



Pendampingan Penggunaan Media Alat Peraga Edukatif sebagai Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Arab di SMP Assiroj Bogor

Nurul Fahmi*, Intan Apriyanti

Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor, Indonesia

nurul.fahmi@iuqibogor.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan adalah pembelajaran yang meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran. Proses pembelajaran seperti itu dapat membantu siswa agar lebih paham dan menguasai pelajaran yang diajarkan. Untuk menghasilkan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa tidak cukup hanya dengan memberi ceramah dan menuliskan materi secara panjang lebar di papan tulis. Namun, diperlukan sebuah media pembelajaran atau alat bantu yang dapat mendukung guru untuk memudahkan mereka menyampaikan materi kepada para siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan konsep *service learning* yang merupakan salah satu model belajar eksperimental dengan memberikan layanan kepada masyarakat mengenai strategi belajar dan mengajar melalui integrasi pembelajaran kelas dengan kebutuhan dan isu-isu yang ada dalam masyarakat. Mengacu pada Kaye. Media alat peraga edukatif ini dibuat dengan mencari gambar-gambar beserta kosakata bahasa Arab yang akan dipelajari melalui internet kemudian mencetaknya, setelah gambar dan kosakata tersebut tercetak, langkah selanjutnya adalah mengguntingnya sesuai ukuran yang diperlukan. Setelah gambar selesai digunting, peneliti menyiapkan beberapa batang lidi dan lem kerta untuk menempelkan gambar dan kosakata bahasa Arab tersebut.

Kata Kunci: *Kosa Kata Bahasa Arab; Media Alat peraga*

Abstract

Interesting and exciting learning is learning that increases students' motivation to actively participate in lessons. Such a learning process can help students to better understand and master the lessons being taught. To produce learning that can attract students' interest, it is not enough just to give lectures and write the material at length on the blackboard. However, learning media or tools are needed that can support teachers to make it easier for them to convey material to students. This community service activity uses the concept of service learning, which is an experimental learning model by provides services to the community regarding learning and teaching strategies through integrating classroom learning with the needs and issues that exist in society. Referring to Kaye. This educational teaching aid media is made by searching for pictures along with the Arabic vocabulary to be studied via the internet and then printing them. After the pictures and vocabulary

are printed, the next step is to cut them out according to the required size. After the picture had been cut out, the researcher prepared several sticks and paper glue to attach the picture and Arabic vocabulary.

Keywords: Arabic Vocabulary; Media Props

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan adalah pembelajaran yang meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran. Proses pembelajaran seperti itu dapat membantu siswa agar lebih paham dan menguasai pelajaran yang diajarkan. Untuk menghasilkan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa tidak cukup hanya dengan memberi ceramah dan menuliskan materi secara panjang lebar di papan tulis. Namun, diperlukan sebuah media pembelajaran atau alat bantu yang dapat mendukung guru untuk memudahkan mereka menyampaikan materi kepada para siswa.

Dalam dunia pendidikan, terdapat beberapa variasi atau alternatif untuk media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa gambar, foto, grafik, globe, poster, bagan dan alat permainan edukatif yang disingkat APE. Media pembelajaran dibuat dan digunakan sesuai dengan intensi pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat ini, peneliti akan mendampingi pembelajaran bahasa Arab siswa dalam menggunakan sebuah media permainan edukatif yang berupa alat peraga yang sudah ditempelkan kosakata berbahasa Arab.

Alat permainan edukatif adalah sebuah permainan yang memiliki unsur pendidikan dan pembelajaran (Anggraini, Suryadi & Indrawati, 2021). Unsur-unsur pendidikan tersebut diperoleh dari hal-hal yang sudah melekat dan menjadi bagian dari permainan tersebut. APE dibuat dengan intensi agar dapat mengirimkan stimulus dan respon positif untuk panca indera para pemainnya. Di antaranya adalah untuk membangkitkan indera pendengaran, penglihatan, untuk kegiatan menulis, berpikir, menjaga keseimbangan, dan menggabungkan keterampilan motorik dengan perasaan.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Assiroj Pamijahan merupakan sebuah sekolah yang berdiri pada tahun 2019 yang berada di Desa Pamijahan Bogor dengan total jumlah siswa sebanyak 500 orang pada tahun 2024 ini. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah ini, SMP Assiroj Pamijahan merupakan sekolah yang terus memperbaiki berbagai aspeknya. Dimulai dari kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran, kualitas tenaga pengajar hingga fasilitas sekolah.

