

Pemberdayaan Remaja Masjid sebagai Fasilitator Pembelajaran Bahasa Arab

Erma Febriani

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto, Kec. Kasihan, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183.

erma.febriani@umy.ac.id

DOI: 10.18196/ppm.35.83

Abstrak

Pengabdian ini dilaksanakan di Dusun Temusari dan Tritis. Tujuan pengabdian untuk meningkatkan semangat belajar bahasa Arab pada diri anak-anak TPA dan memberikan berbagai pengalaman dan pencerahan baru yang dapat menjadi motivasi baru dalam proses pembelajaran bahasa Arab bagi pengelola TPA dan remaja masjid sebagai fasilitator bahasa Arab dengan melalui pelatihan penggunaan media permainan seperti Bingo, Scrabble, dan memberikan software program pembelajaran bahasa Arab Interaktif. Mitra yang menjadi sasaran dalam program pengabdian ini adalah Kepala TPA Tritis, Remaja Masjid Tritis, dan anak-anak TPA Tritis dan Temusari. Jumlah peserta kurang lebih 60 peserta yang terdiri dari 5 fasilitator dan 55 anak-anak TPA. Hasil dari pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa media permainan yang digunakan dalam pelatihan sangat menarik minat peserta didik yang masih dalam tahap awal belajar bahasa Arab. Hal tersebut ditunjukkan dengan antusiasme peserta didik dalam menggunakan media tersebut dan berdasarkan diagram prosentase respons peserta mengenai media permainan bahasa Arab yang digunakan dalam pelatihan. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa 40% peserta setuju, 40% peserta sangat setuju, 20% peserta menjawab sangat tidak setuju dan 18% tidak setuju, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan bisa menarik dan membuat peserta aktif dalam belajar.

Kata Kunci: pemberdayaan, remaja masjid, media permainan bahasa Arab

Pendahuluan

Dusun Temusari terletak di Desa Lencoh, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali. Dusun ini merupakan salah satu dusun yang memiliki beberapa potensi yang cukup menjanjikan, misalnya desa ini terletak tidak jauh dari ibukota kecamatan, sehingga secara otomatis, wilayah Desa Lestari juga memiliki potensi untuk dikembangkan dari sisi ekonomi dan bisnis. Sudah menjadi sebuah pemahaman umum bahwa ketika sebuah daerah berkembang menjadi sebuah pusat ekonomi dan bisnis, secara langsung taraf kehidupan masyarakat pun akan ikut terangkat. Semua itu hanya bergantung kepada kesiapan masyarakat setempat untuk menangkap dan memaksimalkan setiap peluang pengembangan ekonomi yang ada. Terlebih lagi apabila dibarengi dengan pembentukan karakter masyarakat yang positif, ramah, jujur, dan bersahabat, maka desa ini tentu akan semakin banyak menarik minat pengunjung dan investor untuk mampir ke desa ini. Infrastruktur pemerintah di Desa Temusari sudah cukup memadai. Akses jalan dari pusat kota menuju desa ini sudah cukup baik, jalannya cukup lebar dan sudah beraspal, sehingga akses antara pusat kota dan Desa Temusari mudah dan lancar. Fasilitas pendidikan dan peribadatan pun dapat dikatakan memadai, dengan tersedianya Sekolah Dasar dan masjid di desa ini, sekolah tingkat SMA dan SMP pun dapat diakses dengan menempuh jarak yang tidak terlalu jauh.

Hasil kegiatan observasi yang dilakukan bersama dengan mahasiswa dapat diketahui bahwa semangat masyarakat untuk berinovasi, beribadah, dan menggalakkan kegiatan-kegiatan untuk membangun sumber daya manusia masih kurang. Setiap harinya, desa ini akan kelihatan sepi. Masyarakat disibukkan dengan pekerjaan masing-masing dalam bertani, beternak, dan sebagainya. Anak-anak dan remaja pun jarang terlihat berkumpul di sekitar desa. Selain bersekolah, mereka juga ikut disibukkan dengan membantu pekerjaan orang tua masing-masing. Hal ini berdampak pada kurangnya semangat belajar dan berkegiatan anak-anak dan remaja. Contohnya, organisasi remaja masjid yang dulu pernah terbentuk kini tidak memiliki kegiatan sama sekali. Bahkan, untuk kegiatan-kegiatan keagamaan sekalipun hanya diurus oleh tokoh masyarakat dan aparat desa.

