

Pendampingan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Melalui Media Puzzle di MTsN 1 Kota Palangka Raya

Aliya¹, Aulia Mustika Ilmiani²

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Aliya

E-mail: aliyaliya0123@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Arab sangat penting bagi siswa, terutama untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap literatur dan budaya Islam. Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari program MBKM Asistensi Mengajar di MTsN 1 Kota Palangka Raya yang berlangsung selama 4 bulan. Asistensi Mengajar adalah kegiatan yang dilakukan mahasiswa untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam dan luar kelas melalui pemanfaatan dan pengembangan media informasi teknologi. Salah satu media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah media puzzle, yang dirancang untuk menghadirkan pembelajaran kosakata bahasa Arab secara interaktif dan menyenangkan. Melalui media puzzle, siswa dapat belajar sambil bermain, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa dengan media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Arab. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain.

Kata kunci - Kosakata, bahasa Arab, media puzzle

Abstract

Arabic language learning is very important for students, especially to deepen their understanding of Islamic literature and culture. This community service activity is part of the MBKM Teaching Assistance program at MTsN 1 Palangka Raya City which lasts for 4 months. Teaching Assistance is an activity carried out by students to help teachers improve the quality of learning in and outside the classroom through the use and development of information technology media. One of the media used in this activity is puzzle media, which is designed to present interactive and fun Arabic vocabulary learning. Through puzzle media, students can learn while playing, which is expected to increase their interest and involvement in learning. The results of the activity show that this media has succeeded in creating a more dynamic learning atmosphere and making it easier for students to understand Arabic language material. This media is expected to be an effective alternative to be implemented in other schools.

Keywords - vocabulary, arabic language, puzzle media

PENDAHULUAN

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Pembelajaran terjadi bersama-sama, belajar juga dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas. Menurut Revingkawati pembelajaran adalah suatu usaha yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali (Revingkawati, 2023). Sedangkan menurut Syarifudin, Pembelajaran merupakan sebuah proses yang didalamnya mencakup pengertian seorang guru mengajarkan pengetahuan kepada anak didik untuk mempelajari suatu pengetahuan (Widyanto & Wahyuni, 2020).

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia yang telah mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan sosial, masyarakat, dan ilmu pengetahuan. Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang penting di dunia, hal tersebut dibuktikan bahwa bahasa Arab menjadi salah satu bahasa resmi yang digunakan di organisasi tertinggi bangsa-bangsa di dunia yaitu PBB dan telah menjadi bahasa Internasional (Febrianingsih, 2021). Bahasa Arab merupakan bahasa terluas dan terkaya kandungannya, deskripsi dan pemaparannya tentang falsafah hidup sangat mendetail (Furoidah, 2020). Dengan mempelajari bahasa arab akan menambah ketajaman daya nalar dalam berfikir. Keistimewaan bahasa arab dari bahasa-bahasa yang lainnya adalah karena bahasa arab berfungsi sebagai bahasa Al-Qur'an dan hadis serta kitab-kitab dalam islam lainnya.

Pembelajaran bahasa Arab adalah suatu upaya membelajarkan siswa untuk belajar bahasa Arab dengan guru sebagai fasilitator dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai yaitu menguasai ilmu bahasa dan kemahiran bahasa Arab, seperti memahami materi-materi bahasa Arab, membuat kalimat dalam bahasa Arab, dan sebagainya. Unsur- unsur yang dimaksud yaitu meliputi: tujuan, materi, pendekatan, model, metode, media dan evaluasi (Mahfud dkk., 2023). Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia perlu mendapatkan perhatian mulai dari tingkat SD (Sekolah Dasar) sampai Lembaga Pendidikan Tinggi baik Negeri maupun Swasta, Umum maupun yang Agama untuk diajarkan dan dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan Asistensi Mengajar, di mana mereka diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam dan luar kelas melalui pemanfaatan media informasi dan teknologi. Dalam konteks ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) IAIN Palangka Raya menjalankan kegiatan pengabdian di MTsN 1 Kota Palangka Raya yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab yang berbeda bagi siswa.

Bahasa Arab memiliki peranan penting bagi siswa, terutama dalam memahami literatur dan budaya Islam yang menjadi bagian dari kurikulum pendidikan di MTsN 1 Kota Palangka Raya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Arab sering kali dianggap sulit dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan berbagai media yang dapat merangsang minat siswa, seperti media visual, audio, dan digital. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa Arab, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar.

