



Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Kata Bergambar: Studi Pengabdian Masyarakat di MIN 2 Kota Sawahlunto

Retisfa Khairanis

Magister Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana,
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Corresponding Author: retisfakhairanis182001@gmail.com

ABSTRACT

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah dasar sering menghadapi kendala rendahnya penguasaan mufradat akibat minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa melalui penerapan permainan edukatif berbasis kartu kata bergambar di MIN 2 Kota Sawahlunto. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan media, pelatihan guru, pendampingan pembelajaran, dan evaluasi hasil. Sebanyak 60 siswa dari kelas IV dan V serta 4 guru Bahasa Arab terlibat aktif dalam kegiatan ini. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan mufradat, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 53 yang meningkat menjadi 80 pada post-test. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran, dan guru mampu mengembangkan sendiri media pembelajaran serupa dengan kualitas baik. Selain memberikan manfaat langsung berupa peningkatan hasil belajar siswa, kegiatan ini juga memberdayakan guru sebagai inovator pembelajaran di kelas. Kegiatan ini memperkenalkan pendekatan baru yang menyenangkan dan aplikatif dalam pengajaran Bahasa Arab, sekaligus membangun keterlibatan aktif masyarakat sekolah dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: permainan edukatif, kartu kata bergambar, mufradat, bahasa arab

PENDAHULUAN

Bahasa Arab sebagai bahasa ajar di madrasah memiliki kedudukan strategis dalam menunjang pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam dan sumber-sumber keilmuan klasik (Nulloh et al., 2025). Salah satu unsur mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan mufradat (kosa kata), karena kosa kata menjadi pintu masuk untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Syuhada & Ridho, 2025). Namun, berdasarkan observasi awal di MIN (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) 2 Kota Sawahlunto, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas IV hingga VI mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan mufradat yang telah diajarkan. Dari hasil kuisioner yang disebar kepada 60 siswa, sebanyak 75% menyatakan bahwa mereka cepat lupa terhadap kosa kata baru dan merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton. Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, diketahui bahwa media yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku teks dan metode ceramah, tanpa dukungan alat bantu visual yang menarik atau interaktif.

Adapun untuk menjawab permasalahan tersebut, pengabdian merancang dan melaksanakan program pengabdian berupa pelatihan penggunaan permainan edukatif



berbasis kartu kata bergambar yang dirancang secara kontekstual dan menarik. Kegiatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan pendekatan visual dan kinestetik. Kartu kata bergambar tersebut mencantumkan kosa kata bahasa Arab disertai ilustrasi yang relevan dan familiar bagi siswa, sehingga mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat mereka. Program kerja pengabdian ini dirancang tidak hanya untuk membantu siswa memahami mufradat dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan guru dalam mengembangkan media ajar kreatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan.

Kehandalan metode permainan berbasis kartu kata bergambar telah banyak didukung oleh penelitian terdahulu. Misalnya, studi menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar meningkatkan penguasaan mufradat siswa sebesar 35% dibandingkan metode konvensional (Fuadiyah et al., 2025). Penelitian lain juga menyimpulkan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab (Al Haddad et al., 2025). Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang terbukti efektif dalam pembelajaran anak usia dasar (As'ad et al., 2025). Oleh karena itu, pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa di MIN 2 Kota Sawahlunto dan terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan hasil belajar.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan mufradat Bahasa Arab siswa melalui permainan edukatif berbasis kartu kata bergambar; (2) memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan dan mengembangkan media kartu bergambar secara mandiri; serta (3) menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Adapun manfaat kegiatan ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di tingkat dasar, memperkaya metode pembelajaran yang digunakan guru, serta membentuk ekosistem belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di MIN (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) 2 Kota Sawah Lunto yang berlokasi di Jalan Anas Malik No. 4, Talawi Mudik, Kecamatan Talawi, Kota Sawahlunto, Sumatera Barat. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga hari, yaitu pada tanggal 24–26 Juni 2025 dengan pembagian kegiatan berupa observasi awal, pelatihan guru, dan pelaksanaan praktik pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar di dalam kelas.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas IV dan V MIN 2 Kota Sawahlunto serta guru mata pelajaran Bahasa Arab di madrasah tersebut. Penetapan sasaran berdasarkan hasil koordinasi dengan kepala sekolah dan guru Bahasa Arab, serta temuan awal bahwa siswa di dua tingkat tersebut mengalami kendala signifikan dalam penguasaan mufradat. Guru mata pelajaran juga menjadi mitra penting karena berperan langsung dalam pembelajaran dan pelestarian penggunaan media setelah kegiatan berlangsung.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan: Pengabdian melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, merancang kartu kata bergambar yang relevan, serta menyiapkan modul pelatihan sederhana bagi guru.

