

Meningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Pembelajaran Spin Game Di SDN 15 Indralaya Utara

¹Tania Pramudita, ²Holijah, ³Komaruddin

¹Prodi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Raden Fatah Palembang

²Prodi Hukum Ekonomi Syariah, UIN Raden Fatah Palembang

³LP2M UIN Raden Fatah Palembang

¹taniapramudita04@gmail.com, ²holijah_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

Community Service Program (KKN) is a form of community service activities to apply the knowledge gained during lectures and one of the obligations that must be carried out by all students of Raden Fatah Islamic State University Palembang. Thus, LP2M UIN Raden Fatah Palembang organizes KKN activities with a limited number of students. With the knowledge that has been obtained in the lecture process, students can apply it by helping in their respective fields of expertise in religious, mutual cooperation, social, cultural, and educational activities. In this service, the author will apply a descriptive qualitative research approach, using data collection methods such as observation, interviews, and documentation of research objects. This research aims to improve students' experience in learning Arabic vocabulary and overcome the difficulties and boredom common to students. The goal is to create an Arabic learning environment that is fun, interesting, and motivates students to learn vocabulary. This will be achieved through the use of spin game learning media, which encourages students to participate more actively in the learning process and understand the vocabulary content.

Keywords : Arabic, KKN, vocabulary, spin game

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan suatu bentuk kegiatan pengabdian di masyarakat guna menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan serta salah satu kewajiban yang harus di laksanakan oleh semua mahasiswa Universitas Negeri Islam Raden Fatah Palembang. Dengan demikian, pihak LP2M UIN Raden Fatah Palembang menyelenggarakan kegiatan KKN dengan jumlah mahasiswa yang terbatas. Dengan ilmu yang telah didapatkan pada proses perkuliahan mahasiswa bisa menerapkan dengan membantu dalam bidang keahlian masing-masing baik dalam kegiatan keagamaan, gotong royong, sosial, budaya, maupun pendidikan. Dalam pengabdian ini, penulis akan menerapkan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi objek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman siswa dalam belajar kosakata bahasa Arab dan mengatasi kesulitan serta kebosanan yang umum bagi siswa. Tujuannya adalah untuk membuat lingkungan

pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan, menarik, dan memotivasi siswa untuk belajar kosakata. Hal ini akan dicapai melalui penggunaan media pembelajaran spin game, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memahami kosakata lebih baik.

Kata kunci : bahasa arab, KKN, kosakata, permainan spin

PENDAHULUAN

Perguruan Tinggi memiliki peran yang sangat andil dalam pengembangan masyarakat. Universitas Islam Negeri Raden Fatah salah satu universitas di Sumatera Selatan, Palembang yang setiap tahunnya ikut berpartisipasi dalam program pembangunan kemasyarakatan dan bekerja sama baik pada desa maupun kota yang ada di Sumatera Selatan. Partisipasi ini diwujudkan dalam Program kuliah kerja nyata adalah contoh nyata dari sebuah pengabdian pada masyarakat. Program pengabdian ini mengutamakan praktek langsung ke lapangan yang mengharapkan dapat memberikan manfaat yang baik untuk masyarakat sekitar. Peran dosen dan mahasiswa sangat penting dalam proses pengabdian pada masyarakat. Melalui KKN ini mahasiswa dapat merealisasikan suatu program pemerintah yang dibuat untuk desa tersebut, baik di Lembaga Pendidikan, ataupun di bidang lainnya

Salah satu program yang dapat direalisasikan oleh mahasiswa pada bidang Pendidikan yaitu dapat mengajar di Instansi Pendidikan yang ada di wilayah desa tersebut. Kegiatan mengajar ini disesuaikan dengan kemampuan masing-masing mahasiswa baik pada bidang keagamaan, olahraga, kesenian, maupun pelajaran umum lainnya. Bahasa arab termasuk pada bidang keagamaan, karena bahasa arab adalah bahasa Al-Qur'an yang merupakan kitab daripada umat islam. Mempelajari bahasa terutama bahasa arab merupakan sebuah pintu untuk kita mempelajari banyak hal tentang ilmu-ilmu yang ada pada agama islam.

