

## PENDAMPINGAN PENGUASAAN MUFRODAT MELALUI PERMAINAN EDUKATIF “TEBAK MAKNA” DI MTSN 1 KOTA PALANGKA RAYA

Sri Wahyuningsih<sup>1</sup>, Aulia Mustika Ilmiani<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

<sup>1</sup>[sriningsih110303@gmail.com](mailto:sriningsih110303@gmail.com), <sup>2</sup>[aulia.mustika.ilmiani@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:aulia.mustika.ilmiani@iain-palangkaraya.ac.id)

### Abstrak

*Bagi siswa, penguasaan kosa kata bahasa Arab merupakan hal yang sangat penting, terutama bagi mereka yang mempelajari bahasa ini dalam konteks pendidikan formal. Keterbatasan kosa kata dapat menghambat pemahaman konteks kalimat bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh siswa untuk mendukung proses belajar. Penggunaan alat atau media seperti audio-visual, proyektor, film, permainan, dan lainnya dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Penguasaan kosa kata bahasa Arab akan menjadi lebih efektif jika didukung oleh media pembelajaran yang berkualitas. Dalam pendampingan di MTsN 1 Kota Palangka Raya, metode Participatory Action Research (PAR) diterapkan secara partisipatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berupa tebak makna berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata bahasa Arab di sekolah tersebut.*

**Kata Kunci:** Mufrodat, permainan edikatif, tebak makna

### Abstrack

*For students, mastery of Arabic vocabulary is very important, especially for those who study this language in the context of formal education. Limited vocabulary can hinder understanding the context of Arabic sentences. Therefore, learning media that are interesting, easy to understand, and easy to use by students are needed to support the learning process. The use of tools or media such as audio-visual, projectors, films, games, and others can make learning more dynamic and help achieve the desired goals.*

*Mastery of Arabic vocabulary will be more effective if supported by quality learning media. In mentoring at MTsN 1 Kota Palangka Raya, the Participatory Action Research (PAR) method was applied in a participatory manner. The results showed that the use of educational games in the form of guessing the meaning succeeded in improving students' ability to master Arabic vocabulary at the school.*

**Keywords:** *Vocabulary, educational games, guess the meaning*

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa utama di dunia yang kaya akan sejarah dan warisan budaya<sup>1</sup>. Bahasa Arab, sebagai salah satu bahasa asing, kini semakin diakui keberadaannya<sup>2</sup>. Perkembangan bahasa Arab secara umum mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat melalui sejarahnya, terutama dalam konteks pembelajaran, pengajaran, dan aspek budaya sosial di 22 negara.

Pembelajaran bahasa Arab sering kali dianggap membosankan, terutama karena metode yang digunakan sebelumnya cenderung monoton, seperti metode hafalan yang dirasakan memaksa dan lebih menekankan pada hasil daripada proses. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan Penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi syarat utama untuk mengembangkan keempat keterampilan berbahasa. Bagi siswa, memperkaya kosa kata bahasa Arab sangatlah penting, terutama bagi mereka yang mendalami pendidikan dalam bidang bahasa Arab. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai, semakin besar kemungkinan siswa untuk memahami konteks kalimat bahasa Arab. Oleh karena itu, untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, diperlukan penggunaan media yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa

Dalam proses pembelajaran, penerapan teknik yang tepat dan sistematis sangat penting untuk mendukung pembelajaran bahasa. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti game tebak makna. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, metode ini telah terbukti efektif dalam mempermudah siswa mempelajari kosakata dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan dari pendampingan ini adalah untuk meningkatkan penguasaan mufrodad (kosa kata) bahasa Arab serta minat belajar siswa dalam mata pelajaran yang sering dianggap membosankan. Pendampingan dipilih karena memungkinkan interaksi langsung dengan siswa, sehingga memudahkan dalam memberikan stimulus yang dibutuhkan untuk meningkatkan mufrodad, menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi siswa, dan mengidentifikasi berbagai masalah yang sering muncul

---

<sup>1</sup> Ningsih, Munir, dan Fajar, "Pendampingan Penguasaan Mufradat Melalui Ice Breakingtebak Makna Dalam Pengajaran Bahasa Arab."