2. Penyuluhan: Dilaksanakan pada hari pertama, bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru dan siswa mengenai pentingnya penguasaan mufradat dan efektivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif.
3. Pelatihan: Dilaksanakan untuk guru Bahasa Arab, berfokus pada cara menggunakan kartu kata bergambar dalam kegiatan belajar-mengajar serta teknik membuat kartu secara mandiri menggunakan aplikasi sederhana.
4. Pendampingan dan Demonstrasi: Guru mendampingi siswa dalam praktik penggunaan kartu dalam kelas nyata, disertai bimbingan langsung dari tim pengabdian yang juga memfasilitasi jalannya permainan edukatif.
5. Refleksi dan Diskusi: Kegiatan terakhir diisi dengan refleksi bersama guru dan siswa, serta penyusunan rekomendasi tindak lanjut pemanfaatan media dalam pembelajaran selanjutnya.

Adapun keberhasilan kegiatan diukur melalui indikator berikut:

1. Peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab
2. Meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat mufradat
3. Kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mereplikasi kartu kata bergambar
4. Adanya rencana keberlanjutan penggunaan media oleh pihak sekolah

Selanjutnya, evaluasi kegiatan dilakukan dengan beberapa pendekatan, yaitu:

1. Pre-test dan post-test kepada siswa untuk mengukur penguasaan mufradat sebelum dan sesudah kegiatan
2. Angket kepuasan untuk mengukur respon siswa dan guru terhadap metode yang digunakan
3. Wawancara terbuka dengan guru untuk mengetahui efektivitas pelatihan serta kemungkinan pengembangan media lebih lanjut
4. Observasi langsung terhadap keterlibatan siswa dan dinamika pembelajaran saat kartu digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Antusiasme dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Kegiatan pengabdian yang mengusung permainan edukatif berbasis kartu kata bergambar terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Sebelum kegiatan dilaksanakan, suasana kelas cenderung pasif, dengan dominasi metode ceramah dari guru dan rendahnya interaksi antara siswa dengan materi ajar. Permainan edukatif yang diperkenalkan dalam kegiatan ini berhasil menciptakan dinamika baru yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan di ruang kelas.

Ketika media kartu digunakan untuk mengenalkan mufradat, siswa tidak hanya melihat dan mendengarkan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain, mengelompokkan, menebak, hingga mencocokkan gambar dan kata. Hal ini memicu munculnya rasa ingin tahu dan semangat kompetisi sehat di antara siswa. Pengamatan langsung menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa tampak aktif bertanya, menjawab, atau mencoba mengingat kembali kosa kata yang pernah mereka pelajari. Antusiasme siswa dalam bermain kartu kata bergambar dapat dilihat pada Gambar 1.

Kareba: Jurnal Inovasi dan Pemberdayaan Masyarakat

Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Kata Bergambar:
Studi Pengabdian Masyarakat di MIN 2 Kota Sawahlunto



Gambar 1 Siswa kelas IV dan V tampak antusias saat memainkan permainan kartu kata bergambar dalam kelompok kecil

Peningkatan partisipasi ini juga tercermin dari hasil angket sederhana yang dibagikan kepada 60 siswa (kelas IV dan V) setelah kegiatan berlangsung. Sebanyak 52 siswa (87%) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Arab terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan setelah menggunakan kartu kata bergambar. Sementara 8 siswa lainnya (13%) memberikan respons netral karena masih butuh adaptasi dengan metode baru. Tidak ada siswa yang memberikan respons negatif, menandakan bahwa secara umum, pendekatan ini diterima baik oleh peserta didik.