Permasalahan terkait sumber daya manusia di Dusun Temusari berupa rendahnya pemahaman nilai-nilai keagamaan serta partisipasi warga khususnya remaja dan anak-anak dalam kegiatan keagamaan di Masjid Dusun Temusari, padahal seluruh warga di Dusun Temusari beragama Islam. Hal tersebut terjadi karena kurangnya sumber daya yang memiliki pengetahuan dan kompetensi dalam menyebarkan atau mengajarkan nilai-nilai agama Islam. Anak-anak Desa Temusari harus pergi ke dusun lain di sekitar Dusun Temusari apabila ingin belajar mengaji. Hal ini menggambarkan betapa rendahnya semangat anak-anak dan remaja Temusari untuk berinovasi dan memperdalam agama. Akibatnya, kualitas sumber daya manusia di desa ini akan berada pada kondisi yang tertinggal dan tidak memiliki bekal agama yang baik.

Menanggapi permasalahan yang ada di Dusun Temusari dan sebagai salah satu upaya untuk membantu pemerintah dan masyarakat dalam mengatasi permasalahan ini, maka pengusul melaksanakan sebuah program pemberdayaan yang berjudul “Pemberdayaan Remaja Masjid sebagai Fasilitator Pembelajaran Bahasa Arab di Dusun Temusari Desa Lencoh Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali”. Demi membentuk masyarakat yang berdaya secara ekonomi dan memiliki kompetensi dan keterampilan untuk mengembangkan daerah mereka sendiri di Dusun Temusari, maka masyarakat setempat dipandang perlu untuk mendapatkan pendampingan dan pelatihan untuk mengarahkan mereka agar mampu dan siap bersaing.

Demikian pula dengan para generasi muda yang ada di kawasan ini, juga perlu untuk dibina dan dibentuk menjadi generasi muda yang lebih positif, yang memiliki ilmu pengetahuan, dan keterampilan yang bermanfaat. Oleh karena itu, remaja masjid yang merupakan suatu sarana untuk mempererat tali silaturahmi baik dalam pergaulan sesama remaja dan juga pergaulan pada masyarakat, yang juga merupakan sarana untuk menghimpun dan membimbing remaja untuk melibatkan diri dan menggerakkan kegiatan-kegiatan yang bernuansa positif religius di tengah-tengah masyarakat merupakan salah satu solusi terbaik untuk mewujudkan tujuan tersebut. Dengan keberadaan dan keaktifan organisasi remaja masjid di Dusun Temusari, diharapkan para remaja di dusun ini dapat dihimpun dan dibina melalui organisasi ini sehingga kegiatan dan aktivitas mereka sedikit demi sedikit dapat dikendalikan dan diarahkan ke bentuk-bentuk yang lebih positif.

Kegiatan ini akan menyentuh dua kelompok di dalam masyarakat yakni kelompok remaja masjid yang tingkatan usianya berada pada tahapan remaja dan kelompok anak-anak usia sekolah dasar dan menengah pertama. Pembinaan melalui organisasi remaja masjid dipandang akan efektif dalam membantu mengarahkan mereka kepada kegiatan-kegiatan yang bersifat positif dan dapat membentuk mereka menjadi pribadi-pribadi yang aktif, cakap, cerdas, dan memiliki akhlak yang baik. Kemudian, keterampilan bahasa Arab dipilih untuk menjadi materi pokok dalam kegiatan pembelajaran tersebut karena bahasa Arab merupakan satu di antara bahasa resmi yang digunakan dalam pergaulan internasional, khususnya pada pertemuan-pertemuan, Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB), atau organisasi internasional lainnya. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab merupakan hal yang penting dilakukan oleh masyarakat dunia dan tidak hanya dibatasi penggunaannya untuk kepentingan keagamaan belaka. Dalam tata hubungan antarbangsa, Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) telah menetapkan bahasa Arab sebagai bahasa internasional di samping bahasa Inggris, Mandarin, Spanyol, Rusia, dan Prancis. Tidak diragukan lagi, mempelajari bahasa Arab adalah mempelajari ilmu untuk sesuatu yang sangat besar, karena sumber pengetahuan banyak yang menggunakan bahasa Arab (Musthafa 2011: vi-vii).