<sup>2</sup> Prasasti, Wahdah, dan Ilmiani, "Gaungkan Bahasa Arab Melalui Program Pengabdian Internasional di MaBIQ Pahang Kuantan Malaysia."

dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, melalui pendampingan, kita dapat memberikan pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran bahasa Arab, dengan harapan dapat mengubah pandangan siswa yang awalnya menganggap pelajaran ini membosankan menjadi lebih menarik. Hal ini dicapai dengan memilih strategi dan metode yang tepat.

## **METODE**

Dalam kegiatan pendampingan ini, peneliti menerapkan metode PAR (*Participatory Action Research*) yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat memahami materi pelajaran dengan cara menemukannya sendiri serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari atau bidang tertentu. Dengan demikian, siswa dapat merasakan manfaat dari setiap materi yang dipelajari dan mampu mengaplikasikannya dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan penguasaan kosakata (mufradat) tebak makna dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII-1 MTsN 1 Kota Palangka Raya, pengabdian dilakukan dengan menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*. Metode ini bersifat partisipatif, di mana siswa kelas VII-1 MTsN 1 Kota Palangka Raya berperan sebagai peserta aktif dalam proses pendampingan. Pendampingan dengan metode PAR ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu:

1. Survey (Tahap persiapan), pada tahap persiapan ini yang dilakukan adalah:
  - a. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara terstruktur berbagai permasalahan yang terjadi di kelas VII-1 terkait minat belajar Bahasa arab. Selanjutnya, pada tahap ini, pelaksana pengabdian melakukan observasi langsung (survei) terhadap fenomena sosial yang sedang berlangsung.
  - b. Setelah melakukan observasi, pendamping menetapkan lokasi kegiatan di MTsN 1 Kota Palangka Raya. Sasaran program ini adalah para peserta didik kelas VII-1 MTs.
  - c. Penyusunan bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Arab dilakukan. Setelah itu, langkah berikutnya meliputi pelaksanaan proses observasi dan penutupan lokasi, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap penentuan Perbaikan untuk kemajuan di masa yang akan datang.
2. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan memberikan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengenalkan materi dasar, seperti warna, peralatan sekolah dan arah mata angin. Kegiatan diawali dengan nyanyian jargon pembuka pembelajaran dan permainan yang menyenangkan untuk siswa, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat mereka dalam mempelajari bahasa Arab.

3. Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir yang bertujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Arab melalui permainan tebak makna dalam pembelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Kota Palangka Raya. Program pendampingan ini juga diakhiri dengan pengulangan materi pembelajaran sebelumnya, di mana pendamping mengajukan pertanyaan terkait mufradat yang diajarkan menggunakan objek nyata sebagai media. Jawaban yang benar akan mendapatkan penghargaan dari pendamping.



**Gambar 1:** Penyerahan reward

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan program pendampingan ini dilaksanakan di MTsN 1 Kota Palangka Raya yang dilaksanakan pada 26 juli 2024 sampai dengan 25 Oktober 2024. Pembelajaran Bahasa arab ini di laksanakan 1 kali dalam seminggu setiap hari jum'at yang dimana terdiri dari 3 jam pelajaran dalam sekali pertemuan.

Kegiatan program pendampingan ini dimulai dengan tahap pertama: yaitu persiapan kegiatan yang dimana peneliti melakukan kegiatan pembukaan terlebih dahulu kepada pihak sekolah terkait perizinan pelaksanaan pengabdian selama 4 bulan. Program ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pengetahuan keagamaan, khususnya dalam bidang bahasa Arab, kepada siswa di tingkat Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Di sekolah ini, bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh seluruh siswa.

Peneliti melaksanakan survei untuk mengamati situasi di lapangan terkait pendampingan penguasaan mufradat dalam pembelajaran bahasa Arab melalui aktivitas permainan tebak makna di MTsN 1 Kota Pa;angka Raya. Pada tahap persiapan, kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dalam meningkatkan kemampuan penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pada tahap ini, langkah penting untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan adalah mempersiapkan materi yang akan disampaikan. Sesuai dengan tujuan kegiatan, peneliti diharapkan dapat merancang konsep yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap pembelajaran bahasa Arab, siswa kelas VII-1 masih memandang pelajaran ini sebagai sesuatu yang

membosankan, dan sulit karena terlalu banyak hafalan teks. Mereka cenderung merespons pelajaran dengan sikap defensif. Akibatnya, banyak dari mereka yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

Selanjutnya tahap kedua: yaitu tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan perkenalan di awal pembelajaran yang diawali oleh pengajar yang memperkenalkan diri serta menyampaikan maksud dan tujuan datang ke kelas VII-1 yang berlokasi di MTsN 1 Kota Palangka Raya. Dalam perkenalan ini peneliti melakukan permainan presiden terlebih dahulu sebelum siswa memperkenalkan dirinya guna untuk membangkitkan gairah dan semangat belajar siswa dan menghidupkan suasana kelas, permainan ini berjalan dengan lancar sesuai ekspektasi peneliti, siswa sangat antusias mendengarkan arahan permainan dari peneliti dan permainannya berjalan dengan meriah.