Dalam permainan ini, guru membagi siswa dalam kelompok kecil, lalu membagikan kartu secara acak. Setiap kelompok diminta menebak arti kata dari gambar yang diperlihatkan, atau mencocokkan kata Arab dengan gambar yang sesuai. Kegiatan ini dilakukan dalam suasana kompetitif dan diselingi reward kecil, seperti stiker atau tepuk semangat, yang semakin menambah motivasi belajar siswa. Permainan ini tidak hanya menyorot aspek kognitif, tetapi juga memicu kolaborasi, komunikasi, dan keterlibatan emosional siswa terhadap pelajaran.

Guru yang terlibat dalam kegiatan ini menyampaikan bahwa siswa yang biasanya pendiam pun tampak lebih percaya diri ketika diminta menjawab arti mufradat yang ada pada kartu. Bahkan beberapa siswa mampu menyebutkan kosa kata secara spontan tanpa harus membaca kartu terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menyenangkan dapat mengaktifkan daya serap dan retensi informasi secara lebih alami dan menyeluruh.

Secara psikopedagogis, anak-anak usia madrasah ibtidaiyah berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak belajar lebih efektif melalui media visual dan manipulatif yang dapat mereka sentuh, lihat, dan mainkan (Kurniawan, 2025). Oleh karena itu, media kartu kata bergambar sangat sesuai

dengan kebutuhan perkembangan mereka, karena menggabungkan elemen visual, kinestetik, dan verbal secara harmonis.

Peningkatan antusiasme siswa juga dapat dipahami melalui pendekatan behavioristik, di mana penguatan positif seperti permainan, pujian, dan hadiah kecil mendorong pengulangan perilaku belajar yang baik. Dalam konteks ini, permainan menjadi stimulus yang membentuk kebiasaan belajar aktif dan partisipatif (Muslimin et al., 2025). Sebagaimana dikemukakan Skinner, motivasi belajar dapat dibentuk melalui penguatan eksternal, yang dalam kegiatan ini diwujudkan dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan (Darmayanti et al., 2024).

Di sisi lain, keterlibatan siswa dalam permainan juga menunjukkan efektivitas strategi *active learning*. Pendekatan ini menuntut siswa menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi (Lidawati & Gayo, 2025). Dari pengamatan selama kegiatan, siswa tampak lebih banyak berbicara menggunakan kosakata Arab, saling mengoreksi, bahkan tertawa bersama saat menjumpai gambar yang lucu atau menarik. Interaksi ini menciptakan suasana belajar yang hidup dan bermakna.

Kegiatan ini juga memberi ruang bagi pembentukan suasana belajar kolaboratif. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa belajar untuk saling membantu dan menghargai pendapat temannya (Khairanis, Abidin, et al., 2025). Hal ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap sosial yang positif, seperti toleransi, kerja sama, dan tanggung jawab. Dalam konteks pendidikan karakter yang menjadi bagian dari kurikulum madrasah, metode ini memberikan kontribusi penting (Khairanis, Hasaniyah, et al., 2025).

Dari berbagai hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis kartu kata bergambar sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di MIN 2 Kota Sawahlunto. Penggabungan antara visualisasi, aktivitas fisik, interaksi sosial, dan kesenangan menjadi formula pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan kebutuhan kontekstual madrasah.

Efektivitas Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan penguasaan mufradat Bahasa Arab pada siswa kelas IV dan V MIN 2 Kota Sawahlunto melalui media kartu kata bergambar. Untuk mengukur efektivitas metode ini, dilakukan pengujian awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) kepada para siswa. Soal yang digunakan terdiri dari 15 butir pilihan ganda yang mencakup pengenalan arti mufradat, penggunaan dalam konteks, dan mencocokkan kata dengan gambar.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, siswa mengikuti *pre-test* tanpa mendapatkan paparan media kartu. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan mufradat siswa masih rendah. Banyak siswa yang menjawab secara acak, bahkan tidak dapat membedakan arti dasar dari mufradat yang telah diajarkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya belum optimal dalam membangun daya ingat dan pemahaman kosa kata.