Di Indonesia, bahasa Arab telah mulai diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, minat sebagian masyarakat pun terbilang cukup tinggi untuk mempelajarinya meskipun tidak sedikit juga yang justru selalu berusaha untuk menghindari pada setiap jadwal pelajaran bahasa Arab. Kemudian, secara faktual di tengah-tengah masyarakat, masih jarang ditemui calon tenaga kerja yang memiliki kemampuan bahasa Arab yang memadai. Ellis (1997: 73) mengatakan bahwa ada dua faktor yang memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan seseorang dalam mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing, yaitu faktor sosial dan faktor psikologis. *Faktor sosial* dapat berupa lingkungan belajar, baik itu di rumah, sekolah maupun

di tengah masyarakat. Sementara *faktor psikologis* dapat berupa motivasi, gaya belajar, strategi belajar, dan kesiapan belajar. Untuk menjaga keberlangsungan kegiatan pembinaan ini, pengabdian membangun hubungan kemitraan dengan kepala dusun, remaja masjid, dan lembaga-lembaga terkait di Dusun Temusari. Dalam bidang pendidikan, Dusun Temusari dapat dikatakan sudah memiliki sedikit kemajuan dibanding dengan dusun-dusun yang lain. Di dusun ini telah tersedia sebuah kelompok remaja masjid dan kelompok seniman yang merupakan kelompok sosial. Lembaga inilah yang kemudian dirangkul oleh tim pengabdian untuk membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembinaan dan diharapkan dapat melanjutkan kegiatan tersebut setelah selesainya program pemberdayaan.

Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan semangat belajar bahasa Arab pada diri anak-anak TPA dan memberikan berbagai pengalaman dan pencerahan baru yang dapat menjadi motivasi baru dalam proses pembelajaran bahasa Arab bagi pengelola TPA dan remaja masjid sebagai fasilitator bahasa Arab dengan melalui pelatihan penggunaan media Bingo, Scrabble, dan dan memberikan *software* program pembelajaran bahasa Arab interaktif.

Metode Pelaksanaan

Adapun metode pelaksanaan dari program ini adalah dengan menggunakan metode *Rural Participatory Appraisal* (RAR) yang kemudian dilaksanakan sebagaimana tergambar dalam tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut.

a. Persiapan dan Pembekalan

Beberapa sasaran program yang dapat dijadikan sebagai binaan adalah kelompok remaja masjid dan kelompok belajar anak-anak. Dengan melakukan tindakan (1) pembinaan organisasi remaja masjid dengan melaksanakan pelatihan kepemimpinan dan manajemen organisasi remaja masjid; (2) Pelatihan Fasilitator Pembelajaran Bahasa Asing; (3) pembentukan kelompok belajar bahasa asing (Arab) untuk anak-anak agar menumbuhkan semangat belajar bahasa anak-anak sekaligus sebagai langkah antisipatif untuk mempersiapkan generasi muda sejak usia dini.

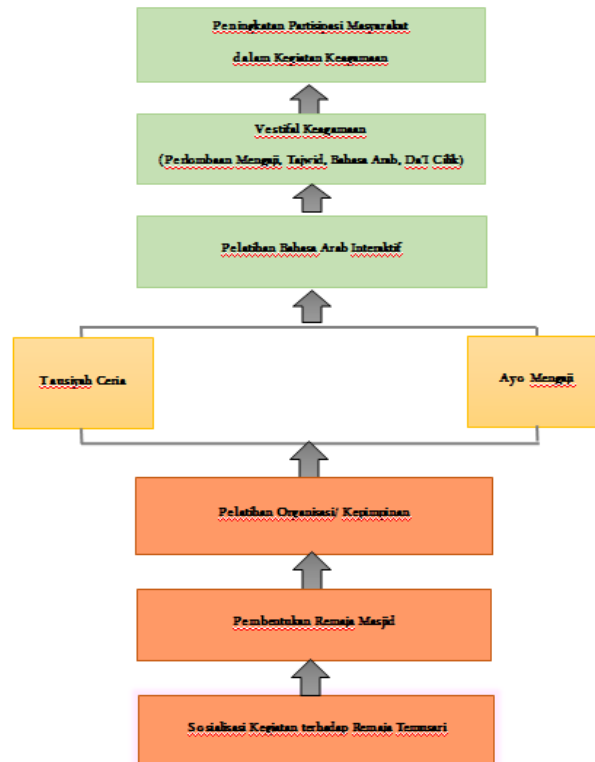
Program ini dilaksanakan oleh masyarakat dan untuk masyarakat itu sendiri dengan mendapatkan pendampingan dari mahasiswa dan dosen pembimbing lapangan yang ditugaskan oleh Perguruan Tinggi. Adapun metode pelaksanaan dari program ini adalah dengan menggunakan metode *Rural Participatory Appraisal* (RAR). Berdasarkan hasil observasi, maka perencanaan pelaksanaan program dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

