



Pendampingan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Melalui Media Puzzle di TK Muslimat NU Nawa Kartika XIX Majasem

Mujib Abdurrahman¹, Maulana Ashari², Bilqis Salsabila Nurfaizah³, R. Nabila Zaty Shakila⁴, Shofiya Taqiyya Kamal⁵

Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo, Indonesia¹⁻⁵

Email: maulana.ashari@unida.gontor.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Arab sangat penting bagi anak usia dini, terutama untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari program KKN dengan Mitra di TK NU Nawa Kartika XIX Majasem yang berlangsung selama 1 bulan. Program KKN 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, pembelajaran bahasa arab, media puzzle, program pendampingan

Abstract

Arabic language learning is very important for early childhood, especially to deepen their understanding of learning. This community service activity is part of the KKN program with Mitra at TK NU Nawa Kartika XIX Majasem which lasts for 1 month. The KKN program is an activity carried out by students to help teachers improve the quality of learning inside and outside the classroom through the utilization and development of information technology media. One of the media used in this activity is puzzle media, which is designed to present Arabic vocabulary learning interactively and fun. 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 material. This media is expected to be an effective alternative to be implemented in other schools.

Keywords: vocabulary, arabic language learning, puzzle media, mentoring program

Article Info

Received date: 18th March 2025

Revised date: 9th April 2025

Published date: 12th April 2025

A. PENDAHULUAN

Konsep pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan makna belajar dan mengajar. Proses pembelajaran dapat berlangsung secara bersamaan, tetapi belajar juga bisa terjadi tanpa keterlibatan langsung seorang guru atau tanpa adanya aktivitas mengajar dan pembelajaran formal. Sementara itu, mengajar mencakup segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dengan tujuan yang sudah ditentukan sebelum proses dimulai, serta pelaksanaannya dilakukan secara terarah dan terkendali (Aliya & Ilmiani, 2024). Pembelajaran sebagai sebuah proses yang melibatkan peran seorang guru dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik, dengan tujuan agar mereka dapat memahami dan mempelajari suatu pengetahuan. (Widyanto & Wahyuni, 2020)

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa global yang terus berkembang seiring dengan kemajuan sosial, masyarakat, dan ilmu pengetahuan. Kepentingannya di kancah internasional dibuktikan dengan statusnya sebagai salah satu bahasa resmi di Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) serta pengakuannya sebagai bahasa internasional (Febrianingsih, 2021). Bahasa Arab dikenal sebagai bahasa dengan cakupan yang sangat luas serta kekayaan isi yang mendalam, dengan penjabaran mengenai falsafah hidup yang sangat rinci. (Furoidah, 2020) Mempelajari bahasa Arab dapat meningkatkan ketajaman berpikir dan daya nalar. Keunggulan utama bahasa Arab dibandingkan dengan bahasa lainnya terletak pada fungsinya sebagai bahasa Al-Qur'an, hadis, serta berbagai kitab dalam ajaran Islam.

Pembelajaran bahasa Arab merupakan proses yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari bahasa Arab, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur berbagai aspek guna mencapai hasil yang diharapkan. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah penguasaan ilmu dan keterampilan berbahasa Arab, seperti memahami materi, menyusun kalimat, dan sebagainya. Proses ini mencakup berbagai unsur, termasuk tujuan, materi, pendekatan, model,

metode, media, serta evaluasi. (Mahfud dkk., 2023) Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia perlu diperhatikan sejak jenjang Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi, baik di lembaga pendidikan negeri maupun swasta, serta di institusi umum maupun berbasis keagamaan. Pengajaran dan pengembangannya harus disesuaikan dengan kemampuan serta perkembangan peserta didik.

TK Muslimat NU Nawa Kartika XIX memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam program Asistensi Mengajar, di mana mereka berperan dalam membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan memanfaatkan media informasi dan teknologi. Dalam hal ini, mahasiswa KKN Tematik 36 Universitas Darussalam Gontor melaksanakan kegiatan pengabdian di TK tersebut dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab yang lebih inovatif bagi para siswa.