Setelah dua hari berturut-turut pembelajaran dengan menggunakan kartu kata bergambar, siswa kembali diberikan *post-test* dengan bentuk soal yang sama namun diacak posisinya. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan mufradat. Rata-rata nilai siswa meningkat secara tajam, yang menandakan bahwa permainan edukatif tersebut tidak hanya menarik, tetapi juga berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV dan V dapat dilihat pada Tabel 1.

Kareba: Jurnal Inovasi dan Pemberdayaan Masyarakat
Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Kata Bergambar:
Studi Pengabdian Masyarakat di MIN 2 Kota Sawahlunto

Tabel 1 Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test	Selisih Nilai
Kelas IV	30 siswa	54	81	+27
Kelas V	30 siswa	52	79	+27
Total	60 siswa	53	80	+27

Hasil tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 27 poin setelah mengikuti pembelajaran dengan media kartu kata bergambar. Ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya memberikan pengaruh positif secara emosional dan motivasional, tetapi juga memberikan hasil konkret dalam aspek kognitif. Konsistensi peningkatan di dua tingkat kelas berbeda juga memperkuat validitas temuan ini.

Peningkatan tersebut selaras dengan temuan studi yang menunjukkan bahwa media bergambar dapat memperkuat hubungan antara bentuk kata dan makna melalui penguatan visual (Indriani et al., 2025). Hal ini secara tidak langsung menstimulasi daya ingat jangka panjang siswa, sehingga penguasaan mufradat menjadi lebih mantap. Selain itu, penggunaan kartu kata bergambar juga memperkuat prinsip pembelajaran multimodal. Dalam teori VARK (Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic), setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Kartu kata bergambar secara alami menggabungkan unsur visual (gambar), kinestetik (memegang dan bermain kartu), dan auditory (mendengar pengucapan guru atau teman). Pendekatan ini menjangkau lebih banyak tipe pelajar dan membuat pembelajaran terasa lebih inklusif (Dinata et al., 2024).

Dalam praktiknya, siswa tidak hanya mengingat arti kata melalui gambar, tetapi juga menggunakannya dalam kalimat sederhana yang mereka buat sendiri. Guru memfasilitasi sesi latihan ini di akhir permainan. Misalnya, setelah mengenal kata مِفْتَاح (kunci), siswa diminta menyusun kalimat sederhana seperti هَذَا مِفْتَاحِي (Ini kunciku). Pendekatan integratif ini memungkinkan pemahaman kata tidak berhenti di hafalan, tetapi berkembang dalam konteks penggunaannya.

Beberapa siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan mengenali bentuk tulisan Arab dan membaca mufradat dengan lebih lancar. Hal ini menjadi efek tambahan dari kegiatan bermain sambil belajar, karena siswa sering kali tidak merasa sedang "belajar serius", melainkan menikmati kegiatan. Kondisi emosional yang positif ini, menurut teori affective filter dari Krashen, akan mempercepat proses akuisisi bahasa karena siswa tidak dalam kondisi tertekan atau cemas (Saptadi et al., 2024).

Efektivitas media kartu kata ini juga disebabkan oleh prinsip asosiasi antara kata dan gambar yang mendalam. Setiap gambar pada kartu disesuaikan dengan realitas siswa di lingkungan sekitar, seperti sekolah, rumah, masjid, atau pasar. Hal ini membuat makna kata menjadi lebih konkret dan mudah ditangkap oleh siswa. Kontekstualisasi ini menjadi bagian penting dari pembelajaran yang bermakna (Khairanis, Rifai, et al., 2025).

Dari diskusi pasca kegiatan, guru juga melaporkan bahwa siswa tampak lebih percaya diri dalam menggunakan mufradat secara lisan. Siswa berani mencoba mengucapkan kata meskipun belum sempurna, dan teman-temannya memberikan respons atau koreksi ringan. Interaksi ini memperkaya suasana belajar dan menumbuhkan keberanian siswa dalam berbahasa Arab, yang sebelumnya masih menjadi tantangan di madrasah dasar.