b. Pelaksanaan

- 1) Mengidentifikasi kondisi organisasi remaja masjid di Dusun Temusari, Desa Lencoh, Kecamatan Selo, Kab. Boyolali.
- 2) Mengidentifikasi minat anak-anak dan tanggapan masyarakat terhadap program pembelajaran bahasa asing untuk anak-anak.
- 3) Sosialisasi program kepada seluruh warga masyarakat mengenai pelaksanaan kegiatan.
- 4) Mempersiapkan tutor, peralatan, dan tempat untuk diadakan pelatihan.
- 5) Pendampingan diadakan selama 4 pekan dengan waktu pelatihan dan kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan luangnya waktu dan kesempatan kelompok binaan.
- 6) Pelaksanaan pelatihan menggunakan sistem pembelajaran terbuka yang memungkinkan peserta untuk bereksplorasi dan berimprovisasi sesuai dengan kreativitas dan keahliannya sendiri dalam mengolah bahan yang telah disiapkan.
- 7) Pelatihan-pelatihan yang dilaksanakan juga disertai dengan materi tentang manajemen organisasi remaja masjid, kepemimpinan dalam Islam, dan pengelolaan kegiatan belajar mengajar bahasa Arab.
- 8) Melakukan kegiatan Fun with Arabic sebagai *refreshing* kegiatan pembelajaran sekaligus

merupakan satu bentuk pembinaan terfokus bagi peserta kelompok belajar.

Berikut langkah-langkah dalam bentuk program yang akan dilaksanakan untuk mencapai hasil yang diharapkan:



Gambar 1. Langkah-langkah Program Kegiatan Pengabdian

Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui upaya-upaya pendampingan yang dilakukan oleh *stakeholder* terkait, baik dari pemerintah, masyarakat, dan perguruan tinggi. Melalui program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi besar bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia di Dusun Temusari, Desa Lencoh, Kecamatan Selo, Kab. Boyolali.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan bahasa Arab interaktif menjadi program utama dalam pengabdian ini, yakni membekali Remaja Masjid Temusari sebagai fasilitator bahasa Arab. Namun, dengan adanya hambatan dalam pelaksanaan program ini, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pelaksanaan pelatihan bahasa Arab interaktif untuk Remaja Temusari dialihkan ke TPA Tritis yang berlokasi di dekat Dusun Temusari. Pengelola dan Remaja Masjid yang mengajar di TPA ini sangat antusias dengan pelatihan bahasa Arab dikarenakan minimnya pengetahuan mengenai bahasa Arab.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dilakukan di TPQ Temusari, Lencoh, Selo dengan melalui beberapa tahap sebagai berikut. Penyusunan Model Media Pembelajaran Kegiatan ini diawali dengan merancang media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan usia peserta didik di TPQ Ar-Rahman. Rancangan yang dihasilkan adalah berupa Scrabble dan Bingo sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran berupa Scrabble dan Bingo media yang akan digunakan tim pelaksana sebagai penyalur pesan yang dalam hal ini adalah materi pembelajaran bahasa Arab, dari pengajar atau guru mengaji kepada siswa atau santri. Tim pelaksana memilih

untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut karena di samping tidak membutuhkan alat maupun sarana lain dalam menggunakannya, juga dapat disesuaikan dengan jumlah penggunaannya yaitu santri. Media Scrabble dan Bingo dianggap cocok digunakan dalam *setting* pembelajaran di TPQ yang memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda dari sekolah formal. Media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran klasikal dengan jumlah peserta didik 20 hingga 30 orang dalam satu kelas. Jumlah peserta didik tersebut merupakan jumlah ideal yang terdapat di TPQ pada umumnya.

Penggunaan media pembelajaran konvensional dan interaktif merupakan strategi atau improvisasi guru dalam pengajaran bahasa Arab. Selain menggunakan media permainan, pemilihan model pembelajaran juga mempunyai peran besar dalam proses pembelajaran, salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut dan cocok untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Arab yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments*.