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini dapat berupa media visual (gambar, grafik, video), audio (rekaman suara), multimedia, atau media interaktif (seperti permainan atau aplikasi digital). Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memfasilitasi pemahaman, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui

penggunaan media yang tepat, konsep atau materi pelajaran menjadi lebih konkret, relevan, dan mudah diingat oleh siswa (Yunita & Supriatna, 2021). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah media puzzle.

Puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah puzzle ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. Puzzle sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan puzzle (Silmi & Kusmarni, 2017). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle adalah sebuah media yang pemainnya harus menyusun atau menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau kata yang telah ditentukan.

Media puzzle memberikan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk memperkenalkan dan menghafal kosakata Bahasa Arab. Melalui permainan puzzle, siswa dapat menyusun potongan-potongan gambar atau kata yang saling terkait dengan kosakata yang dipelajari, sehingga mereka dapat memahami arti kata secara kontekstual. Selain itu, media puzzle juga mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dan bekerja sama dalam kelompok, yang meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar menghafal kosakata, tetapi juga mengaitkan kata-kata dengan gambar atau situasi nyata, yang membantu mereka mengingat kosakata lebih lama dan dengan pemahaman yang lebih mendalam. Penggunaan media puzzle ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran Bahasa Arab lebih menarik dan efektif, serta mengurangi kesulitan yang sering dihadapi siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Arab.

METODE

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan di MTsN 1 Kota Palangka Raya, Jl. AIS Nasution, No.3 Palangka Raya, Tahun Ajaran 2024/2025 dengan melibatkan 32 siswa kelas VII.3. Pendampingan pembelajaran kosakata Bahasa Arab melalui media puzzle dilakukan selama 2 kali pertemuan di dalam kelas. Setiap pertemuan terdiri dari 3 JP (3x40 menit).

Adapun metode pelaksanaan kegiatan pendampingan ini adalah dengan menggunakan metode pelaksanaan SL (Service Learning). Metode service learning merupakan pendekatan yang menggabungkan kegiatan pengabdian masyarakat dengan pembelajaran praktis, di mana mahasiswa berperan aktif dalam memberikan manfaat langsung kepada masyarakat (dalam hal ini, siswa di MTsN 1 Kota Palangka Raya) sambil mengembangkan keterampilan profesional dan pengetahuan mereka. Dalam konteks kegiatan pendampingan ini, mahasiswa tidak hanya membantu siswa mengembangkan kosakata bahasa Arab melalui media puzzle yang interaktif, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif, yang mana metode ini melibatkan mahasiswa/i dengan bermacam kegiatan masyarakat yang bermanfaat sekaligus mempraktikkan pengalaman yang didapat agar kemampuan dan skill dapat berkembang. Selain itu metode ini umum digunakan pada suatu pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran memecahkan permasalahan secara langsung dan menyatukan tujuan akademik.

Kegiatan ini terdiri dari (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan. Adapun target indikator keberhasilan dalam kegiatan pendampingan ini adalah siswa mampu menyusun puzzle gambar serta menganalisis kosakata bahasa Arab yang terdapat dalam gambar tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

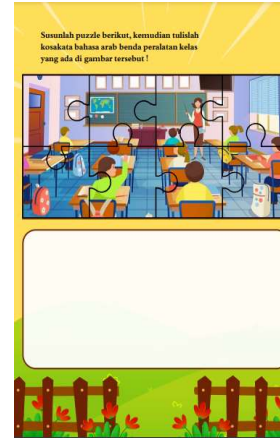
Kegiatan pendampingan ini dimulai dengan tahap persiapan, di mana peneliti merencanakan kegiatan secara matang, termasuk menentukan media yang akan digunakan dan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap ini, peneliti memilih media yang relevan dengan kebutuhan siswa, yaitu puzzle kosakata Bahasa Arab, yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan materi kosakata yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa kelas VII.3 di MTsN 1 Kota Palangka Raya. Materi ini

meliputi kosakata tentang peralatan sekolah sehingga siswa dapat mengaitkan kata-kata tersebut dengan kehidupan mereka.



Gambar 1.

Halaman Sampul media puzzle



Gambar 2.