Peningkatan penguasaan mufradat ini juga menjadi dasar penting bagi keterampilan berbahasa lainnya. Kosakata yang kuat akan mempermudah siswa dalam membaca teks Arab

sederhana, memahami instruksi guru, dan menyusun kalimat sendiri. Oleh karena itu, kegiatan ini bukan hanya menyelesaikan persoalan lokal di MIN 2 Kota Sawahlunto, tetapi juga menjadi contoh penguatan fondasi pembelajaran Bahasa Arab yang bisa direplikasi di madrasah serupa lainnya.

Kemampuan Guru dalam Menggunakan dan Mengembangkan Media

Salah satu fokus utama dalam kegiatan pengabdian ini adalah memberdayakan guru Bahasa Arab di MIN 2 Kota Sawahlunto agar mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Hal ini penting karena guru merupakan agen utama dalam keberlanjutan inovasi di kelas. Sebagus apa pun media yang diperkenalkan, tanpa keterampilan dan motivasi guru, dampaknya tidak akan berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan media kartu kata bergambar dilaksanakan secara intensif dan aplikatif, seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Pelatihan Guru

Pelatihan dilaksanakan pada hari pertama kegiatan, difokuskan pada dua aspek: penggunaan kartu dalam pembelajaran dan pembuatan kartu mandiri menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva dan PowerPoint. Dalam pelatihan, guru diperkenalkan dengan prinsip dasar desain edukatif, seperti keterpaduan warna, proporsi gambar dengan teks, dan pemilihan kosakata sesuai jenjang siswa. Guru juga diberi contoh penggunaan dalam bentuk simulasi pembelajaran di kelas.

Sebanyak 4 orang guru Bahasa Arab yang mengajar di kelas III–VI menjadi peserta aktif dalam pelatihan ini. Guru-guru tersebut sebelumnya belum terbiasa menggunakan media visual interaktif. Dalam wawancara awal, mereka mengaku masih bergantung pada metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan penulisan di papan tulis. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Selama pelatihan, guru diberikan modul singkat dan template desain kartu. Mereka diminta mencoba membuat dua kartu kosa kata berdasarkan materi yang biasa diajarkan di kelas. Hasil latihan pertama menunjukkan antusiasme tinggi. Meskipun beberapa guru mengalami kendala teknis dalam pengoperasian aplikasi, namun secara umum mereka dapat

mengikuti langkah-langkah dengan baik. Kegiatan berlangsung interaktif, dengan sesi tanya jawab dan praktik langsung.

Pada hari kedua dan ketiga, guru mulai menerapkan media kartu dalam pembelajaran yang sesungguhnya di kelas. Mereka memandu siswa dalam permainan, mengatur kelompok, serta memodifikasi kegiatan sesuai kebutuhan kelas. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian melakukan observasi dan penilaian terhadap kemampuan guru menggunakan media, yang meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan lebih lanjut. Ringkasan penilaian kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media kartu kata bergambar dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Penilaian Kemampuan Guru dalam Menggunakan dan Mengembangkan Media

No	Nama Guru	Perencanaan (20)	Pelaksanaan (40)	Pengembangan (40)	Total Skor (100)	Kategori
1	Ustadzah Rahmi	18	35	36	89	Sangat Baik
2	Ustadzah Nurlina	16	34	35	85	Baik Sekali
3	Ustadz Malik	17	32	33	82	Baik Sekali
4	Ustadzah Rosa	15	30	32	77	Baik

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa seluruh guru telah mencapai tingkat kemampuan yang baik hingga sangat baik dalam memanfaatkan media. Poin tertinggi diraih pada aspek pelaksanaan, di mana guru tampak luwes dalam menggunakan kartu di kelas, memberikan instruksi, serta membangun interaksi aktif dengan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi praktis guru secara nyata.