Kegiatan perkenalan ini bertujuan untuk saling mengenal antar peserta. Selanjutnya, peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar mereka tertarik dan memahami bahasa Arab melalui ice breaking dengan permainan tebak makna. Siswa kemudian diajak untuk berdiskusi mengenai pengalaman mereka dalam mempelajari bahasa Arab. Diskusi ini menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dalam pengabdian ini. Setelah itu, pengabdian mengajarkan materi dasar bahasa Arab yang mudah dipahami, khususnya dalam memahami makna mufrodat bahasa Arab.

Berikut adalah rangkaian kegiatan pada tahap pelaksanaan pengajaran melalui permainan edukatif tebak makna:

**Pertemuan pertama:** Peneliti memberikan pengajaran atau gambaran terkait apa yang akan dipelajari. Peneliti sudah menyiapkan bahan ajar berupa kertas yang berisi gambar mufrodat peralatan sekolah dan dibagikan ke semua siswa kelas VII-1. Dalam hal ini Langkah awal peneliti membacakan mufrodat yang ada di kertas tersebut kemudian siswa diperintahkan untuk mendengarkan dan mengikutinya setelah peneliti dan siswa membacakan dengan pelafalan yang sempurna. Kemudian agar pengajaran terlihat bagus dan menyenangkan peneliti memutar lagu tentang mufrodat peralatan sekolah dan menyanyi Bersama.

**Pertemuan kedua:** Peneliti menyampaikan materi tentang peralatan sekolah, dengan cara penyajian dan pelaksanaan yang serupa dengan pertemuan pertama. Akan tetapi pada pertemuan ini siswa harus menghafal mufrodat (kosa kata) yang telah dibagikan minggu lalu.

**Pertemuan ketiga:** Namun, pada pertemuan ketiga ini, peneliti menambahkan permainan edukatif untuk membangkitkan semangat siswa dalam menerima pengajaran yaitu berupa permainan tebak makna yang berkaitan dengan peralatan sekolah, menggunakan bahasa yang sederhana agar siswa dapat memahami instruksi dengan lebih baik.



**Gambar 2:** Penerapan permainan tebak makna

Dari hasil evaluasi menunjukkan bahawa siswa sangat merasa senang dalam belajar bahasa Arab serta minat dan semangat dalam pemahaman mufradat bahasa Arab siswa meningkat dibandingkan di awal pertemuan. Bahkan setelah mengabdikan selama 4 bulan siswa tidak mengizinkan peneliti untuk berhenti mengajar dan mereka selalu menunjukkan rasa senang dan antusiasnya untuk meminta peneliti mengajar dan menerapkan game edukatif lagi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran bahasa Arab di kelas VII-1 MTsN 1 Kota Palangka Raya masih dilakukan secara klasikal dengan mengandalkan buku ajar sebagai sumber utama. Selain itu, pengetahuan siswa mengenai mufradat masih tergolong rendah. Dalam kegiatan program pengabdian ke sekolah dengan judul "Pendampingan Penguasaan Mufradat Melalui Permainan Edukatif Tebak Makna dalam Pengajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Kota Palangka Raya," yang dilakukan oleh mahasiswa MBKM meskipun kegiatan ini tidak berlangsung lama, penerapan metode pembelajaran telah dilakukan. Kegiatan ini tidak hanya berhenti pada saat pelaksanaan, namun dapat terus diterapkan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan kemampuan siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ningsih, Munir, dan Fajar, "Pendampingan Penguasaan Mufradat Melalui Ice Breakingtebak Makna Dalam Pengajaran Bahasa Arab."
- Prasasti, Wahdah, dan Ilmiani, "Gaungkan Bahasa Arab Melalui Program Pengabdian Internasional di MaBIQ Pahang Kuantan Malaysia."