Media permainan Bingo adalah sejenis permainan komunikatif yang mana peserta akan mencabut undian kartu pada sebuah kotak lalu pemain lain yang memiliki kartu yang sama berhak menempelkan kartunya pada papan tulis. Setiap kelompok berlomba-lomba membentuk pola/garis tertentu (horizontal, vertikal, maupun diagonal) pada papan tulis. Kata *bingo* muncul karena para pemenang permainan ini biasanya akan meneriakkan kata “bingo” untuk menunjukkan bahwa mereka telah menemukan pola permainan tersebut. Selain bingo, dalam pembelajaran bahasa Arab yang dilaksanakan pada TPQ Temusari juga menggunakan scrabble sebagai media pembelajaran. Media scrabble adalah suatu permainan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata. Scrabble adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris). Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kosakata dengan mengingat kosakata satu per satu kata yang disesuaikan dengan urutan baik baris dan kolom maka siswa akan lebih tertarik untuk terus memecahkan kata demi kata. Selain dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik, permainan Scrabble dua bahasa ini dibuat sebagai salah satu cara untuk menambah daya tarik permainan Scrabble di kalangan masyarakat Indonesia. Permainan ini sudah populer di kalangan masyarakat dunia, sehingga negara-negara bagian di dunia telah mengembangkan permainan scrabble ke dalam bahasa negara mereka dari bahasa Inggris sebagai bahasa induk dari permainan scrabble tersebut. Daftar kata yang dibentuk dalam permainan scrabble ini harus merupakan kata yang mempunyai sebuah makna atau berasal dari kata baku. Pada dasarnya scrabble sebagai model pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan pendidik agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan dirinya sebagai individu maupun kelompok. Kemampuan tersebut diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajar sehingga memiliki kemampuan mengingat kosakata dan menungknannya dalam bentuk tulisan.

Keunggulan scrabble; (1) Peserta didik terampil menyimak, membaca, dan menulis karena para peserta didik dapat banyak menirukan, khususnya mengenai topik-topik yang sudah dilatih dalam kelas (2) Peserta didik menguasai penulisan dengan baik (3) Peserta didik mengetahui banyak kosakata (4) Peserta didik memiliki keberanian dan spontanitas dalam menulis karena sejak awal telah dilatih untuk berpikir mengingat kosakata yang telah diajarkan (5) Strategi ini cocok diterapkan pada peserta didik yang sudah mahir (6) Strategi ini mempunyai prinsip-prinsip yang lebih tepat untuk digunakan dalam kelas besar dan kecil. Kelemahan scrabble; (1) Kemampuan peserta didik dalam berbicara lemah, karena materi dan latihan yang disediakan lebih menekankan pada keterampilan berbahasa tulis. Strategi ini menuntut para pendidik yang ideal dari segi keterampilan berbahasa dan kelincahan dalam penyajian kepada peserta didik.



Gambar 2. Media Scrabble

Media pembelajaran Scrabble dan Bingo disusun oleh tim melibatkan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak mengenal konteks yang sedang dibicarakan. Sebagaimana diungkapkan oleh Ratheeswari (2018) bahwa lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik harus memperhatikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan keyakinan yang dibawa siswa ke dalam proses pembelajaran.

Cara Bermain Scrabble

Adapun cara melaksanakan permainan ini ialah sebagai berikut: (1) Jumlah pemain empat orang (2) Siswa diminta untuk mempelajari kembali kosakata yang telah dipelajari (3) Setiap pemain sudah harus menguasai peraturan permainan (4) Secara bergiliran para pemain mengisi kotak-kotak yang tersedia (5) Cara mengisi kotak-kotak hampir sama dengan silang datar. Jika pada silang datar kita harus menuliskan huruf, maka dalam *scrabble* kita tidak harus menuliskannya lagi, tetapi cukup dengan menaruh kepingan-kepingan papan/plastik (6) Kata-kata yang diisikan itu harus kata-kata yang ada di dalam kamus, bukan kata seru, bukan singkatan, dan bukan nama diri (7) Salah seorang peserta didik yang kebetulan tidak ikut bermain diminta mengawasi permainan sekaligus mencatat nilai (8) Apabila pemain dengan betul dapat menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata, maka dia akan mendapatkan sejumlah nilai. Perhitungan nilai didasarkan atas banyaknya huruf atau panjang pendek kata yang disusun, besar kecilnya nilai setiap huruf, letak huruf pada warna kotak (9) Apabila ada pemain yang melakukan kesalahan, pemain didenda sejumlah nilai yang mestinya akan pemain peroleh. Kesalahan tersebut terjadi karena kata yang disusun tidak terdapat dalam kamus, kata salah ejaan, atau salah struktur morfologinya (10) Permainan diakhiri setelah semua huruf terpasang atau setelah para pemain tidak dapat lagi memasang huruf yang masih dimiliki. Pemenang ialah pemain yang dapat mengumpulkan nilai paling banyak (11) Tidak diizinkan membuka kamus.