Aspek pengembangan juga menunjukkan capaian yang memuaskan. Semua guru berhasil membuat 10 kartu baru berdasarkan tema pembelajaran masing-masing, seperti anggota tubuh, benda di kelas, atau pekerjaan. Bahkan dua guru menambahkan fitur kuis sederhana berbasis kartu, seperti "tebak cepat" dan "siapa cepat dia dapat", sebagai variasi permainan. Inisiatif ini menunjukkan adanya daya cipta dan kesiapan guru untuk mengembangkan media secara mandiri.

Dalam diskusi evaluatif pasca kegiatan, guru menyatakan bahwa pendekatan ini membuka wawasan baru tentang pentingnya media visual dalam pembelajaran Bahasa Arab. Mereka juga menyampaikan bahwa media seperti kartu gambar tidak hanya membantu siswa mengingat mufradat, tetapi juga memudahkan guru menjelaskan makna dan konteks tanpa harus menerjemahkannya satu per satu. Ini membantu mempercepat proses belajar dan mengurangi kejenuhan.

Dari sudut pandang teori pembelajaran, hasil ini sejalan dengan prinsip professional development dalam pendidikan, yaitu guru perlu diberdayakan melalui pelatihan yang kontekstual dan aplikatif agar mereka memiliki kemampuan berinovasi. Seperti disampaikan oleh peneliti lain bahwa pengembangan profesional yang efektif harus berorientasi pada perubahan praktik mengajar, bukan sekadar transfer teori (Delvia et al., 2025). Selain itu, kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media juga menunjukkan pentingnya konsep teacher agency, yakni peran aktif guru dalam memilih, merancang, dan memodifikasi metode pembelajaran sesuai konteks (FITRI, 2025). Dalam hal ini, guru di MIS Terpadu Unggul telah menunjukkan inisiatif dan refleksi yang tinggi, sehingga media kartu kata tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian dari strategi pengajaran yang dinamis.

Pengabdian juga mencatat bahwa perubahan sikap guru terhadap pembelajaran berbasis media sangat positif. Jika sebelumnya penggunaan media visual dianggap rumit dan tidak praktis, kini para guru mulai menganggapnya sebagai kebutuhan. Mereka juga menyampaikan harapan untuk mendapatkan pelatihan lanjutan dalam bentuk workshop media digital atau pembuatan video pembelajaran.

Keberhasilan dalam membangun kemampuan guru ini juga ditunjang oleh suasana kerja sama yang baik antara pihak sekolah dan tim pengabdian. Kepala madrasah memberikan dukungan penuh, termasuk menyediakan fasilitas dan waktu luang bagi guru untuk mengikuti pelatihan. Dukungan kelembagaan ini penting dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang inovatif dan berkelanjutan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menasar peserta didik sebagai penerima manfaat langsung, tetapi juga memperkuat peran guru sebagai pelaksana utama inovasi pembelajaran. Model pelatihan yang dilakukan bersifat praktis, kolaboratif, dan berbasis pengalaman nyata, yang menjadikannya relevan dan aplikatif di ruang kelas. Dari keseluruhan proses, dapat disimpulkan bahwa guru-guru di MIN 2 Kota Sawahlunto telah berhasil mengembangkan keterampilan pedagogik mereka, khususnya dalam hal desain dan pemanfaatan media edukatif berbasis visual. Ini menjadi landasan kuat untuk mengintegrasikan lebih banyak model pembelajaran kreatif dalam pelajaran Bahasa Arab di madrasah tersebut.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang mengusung permainan edukatif berbasis kartu kata bergambar dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab di MIN 2 Kota Sawahlunto membuktikan adanya pendekatan baru yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterlibatan serta penguasaan kosa kata siswa. Inovasi ini tidak hanya berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memberdayakan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Secara teoritik, kegiatan ini memperkuat pendekatan pembelajaran multimodal, active learning, dan pemberdayaan guru (teacher agency), yang relevan diterapkan di tingkat pendidikan dasar. Adapun saran untuk ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dalam bentuk modul media tematik dan pelatihan lanjutan berbasis digital, serta diperluas ke madrasah lain untuk mendorong terbentuknya komunitas penggerak pembelajaran Bahasa Arab yang inovatif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak MIN 2 Kota Sawahlunto, khususnya kepada kepala madrasah, para guru Bahasa Arab, dan seluruh siswa kelas IV dan V yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan dukungan penuh selama kegiatan pengabdian ini berlangsung. Keramahan, antusiasme, dan keterbukaan dari seluruh pihak telah menjadi faktor penting dalam kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan program ini. Semoga kerja sama ini menjadi awal yang baik bagi pengembangan program-program serupa di masa mendatang.