Bahasa arab salah satu bahasa asing yang termasuk dalam bahasa internasional dan sudah di sahkan oleh PBB sejak 1973. (Arif, 2020) Salah satu hal utama dalam mempelajari bahasa arab terletak pada kosakata, semakin kita banyak memahami kosakata bahasa arab maka semakin baik komunikasi yang dilakukan menggunakan bahasa arab. Dengan begitu suatu hal yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran di kelas perlu adanya strategi, media, metode yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa arab.

Media pembelajaran mempunyai komponen yang secara signifikan dalam proses kegiatan belajar meningkatkan keefektifan belajar pada siswa dan menunjang keberhasilan dalam proses belajar siswa. Dengan media beragam yang digunakan siswa mampu terlibat langsung dalam kegiatan belajar dikelas, lebih aktif, dan tidak membosankan. (Furoidah, n.d.) Bahkan siswa dapat meningkatkan kreatifitas potensi yang dimiliki pada proses belajar bahasa arab.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan media spin game dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dan memberikan solusi yang tepat untuk proses pembelajaran. Pembelajaran yang di-gamifikasi adalah salah satu bagian dari kemajuan teknologi yang memungkinkan ide baru (Mufidah & Badrus, n.d.).

Media pembelajaran spin game ini memiliki roda yang berputar yang mengandung kumpulan pertanyaan, yang dimaksudkan untuk meningkatkan minat, antusiasme, dan keinginan siswa untuk belajar. Metode ini mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam permainan interaktif dan mendengarkan guru secara pasif. Keterlibatan siswa dalam permainan ini dapat meningkatkan semangat kompetisi, responsivitas dalam menjawab pertanyaan, dan pemahaman kosakata yang lebih baik (Nawangwulan et al., 2022).

Berdasarkan analisis diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui peningkatan pemahaman kosakata bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran spin game di SDN 15 Indralaya Utara.

METODE PELAKSANAAN

1. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan dengan cara langsung dipraktekan ke lapangan untuk melakukan pengabdian dalam bentuk mengajar kepada siswa/siswi di SDN 15 Indralaya Utara tepatnya di Desa Palembang, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir. Dilaksanakan kegiatan pembelajaran ini pada hari senin dan rabu di pagi hari.

2. Jenis Penelitian, Pendekatan, dan Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami interaksi dan fenomena sosial secara alamiah. Penelitian kualitatif

berfokus pada fenomena dan mengamati lebih jauh tentang hakikat fenomena tersebut.

Penelitian ini melibatkan pendeskripsian dan penafsiran peristiwa, fenomena, dan situasi sosial yang diteliti, dengan menekankan pada narasi atau kata-kata untuk menjelaskan makna setiap fenomena (Waruwu, 2023).

Pendekatan kualitatif digunakan karena analisis serta kekuatan pendekatan ini dipengaruhi oleh kekuatan kata-kata dan frasa yang digunakan, dan ketika semua data sudah terkumpul, peneliti terjun ke lapangan untuk menganalisis dan menginterpretasikan hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian. Penelitian kualitatif menitikberatkan pada proses dan makna hasil, karakteristik data yang diterima.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi data yang mendukung pada penelitian ini, peneliti harus membutuhkan alat pengumpulan data. (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo et al., 2023) Alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi pada penelitian ini adalah:

a. Observasi

Metode penelitian yang digunakan peneliti dengan cara mengamati dan memperoleh data terkait proses pembelajaran melalui permainan pembelajaran bahasa arab dengan media spin game di SDN 15 Indralaya Utara Desa Palemraya Kecamatan. Indraya Utara, Kab. Ogan Ilir.

b. Wawancara

Peneliti menggunakan metode wawancara untuk memperoleh informasi tentang gambaran umum di SDN 15 Indralaya Utara serta perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran spin game.

c. Dokumentasi

Metode Dokumentasi digunakan untuk menemukan informasi dalam deskripsi utama aspek yang akan diteliti, termasuk hasil kinerja, kosa kata yang ditulis dan hafalan, hasil penilaian, dan hasil belajar siswa.

d. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan metode analisis data menurut Miles dan Huberman. Proses analisis kualitatif dilakukan dengan cara yang interaktif dan berkesinambungan.