Cara Penghitungan Skor:

- Jumlah poin yang diperoleh oleh pemain ditentukan dari penjumlahan seluruh poin huruf dari kata yang berhasil dibentuknya.

- Poin ini bisa bertambah dan berlipat ganda jika biji-biji hurufnya melewati papan bidang istimewa (petak-petak khusus dengan warna yang berbeda).
- Nilai istimewa dalam permainan tersebut adalah sebagai berikut.
Kuning: Mengalikan poin huruf yang terletak di atas bidang berwarna “kuning” ini, sebanyak 3 kali lipat (*Triple Letter Score*).
Merah jambu (*pink*): Mengalikan poin huruf yang terletak di atas bidang berwarna “pink” ini, sebanyak 2 kali lipat (*Double Letter Word*).

Sosialisasi dan Pelatihan bagi Pendidik

Media pembelajaran yang telah disiapkan kemudian disampaikan kepada pendidik. Pendidik TPQ Tritis berjumlah 5 orang. Tim pelaksana melatih para pendidik mengenai cara penggunaan media tersebut serta metode dan langkah-langkah pembelajaran yang dapat dirancang dengan bantuan media pembelajaran yang baru. Tahap akhir program pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengimplementasikan media pembelajaran tersebut kepada anak-anak TPA. Tim pelaksana melakukan *monitoring* untuk mengetahui respons peserta didik dan mengevaluasi kemampuan pendidik dalam menggunakan media tersebut.



Gambar 3. Pelatihan Penggunaan Media Permainan Scrabble dan Bingo Bersama Fasilitator



Gambar 4. Pelatihan Penggunaan Media Permainan Bersama Anak-anak TPA Tritis



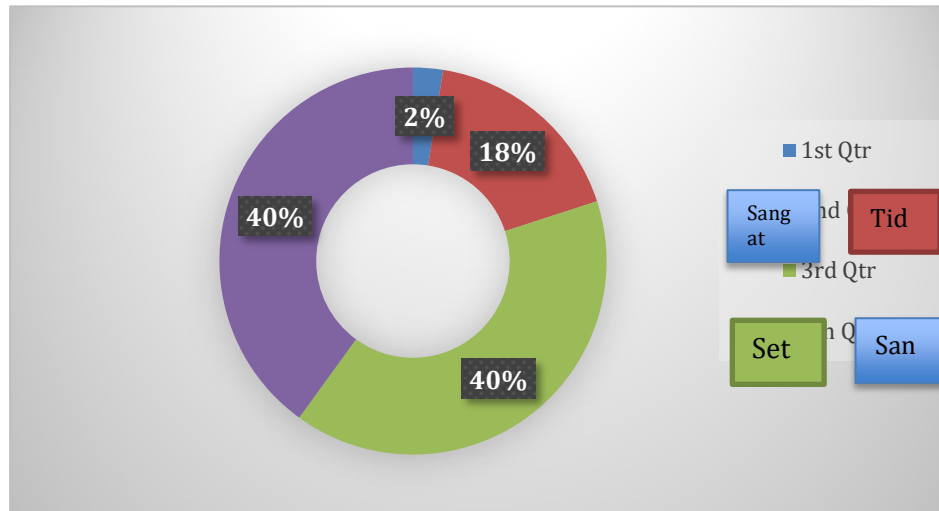
Gambar 5. Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan

Pelatihan bahasa Arab interaktif menjadi program utama dalam pengabdian ini, yakni membekali Remaja Masjid Temusari sebagai fasilitator bahasa Arab. Namun, dengan adanya hambatan dalam pelaksanaan program ini, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pelaksanaan pelatihan bahasa Arab interaktif untuk Remaja Temusari dialihkan ke TPA Tritis yang berlokasi di dekat Dusun Temusari. Pengelola dan Remaja Masjid yang mengajar di TPA ini sangat antusias dengan pelatihan bahasa Arab dikarenakan minimnya pengetahuan mengenai bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran membuat anak-anak TPA sangat antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Ketika fasilitator menunjuk gambar yang ada dalam papan media, siswa serentak berteriak mengikuti gambar yang ditunjuk oleh fasilitator. Rasa senang dan penasaran yang dirasakan siswa pada media ketika fasilitator masuk pada materi tentang permainan membuat semua siswa angkat tangan ingin mencoba, bahkan ada siswa yang maju ke depan padahal dia tidak angkat tangan, dia tidak menunggu panggilan dari guru karena terlalu lama menunggu dan ingin sekali mencoba menyelesaikan permainan. Keterbatasan media yang tersedia menyebabkan anak berebut ingin mencoba.



Gambar 6. Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan



Tabel. 1 Prosentase Respons Peserta mengenai Media Permainan Bahasa Arab yang Digunakan dalam Pelatihan

Diagram di atas menunjukkan bahwa 40% peserta setuju, 40% peserta sangat setuju, sedikit dari peserta menjawab sangat tidak setuju dan tidak setuju, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa scrabble bisa membuat peserta aktif dalam belajar. Anak-anak TPA Tritis suka belajar menggunakan media, sehingga mereka bisa aktif dalam belajar.

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ditemukan beberapa hal yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang telah dirancang oleh tim pelaksana sebagai berikut.

1. Media permainan scrabble menarik minat peserta didik yang masih dalam tahap awal belajar bahasa Arab. Hal tersebut ditunjukkan dengan antusiasme peserta didik dalam menggunakan media tersebut.
2. Pendidik masih belum mampu bervariasi metode-metode yang bisa dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari pendidik yang hanya menggunakan media tersebut sebagai bahan yang dibaca bersama-sama anak-anak TPA saja. Padahal, lebih dari itu, pendidik dapat menggunakan media tersebut dalam pembelajaran klasikal maupun individual, sebagai bahan belajar membaca maupun menguji anak-anak TPA dengan adu cepat. Penyebabnya bisa dikarenakan kurangnya kompetensi pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran sehingga perlu diupayakan lebih lanjut untuk memberikan pelatihan-pelatihan yang bertujuan untuk peningkatan kompetensi pendidik dalam merancang pembelajaran.

Simpulan

Dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di TPA Tritis disimpulkan beberapa hal yaitu: Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab perlu dilakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi anak-anak TPA dalam belajar bahasa Arab serta membantu

memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Diperlukan upaya yang terencana dan berkesinambungan untuk meningkatkan kompetensi pendidik TPA agar mampu mendesain strategi, metode, dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di TPA.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan berperan dalam kegiatan pengabdian khususnya kepada pemberi dana pihak LP3M UMY. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Dukuh Temusari dan Tritis, Kepala TPA Tritis, Remaja Masjid Tritis, dan anak-anak TPA Tritis yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian.

Daftar Pustaka

- Azhari. 2015. "Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah". *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. Vol. 16, No. 1.
<https://www.jurnal.arraniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/586/0>.
- Ahmad Fauzi. 2013. "Pengembangan Permainan Scrabble Berbahasa Arab Berbasis SwishMax sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab". *Jurnal Fakultas Sastra UM*.
<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/26563>.
- Asmariyani. 2016. "Konsep Media Pembelajaran PAUD". *Al-Afkar*, 5(1), 25-42.
- Fani, Erfianti. 2020. "Media Permainan Scrabble sebagai Alternatif Penguasaan Kosakata Bahasa Arab". *Prosiding Arab UM*, Vol.4, 2020. DOI: <http://prosiding.arab-um.com/ind>.
- Yuli Lidiasari, Sofian, Iwan Supardi. 2017. "Using Scrabble Game in Improving Student's Vocabulary Mastery of SMP Negeri 1 JAWAI". *Jurnal Untan*.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/download/23217/18342&ved=2ahUKEwjb9-Wzpu_rAhUziOYKHVCDCEcQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw1cjBzwHadSSZjGIBM-wZsM.
- Yulianti, Dwi Anggani Linggar Bharati. 2017. "The Effectiveness of Scrabble and Wordsearch Games to Teach Vocabulary to Students with Different Interests". Vol. 7, No. 3. 2017.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej/article/view/20745/9874ex.php/semnasbama/article/view/595>.
- Hanifah, T. U. 2014. "Pemanfaatan Media *Pop-up Book* Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun". *Belia*, 3(2).