Bahasa Arab memiliki peran penting bagi anak-anak di tingkat TK, terutama dalam mengenalkan mereka pada dasar-dasar literatur dan budaya Islam yang menjadi bagian dari kurikulum pendidikan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Arab sering kali terasa sulit dan kurang menarik bagi sebagian anak. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan berbagai media yang dapat merangsang minat anak, seperti media visual, audio, dan digital. Penggunaan media yang tepat dapat membantu anak memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa Arab, tetapi juga menumbuhkan antusiasme dan motivasi mereka dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan alat, bahan, atau sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Media ini dapat berbentuk visual seperti gambar, grafik, dan video, audio seperti rekaman suara, serta multimedia atau media

interaktif seperti permainan dan aplikasi digital. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, membantu pemahaman, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam proses belajar. Dengan pemilihan media yang tepat, konsep atau materi pembelajaran menjadi lebih nyata, relevan, dan lebih mudah diingat oleh anak-anak. (Yunita & Supriatna, 2021) Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah puzzle.

Puzzle adalah permainan yang mengharuskan pemain menyusun potongan-potongan hingga membentuk gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Dalam masyarakat Indonesia, permainan ini lebih dikenal sebagai bongkar pasang. Puzzle berfungsi sebagai alat permainan yang melatih keterampilan menyusun dan memahami pola. (Silmi & Kusmarni, 2017) Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah sebuah media permainan yang mengharuskan pemain menyusun atau menggabungkan potongan-potongan untuk membentuk gambar atau kata sesuai dengan pola yang telah ditentukan.

Media puzzle menawarkan metode interaktif dan menyenangkan dalam mengenalkan serta menghafal kosakata bahasa Arab. Melalui permainan ini, anak-anak dapat menyusun potongan gambar atau kata yang berkaitan dengan kosakata yang sedang dipelajari, sehingga mereka lebih mudah memahami maknanya dalam konteks tertentu. Selain itu, penggunaan puzzle mendorong anak untuk berpikir kreatif serta bekerja sama dalam kelompok, yang meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya sekadar menghafal kosakata, tetapi juga menghubungkannya dengan gambar atau situasi nyata, sehingga lebih mudah diingat dan dipahami. Penggunaan media puzzle diharapkan dapat membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik, efektif, dan membantu mengatasi kesulitan dalam mempelajari kosakata.

B. METODE

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan di TK Muslimat NU Nawa Kartika XIX, RT 2 RW 3, Sapen, Majasem, Tahun Ajaran 2024/2025 dengan melibatkan 58 siswa dan 5 guru. Pendampingan pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui media puzzle dilakukan selama 2 kali pertemuan di dalam kelas. Setiap pertemuan berlangsung selama 3 sesi belajar dengan durasi yang disesuaikan dengan daya konsentrasi anak usia dini.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode bermain sambil belajar, yang sesuai dengan karakteristik anak TK. Pendekatan ini bertujuan untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab melalui pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata baru.

Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk menyusun puzzle bergambar yang berkaitan dengan kosakata bahasa Arab. Guru dan mahasiswa mendampingi anak-anak dalam mengamati gambar, menyebutkan kosakata dengan pelafalan yang benar, serta menghubungkan kata dengan makna yang sesuai. Kegiatan ini dikombinasikan dengan nyanyian, gerakan, dan cerita interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak.

Kegiatan ini terdiri dari dua tahap utama:

1. Tahap persiapan – Menyiapkan media puzzle yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, menentukan kosakata yang akan dikenalkan, serta merancang aktivitas pendukung seperti lagu dan permainan.
2. Tahap pelaksanaan – Anak-anak bermain menyusun puzzle secara individu atau berkelompok, menyebutkan kosakata yang terdapat dalam gambar, dan mengulanginya bersama teman-teman serta pendamping.

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah anak mampu menyusun puzzle dengan benar, menyebutkan kosakata bahasa Arab yang sesuai dengan gambar, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Dengan

pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat belajar bahasa Arab dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim Pengabdian dalam pembuatan media Puzzle berjumlah 3 orang, Dua mahasiswi dari prodi Pendidikan Bahasa Arab, dan 1 dosen. Dosen dan mahasiswi memiliki keahlian di bidang Pendidikan. Sebelumnya tim pengabdian berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Maret pada Tahun 2025. Pada tahap sosialisasi berlangsung pada tanggal 10 Maret 2025. Tahapan ini berlangsung lancar karena mitra antusias dalam sesi diskusi dengan saling melakukan tanya jawab terkait kegiatan mengenai aspek kemampuan siswa melalui inovasi media pembelajaran puzzle Bahasa Arab.