Media puzzle kosakata bahasa Arab

Dalam tahap persiapan ini, peneliti juga menyusun indikator keberhasilan yang akan digunakan untuk mengukur kegiatan pendampingan. Indikator ini mencakup aspek pemahaman kosakata, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta tingkat kepuasan siswa terhadap metode yang digunakan. Dengan persiapan yang matang, diharapkan kegiatan pendampingan ini dapat mencapai target yang telah ditentukan dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Arab siswa.. meningkatnya pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Arab yang diajarkan, serta peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam setiap pertemuan.

Tahap kedua dalam kegiatan pendampingan ini adalah tahap pelaksanaan, yang diawali dengan penyampaian materi tentang peralatan sekolah sebagai dasar bagi siswa dalam memahami kosakata Bahasa Arab yang akan dipelajari. Setelah penyampaian materi, siswa dibagi ke dalam beberapa. Setiap kelompok diberi pengarahan agar dapat memahami permasalahan dan tujuan dari kegiatan, yaitu untuk mengenal kosakata Bahasa Arab dengan metode yang interaktif.

Selanjutnya, setiap kelompok diberikan potongan-potongan puzzle yang berisi gambar kelas yang banyak peralatan kelas. Tugas pertama mereka adalah menyusun potongan puzzle tersebut hingga membentuk gambar yang utuh. Setelah puzzle berhasil disusun, siswa diminta untuk mengidentifikasi berbagai benda yang tergambar dan menerjemahkan nama benda-benda tersebut ke dalam Bahasa Arab. Dalam proses ini, mereka saling berdiskusi, bertukar ide, dan berkolaborasi untuk memastikan bahwa terjemahan kosakata yang dihasilkan sudah tepat.



Gambar 3.

Kelompok siswa menyusun puzzle



Setelah penyusunan dan penerjemahan selesai, setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil terjemahan mereka di depan kelas. Presentasi ini bertujuan untuk melatih keberanian dan kemampuan komunikasi siswa, sekaligus memberikan kesempatan bagi kelompok lain untuk memberikan tanggapan dan mengajukan pertanyaan. Melalui sesi tanya jawab ini, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap kosakata yang baru saja dipelajari dan memperbaiki kesalahan jika ada. Kegiatan diakhiri dengan peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan, menjelaskan kembali kosakata-kosakata kunci, dan menegaskan poin-poin penting yang diharapkan dapat diingat oleh siswa.



Gambar 4.

Siswa mempresentasikan hasil kerja

Tahap ini tidak hanya bertujuan untuk menghafal kosakata, tetapi juga untuk membangun kepercayaan diri siswa. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih mudah mengingat kosakata yang dipelajari melalui gambar yang kontekstual dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MTsN 1 Kota Palangka Raya dengan menggunakan media puzzle telah memberikan hasil yang positif. Dalam kegiatan ini, perencanaan dilakukan dengan matang melalui pemilihan media yang relevan dan indikator keberhasilan yang mencakup pemahaman kosakata, keterlibatan, serta kepuasan siswa. Pada tahap pelaksanaan, aktivitas interaktif seperti penyusunan puzzle, identifikasi kosakata, dan presentasi hasil kelompok mendorong siswa untuk lebih memahami dan menghafal kosakata dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Media puzzle tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami kata-kata baru, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Arab. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkaya kosakata dan membangun kepercayaan diri siswa, sehingga diharapkan dapat terus dikembangkan sebagai metode pembelajaran Bahasa Arab yang inovatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianingsih, D. (2021). *Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. 2(2).
- Furoidah, A. (2020). *Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab*. Al-Fusha: Arabic Language Education Journal, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Mahfud, M., Marsiah, M., Rahman, N. F., & Wahdah, N. (2023). *Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Islam Berbasis Boarding School*. El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 12(2), 146. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.14239>

- Muhammad, I., & Fonna, M. (2023). *Pendampingan belajar pecahan sederhana melalui media puzzle pecahan di rumah baca hasan-savvas kota Lhokseumawe*. Jurnal masyarakat mengabdikan nusantara, 2(2), 169-178.
- Nande, M., Meke, K. D. P., Naga, M. K., Woe, E., & Dei Putri, E. S. (2024). *Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng dan Bermain Puzzle*. Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 94-100.
- Revingkawati. (2023). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTsN 2 Buton*.pdf. <https://repository.uin-alaududin.ac.id/24574/1>
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 6(2). <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). *Implementasi Perencanaan Pembelajaran*. 04(02).
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa*. Syntax Idea, 3(8). <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>