Mata pelajaran Bahasa Arab di SMP Assiroj Pamijahan merupakan mata pelajaran yang baru diadakan setahun yang lalu, yaitu pada tahun 2023. Adapun pada siswa kelas VII, kelas bahasa Arab diikuti oleh 40 siswa dan kebanyakan dari mereka kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu, pihak sekolah masih terus mencari metode dan media yang tepat dan dapat diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Arab untuk menunjang perkembangan belajar bahasa Arab siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan pembelajaran bahasa Arab berjalan dengan lebih efektif.

Melihat kebutuhan yang terdapat di sekolah tersebut, peneliti akan mengisi celah itu dengan melakukan sebuah pengabdian kepada masyarakat yang berupa *service learning* (SL)

dengan mendampingi pembelajaran bahasa Arab di SMP Assiroj Pamijahan dalam menggunakan media alat peraga edukatif sebagai upaya untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan memudahkan mereka dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

II. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan konsep *service learning* yang merupakan salah satu model belajar eksperimental dengan memberikan layanan kepada masyarakat mengenai strategi belajar dan mengajar melalui integrasi pembelajaran kelas dengan kebutuhan dan isu-isu yang ada dalam masyarakat. Mengacu pada Kaye (Dalam Pramanik, 2021) pengabdian kepada masyarakat dengan konsep *service learning* dilakukan dengan empat tahapan secara berturut-turut, dimulai dengan 1) investigasi; 2) persiapan; 3) tindakan dan 4) refleksi. Adapun dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa kelas VII di SMP Assiroj Pamijahan Bogor dalam menguasai kosakata bahasa Arab dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran yang berupa alat peraga edukatif.

Pada tahap awal yaitu investigasi, tim peneliti telah melakukan observasi atau survey awal terhadap calon mitra. Peneliti telah memperkirakan kekurangan dan kelebihan dari sumber daya yang tersedia, seperti: kemampuan dan potensi siswa, kondisi masyarakat sekitar, fasilitas sekolah dan lain-lainnya.

Adapun tahap selanjutnya yaitu tahap persiapan, hal ini dilakukan dengan berdiskusi baik dengan tim peneliti maupun dengan pihak sekolah terkait penyelenggaraan kegiatan *service learning*, di antaranya: penentuan peserta, jadwal, topik atau tema materi pembelajaran dan susunan kegiatan.

Tahap ketiga yaitu tindakan yang berupa pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Adapun waktu pelaksanaan dalam proses pembuatan proposal hingga pendampingan dalam penggunaan media alat peraga edukatif untuk pembelajaran bahasa Arab di SMP Assiroj Pamijahan Bogor dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2024.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada fase ini, tim peneliti akan mengevaluasi dan melakukan wawancara kepada para siswa dan guru kelas atas kegiatan pendampingan yang telah selesai dilaksanakan terkait manfaat dan juga kendala yang dirasakan. Setelah itu tim peneliti akan menuliskan laporan hasil kegiatan pengabdian dengan lebih lanjut

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pembuaatan Media Alat Peraga Edukatif

Media alat peraga edukatif ini dibuat dengan mencari gambar-gambar beserta kosakata bahasa Arab yang akan dipelajari melalui internet kemudian mencetaknya, setelah gambar dan kosakata tersebut tercetak, langkah selanjutnya adalah mengguntingnya sesuai ukuran yang diperlukan. Setelah gambar selesai digunting, peneliti menyiapkan beberapa batang lidi dan lem kerta untuk menempelkan gambar dan kosakata bahasa Arab tersebut.

Langkah selanjutnya adalah menyiapkan sebuah gabus berukuran sedang untuk menjadi alas atau tempat ditancapkannya gambar yang sudah tertempel pada batang lidi. Pada proses ini, peneliti menancapkan gambar pada gabus dan menyiapkan kosakata-kosakata bahasa Arab dari gambar tersebut agar siswa bisa menancapkan kata tersebut sesuai dengan gambar dengan tepat.

2. PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA

- a. Guru memasuki ruangan kelas dan menanyakan kabar siswa serta memberikan motivasi belajar di awal sebelum memulai kelas.
- b. Guru memberitahu siswa mengenai materi yang akan diajarkan, yaitu tentang "*Al-Madrasah*".
- c. Guru meminta siswa menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan *Al-Madrasah*.
- d. Guru menuliskan kosakata yang berkaitan dengan *Al-Madrasah* di papan tulis.
- e. Siswa menulis kosakata tersebut di buku tulis.
- f. Guru menjelaskan dan mempraktikkan penggunaan media pembelajaran (alat peraga edukatif).
- g. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan.
- h. Gambar-gambar ditancapkan di atas gabus oleh guru.
- i. Guru meminta salah satu siswa untuk mengambil satu kosakata kemudian meminta siswa untuk mencocokkan antara kosakata yang terpilih dengan gambar yang tertera di atas gabus.
- j. Setelah semua siswa paham cara penggunaan media tersebut, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mencoba media yang sudah diajarkan tadi.
- k. Selesai mempraktikkan penggunaan media tersebut, guru mengevaluasi siswa terkait media dengan berupa beberapa pertanyaan singkat.

3. EVALUASI SISWA

Mengenai pertanyaan evaluasi terkait keefektifan penggunaan media alat peraga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab, para siswa menjawab bahwa media ini dapat memudahkan mereka dalam menghafal kosakata baru dengan melihat gambar yang menarik dan berwarna, alat peraga edukatif ini juga memberikan kemudahan untuk mereka dalam mengerti pelajaran dan terhindar dari rasa kantuk dan bosan.

Adapun saran dari siswa untuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab selanjutnya adalah dengan media gambar, media lagu, tebak-tebakan dan permainan.

IV. KESIMPULAN

Keefektifan penggunaan media alat peraga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab, para siswa menjawab bahwa media ini dapat memudahkan mereka dalam menghafal kosakata baru dengan melihat gambar yang menarik dan berwarna, alat peraga edukatif ini juga memberikan kemudahan untuk mereka dalam mengerti pelajaran dan terhindar dari rasa kantuk dan bosan. Adapun saran dari siswa untuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab selanjutnya adalah dengan media gambar, media lagu, tebak-tebakan dan permainan.

V. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Z. & Karunia, K. (2022). Khidmah Lughawiyah (Pembinaan Bahasa Arab) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di TKA/TPA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.55927/jpmf.v1i1.324>

Anggraini, Y., & Suryadi, D. (2021). Peran Guru dalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif di TK Gugus Lavender Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu.

Fatimah. (2021). Pemanfaatan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Di RT 11 Kampung Pakalongan. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(3).

Fauzia, Mutia & Slamet, Ade & Gunawan, Heri. (2020). Penggunaan Teknik Permainan Berburu Tarkib Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Tarkib. *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*. 3. 1-13. [10.15575/jpba.V3i1.7444](https://doi.org/10.15575/jpba.V3i1.7444).

Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TKPertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>

Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>

Motevalli, Saeid & Perveen, Asma & Tresa, Mina. (2020). Motivating Students To Learn: An Overview Of Literature In Educational Psychology. *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*. 9. 10.6007/IJARPED/V9-I3/7779..

Putri, F & Kareviati, E. (2021). Students' Responses Toward The Implementation Of Bingo Game With Scientific Approach In Teaching Writing Descriptive Text. *Professional Journal Of English Education*. 4. 392.

Pramanik, P. D. (2021). Media Belajar Inovatif Bagi Siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta: PKM Dengan Konsep Service Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*.

Riza, N., Aslamiyah, T., Ni'mah, K., & Setiawan, D. (2023). Pendampingan Dalam Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Di Tpq Al-Ihsan. 3.

Tlili, Ahmed & Hattab, Sarra & Essalmi, Fathi & Chen, Nian-Shing & Huang, Ronghuai & Kinshuk, Dr & Chang, Maiga & Burgos, Daniel. (2021). A Smart Collaborative Educational Game With Learning Analytics To Support English Vocabulary Teaching. *International Journal Of Interactive Multimedia And Artificial Intelligence*. 6. 215-224. 10.9781/Ijimai.2021.03.002.

Zainuri, Z. (2022). Pendampingan Keterampilan Media Pembelajaran dalam Menghafal Mufradat Bahasa Arab. *An-Nuqthah*, 3(1), 52-58. <https://doi.org/10.1234/an-nuqthah.v2i1.1030>