REFERENSI

- Al Haddad, A., Hasaniyah, N., & Al Anshory, A. M. (2025). Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab: Telaah Teoritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 2(4), 1111–1117.
- As'ad, M., Agustin, M., Rahman, T., & Robayanti, D. (2025). The Effectiveness of Educational Game-Based Learning Models in Improving Multiple Intelligences of Raudhatul Athfal Children: Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak Raudhatul Athfal. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 242–258. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.972>
- Darmayanti, R., Sukriyah, Y., Sahara, N., Suprayitno, K., & Susetyarini, R. E. (2024). *Behaviorisme dalam pendidikan: Pembelajaran berbasis stimulus-respon*. Penerbit Adab.
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Dinata, V. M., Wedi, A., & Fajarianto, O. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif dengan Implementasi Learning Analytics Berdasarkan Gaya Belajar VARK. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 177–186.
- FITRI, S. (2025). Aplikasi Reframed TPACK dan Experiential Learning dalam Pelatihan Guru untuk Pemanfaatan Teknologi. *Teori & Konsep Penelitian Phd: Lingkungan Pendukung, Inovasi Pembelajaran, Dan Manajemen Pendidikan*, 59.
- Fuadiyah, L. H., Hanifah, U., & Akhadiyah, T. (2025). Kartu Bergambar dalam Permainan Memory Game: Pendekatan Interaktif untuk Penguasaan Mufradat Siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6478–6483. <https://doi.org/10.54371/jljp.v8i6.8239>
- Indriani, U., Syarifuddin, S., & Wahyuningsih, S. (2025). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1 SDN 1 Tolowata Kabupaten Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1708–1722. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.361>
- Khairanis, R., Abidin, M., & Al Aziz, S. (2025). The Effect of Arabic Literacy Program and Learning Motivation on Arabic Language Learning Outcomes. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(1), 73–84. <https://doi.org/10.35719/arkhas.v5i1.2257>
- Khairanis, R., Hasaniyah, N., & Anshory, A. M. A. (2025). Utilisation of wordwall application as a media for evaluating Maharah Al Kitabah. *ELOQUENCE: Journal of Foreign Language*, 4(1), 1–14.
- Khairanis, R., Rifai, A., & Qomari, N. (2025). Comparative Study of Norm Based Assessment and Benchmark Based Assessment in Arabic Learning Evaluation. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6786–6795.
- Kurniawan, R. G. (2025). *Pembelajaran diferensiasi berbasis deep learning: Strategi mindful, meaningful, dan joyful learning*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Lidawati, L., & Gayo, L. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partispasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SPF SDN Cibubukan: Active Learning Strategies to Enhance Student Participation in Islamic Religious Education at UPTD SPF SDN Cibubukan. *Abdurrauf Social Science*, 2(1), 49–62.

- Muslimin, M., Aisyah, N., & Alwi, B. M. (2025). Implementasi Teori Belajar Behaviorisme dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterlibatan Aktif Siswa. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5198–5209. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.9965>
- Nulloh, A. R., Romli, F. B. A., Azis, M. C. A., & Silmi, M. A. (2025). Arabic Language Learning Model Based on The Merdeka Curriculum. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4(1), 129–143.
- Saptadi, N. T. S., Andriani, R., Hayati, R., Raju, M. J., Maulani, G., Wardoyo, T. H., & Hadikusumo, R. A. (2024). *Pendidikan Multilingual: Teori dan Praktik*. Sada Kurnia Pustaka.
- Syuhada, M. R. A., & Ridho, U. (2025). Penelitian Linguistik Modern Tentang Mufradat. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 21–31. <https://doi.org/10.59829/9w4ysq04>