Gambar 1. Puzzle Bahasa Arab

Tahap kedua adalah melakukan pelatihan yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2025. Pada tahap ini mitra berperan dalam pembuatan media yaitu puzzle hewan berbahasa Arab. Media ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan anak. Pembuatan media ditekankan kepada kualitas dan isi yang

menarik. Diharapkan pembuatan media ini dibuat sesuai dengan permasalahan yang telah terjadi dan dialami oleh anak.

Tahap ketiga yaitu dilakukan pendampingan praktik implementasi media puzzle di sekolah mitra yang berlangsung pada tanggal 12 Maret 2025. Kegiatan praktik menunjukkan keaktifan siswa untuk belajar dan menjawab pertanyaan dengan menyusun puzzle yang tersedia. Beberapa faktor pendukung kegiatan ini antara lain: peserta memiliki rasa keinginan yang besar untuk mendapatkan pengetahuan baru terkait pembuatan media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan permasalahan peserta didik. Dengan adanya media puzzle ini, maka akan mengurangi kebiasaan anak untuk bermain permainan yang kurang bermanfaat.

Dan tahap terakhir adalah evaluasi. Dan evaluasi yang dilakukan adalah setelah kegiatan pendampingan pembuatan media puzzle. Evaluasi akan dilaksanakan tim pengabdian untuk memberikan masukan, pesan, dan nasehat terhadap kualitas yang dihasilkan dari produk puzzle. Dengan demikian kualitas media puzzle digital yang dibuat guru memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tim pengabdian akan terus memberikan dukungan bagi guru agar mampu untuk melanjutkan dalam membuat dan menghasilkan media pembelajaran digital inovatif yang lebih beragam.

D. KESIMPULAN

Hasil kegiatan Pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa tahapan kegiatan berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya. Hal ini terbukti dengan antusiasnya murid dalam mengikuti sesi tanya jawab pada tahap sosialisasi. Pada tahap pelatihan mitra berperan aktif dalam pembuatan media pembelajaran puzzle digital yang diintegrasikan terhadap materi nama-nama hewan berbahasa arab. Hal ini dapat dijadikan sarana untuk mengasah kemampuan kognitif anak. Pada tahap pendampingan praktik implementasi, siswa

sangat senang menyusun puzzle sehingga dapat membantu meningkatkan kognitifnya.

Hal lain menunjukkan media puzzle digital efektif untuk membantu siswa memahami materi nama-nama hewan sekaligus mengembangkan kognitif siswa. Melalui respon peserta yang menjawab pertanyaan didapatkan hasil bahwa media pembelajaran puzzle layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Media ini bisa menjadi dorongan dan motivasi guru agar mampu membuat media pembelajaran puzzle untuk mendukung pembelajaran, meningkatkan keterampilan teknis dan kapasitas produksi mitra melalui pelatihan dan penerapan teknologi E-Quanik. Hal ini membantu generasi milenial mengatasi tantangan dalam budidaya melon, baik dari segi keterampilan maupun keterbatasan alat dan bahan. Selain itu, program ini memperkuat pemahaman peserta terhadap pertanian berbasis Teknologi 4.0, yang meningkatkan efisiensi dan kualitas hasil produksi. Evaluasi menunjukkan peningkatan produktivitas hingga 20% dibandingkan dengan metode konvensional. Dampaknya, generasi muda Desa Hantara lebih siap untuk menghadapi tantangan ketahanan pangan serta memanfaatkan peluang agribisnis di tengah kemajuan teknologi. Namun, masih ada hambatan terkait dengan keterbatasan alat dan bahan yang perlu diatasi untuk mencapai potensi penuh dalam budidaya melon hidroponik. Program ini diakhiri dengan saran untuk terus memperkuat kapasitas peserta melalui pelatihan lanjutan, serta kolaborasi dengan pihak-pihak terkait guna mendukung keberlanjutan program ini ke depan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, A., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Melalui Media Puzzle di MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 1(5), 105–110.
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Arab. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), 21–39.

- Furoidah, A. (2020). Media pembelajaran dan peran pentingnya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77.
- 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), 146–161.
- 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).
- Widyanto, I., & Wahyuni, E. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04 (02), 16–35.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006