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses merangkum data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan menganalisis data utama dan membuang data yang lebih kecil untuk memudahkan peneliti menarik kesimpulan dari penelitian. Tujuan utama reduksi data adalah untuk memudahkan peneliti mengumpulkan data, memperjelasnya, dan membantu mencapai tujuannya.

b. Penyajian Data

Penyajian data mengacu pada proses penyediaan informasi yang terorganisir sehingga peneliti dapat mengambil keputusan, mengambil tindakan, dan memperoleh pemahaman lebih lanjut

c. Menarik Kesimpulan

Membuat kesimpulan dalam penelitian ini mengarah pada suatu jawaban atau hasil berdasarkan rumusan masalah, namun karena kesimpulan tersebut peneliti menuliskan uraian atau gambaran sesuatu yang kurang jelas maka akan diambil suatu keputusan. setelah pemeriksaan yang cermat, dan akan menjadi jelas selama proses publikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui proses kegiatan yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran spin game. Sehingga proses pembelajaran dalam memahami kosakata bahasa arab dapat berlangsung dengan baik. dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat mengurangi kebosanan dalam belajar terutama bahasa arab. Sebelumnya siswa/i SDN 15 Indralaya Utara belum mengenal apa itu bahasa arab. Dengan program pengabdian ini maka penulis ingin mengenalkan bahasa arab dan sedikit memberikan pembelajaran bahasa arab ini dengan menggunakan media. Dari penerapan media yang dilakukan dalam proses pembelajaran bahasa arab mengenalkan kosakata dasar dan kosakata yang ada disekitar, menunjukkan peningkatan siswa dalam memahami kosakata tersebut, dikarenakan menggunakan media ini salah satu komponen yang cukup efektif dalam proses pembelajaran. Bahkan

media memiliki peran yang penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan media juga siswa lebih memahami dan mengingat materi yang diberikan.

Dengan melaksanakan kegiatan belajar menggunakan media spin game ini membuat siswa/i terlibat secara langsung baik fisik maupun mental. Komponen dari media spin game ini dibuat dengan cara yang paling menarik dan disertai berbagai jenis warna beserta beberapa pertanyaan kosakata didalamnya. Media ini dirancang untuk memenuhi karakteristik dan kebutuhan dari siswa tersebut. (Hs & Suriningsih, 2021) Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan media ini siswa lebih memahami kosakata bahasa arab, dapat membaca, menulis dan memudahkan untuk menghafal materi yang diberikan. Media ini bersifat fleksibel karena dapat di kembangkan dan di modifikasi dengan bahan pembelajaran yang lain sehingga dapat menunjang proses kegiatan dan keberhasilan dalam belajar. (Hasan et al., 2021) Jadi, dalam belajar bahasa asing seperti bahasa arab khususnya kepada siswa/i yang belum pernah belajar dan mengenal bahasa arab media dan metode pembelajaran sangat penting dan berdampak besar dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa arab.

Proses pembelajaran bahasa arab di SDN 15 Indralaya Utara yaitu dengan mengenalkan kosakata dasar seperti angka, warna dan benda yang ada dilingkungan kelas. Proses kegiatan ini dilakukan di kelas dengan memulai mengajak siswa menulis beberapa kosakata dasar dan mengenalkan nya. Setelah itu siswa diajak untuk membaca dan mengingat kosakata tersebut sebelum menggunakan media spin game. Media spin game ini dibuat secara manual karena dengan keterbatasan waktu dan tempat yang terbatas.



Gambar 1

Peserta didik menulis materi yang akan dipelajari yang telah ditulis di papan tulis. Pembelajaran bahasa arab dalam memahami kosakata menggunakan media spin game yaitu dengan materi yang diberikan diantaranya:

Angka:

Satu	وَاحِدٌ
Dua	اِثْنَانِ
Tiga	ثَلَاثَةٌ
Empat	أَرْبَعَةٌ
Lima	خَمْسَةٌ
Enam	سِتَّةٌ
Tujuh	سَبْعَةٌ
Delapan	ثَمَانِيَةٌ
Sembilan	تِسْعَةٌ
Sepuluh	عَشْرَةٌ

Warna:

No	Warna (اَلْوَانُ)		Mudzakkar (مُذَكَّرٌ)	Muannats (مُؤَنَّثٌ)
1	Hitam		أَسْوَدٌ	سَوْدَاءٌ
2	Putih		أَبْيَضٌ	بَيْضَاءٌ
3	Merah		أَحْمَرٌ	حُمْرَاءٌ
4	Biru		أَزْرَقٌ	رُزْقَاءٌ
5	Hijau		أَخْضَرٌ	خَضْرَاءٌ
6	Kuning		أَصْفَرٌ	صَفْرَاءٌ
7	Orange		بُرْتُقَالِيٌّ	بُرْتُقَالِيَّةٌ
8	Ungu		بَنْفُسَجِيٌّ	بَنْفُسَجِيَّةٌ
9	Abu-Abu		رَمَادِيٌّ	رَمَادِيَّةٌ
10	Merah Muda/Pink		وُزْدِيٌّ	وُزْدِيَّةٌ
11	Coklat		بُيٌّ	بَيْضَةٌ

Berikut beberapa materi yang diberikan kepada siswa, dan beberapa materi kosakata disekitar lainnya yang tidak dapat ditulis semuanya.



Gambar 2

Setelah pemberian materi dan menulis kosa kata yang ada dipapantulis, selanjutnya peserta didik membaca Bersama-sama kosakata yang diajarkan.



Gambar 3

Kemudian siswa/i diberikan sedikit motivasi agar membangkitkan semangat melalui game spin. Melalui game ini siswa dapat meningkatkan konsentrasi mereka saat belajar, meningkatkan memori mereka, dan meningkatkan keterampilan emosional, sosial, fisik, dan kognitif mereka melalui permainan (Prasasti et al., 2022).



Gambar 4

Selanjutnya peserta didik dipanggil dengan acak dan melakukan putaran spin game tersebut dengan cara, diputaran terdapat warna yang masing-masing warna tersebut mempunyai pertanyaan mengenai kosakata-kosakata yang diberikan agar tidak terkesan monoton. (Udin By Arifin et al., 2021). Dari amplop dengan warna yang didapat peserta didik, berisi pertanyaan yang dijawab mengenai materi yang diberikan. Kemudian peserta didik menjawab pertanyaan yang tertulis di kertas tersebut. Hal ini dapat membangkitkan semangat pada peserta didik dalam belajar. Memberikan media pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengasah pemahaman materi kosakata yang diberikan. Dan kegiatan ini juga dapat menjadikan siswa lebih aktif selama mengikuti proses pembelajaran kosa kata bahasa arab.

KESIMPULAN

Media Pembelajaran bahasa arab sangat berpengaruh dalam meningkatkan kosakata pada siswa. Dari hasil proses pembelajaran dalam program pengabdian ini adanya peningkatan dalam pemahaman kosakata bahasa arab menggunakan media pembelajaran spin game tersebut. Berdasarkan hasil yang dicapai pada penelitian ini, dalam proses kegiatan belajar siswa bersemangat dan termotivasi dalam belajar bahasa arab menggunakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses belajar. Dalam peningkatan pemahaman juga siswa mendapatkan wawasan yang baik terutama dalam penguasaan kosakata bahasa arab. Namun tidak dipungkiri ada beberapa siswa yang masih bingung dengan pembelajaran bahasa arab ini. Untuk itu penulis berharap adanya Lembaga yang mendukung di desa tersebut untuk

memfasilitasi kegiatan belajar bahasa arab baik di dalam ruang kelas maupun diluar ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Muh. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *'A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31314/Ajamiy.9.1.1-15.2020>
- Furoidah, A. (N.D.). قسردملا يف قديرعلا قغللا دعاوق نيسحتل قراودلا قلعلا لئاسو قبيطت ميج جنوشتنك قينسلا قيلاعلا.
- Hasan, A., Mustofa, A., & Tuzzahra, R. (2021). *The Development Of Rainbow Spin Learning Media In Social Sciences: Addie Development Model*.
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak—Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291–303. <https://doi.org/10.24042/Ajipaud.V4i2.11381>
- Mufidah, Z., & Badrus, M. (N.D.). *Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Page / 43 Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya. 01(01)*.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar. 6*.
- Prasasti, K. A., Marsiah, M., Ajahari, A., & Surawan, S. (2022). Bimbingan Belajar Bahasa Arab Dasar Bagi Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Karya Wisata. *Wahatul Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 148–154. <https://doi.org/10.36701/Wahatul.V3i2.581>
- Udin By Arifin, Moch. B., Nurdyansyah, Rindaningsih, I., & Kalimah, S. (2021). Development Of Smart Play Wheel Learning Media To Improve Student Learning Outcomes In Islamic Elementary Schools. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012049. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012049>
- Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi. 7*.