PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN KREATIF DAN MENYENANGKAN DI TPA QURRATA A'YUN KOTA MAKASSAR

Baiq Raudatussolihah[1)], Ali Fathurrahman[2)], Sitti Muthmainnah[3)], Masita Taufiqi Kholida[4)], Mardhiana Jamal[5)]
[1)] Pendidikan Bahasa Arab, Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: baiq.raudatussolihah@unm.ac.id
[2)] Pendidikan dan Konseling, Tarbiyah, Institut Elkatarie, Labuhan Haji, Indonesia
Email: alifathurrahman190196@gmail.com
[3)] Pendidikan Bahasa Arab, Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: sittimuthmainnah@unm.ac.id
[4)] Pendidikan Bahasa Arab, Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: masita.taufiqi.kholida@unm.ac.id
[5)] Pendidikan Bahasa Arab, Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: mardhiana@unm.ac.id

Abstract
Arabic language learning in Qur'anic educational institutions offers considerable opportunities for developing basic language competencies while fostering students' interest in Arabic as the language of the Qur'an. Common challenges in teaching Arabic to young learners include low learning motivation, limited vocabulary acquisition, and instructional practices that have not fully utilized creative learning media and activities. This community service program is designed to improve students' motivation to learn Arabic through creative and enjoyable learning approaches at TPA Qurrata A'yun, Makassar City. The proposed approach integrates educational games, picture cards, songs, contextual vocabulary introduction based on students' surroundings, and simple conversational practices. The program is organized into several stages: needs identification, program planning, instructional media development, learning assistance, and evaluation. The indicators of success include students' interest in participating in lessons, active engagement, confidence in pronouncing Arabic vocabulary, ability to recognize mufradat, and participation in group activities. This approach is expected to create a more interactive, contextual, and developmentally appropriate learning experience. The article proposes a practical model of Arabic language learning assistance that can be adapted by non-formal religious educational institutions to foster learning motivation and basic Arabic language competencies.
Keywords: learning motivation, Arabic language learning, creative learning, educational games, Qur'anic educational institution.

Abstrak
Pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Al-Qur'an memiliki ruang pengembangan yang cukup luas, terutama dalam membangun kemampuan dasar berbahasa sekaligus menumbuhkan ketertarikan santri terhadap bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an. Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran bahasa Arab pada peserta didik usia dini adalah rendahnya motivasi belajar, keterbatasan penguasaan kosakata, serta proses pembelajaran yang belum sepenuhnya memanfaatkan media dan aktivitas kreatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab santri melalui pendekatan pembelajaran kreatif dan menyenangkan di TPA Qurrata A'yun Kota Makassar. Pendekatan yang digunakan mengintegrasikan permainan edukatif, media kartu bergambar, kegiatan bernyanyi, pengenalan kosakata berdasarkan lingkungan sekitar, serta praktik percakapan sederhana. Pelaksanaan kegiatan dirancang melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pengembangan media pembelajaran, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi. Indikator keberhasilan meliputi ketertarikan santri mengikuti pembelajaran, partisipasi aktif, keberanian mengucapkan kosakata, kemampuan mengenali mufradat, dan keterlibatan dalam aktivitas kelompok. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan santri. Artikel ini menawarkan model pendampingan pembelajaran bahasa Arab yang dapat diadaptasi oleh lembaga pendidikan nonformal berbasis keagamaan dalam mengembangkan motivasi belajar dan kemampuan bahasa Arab dasar.
Kata Kunci: motivasi belajar, pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran kreatif, permainan edukatif, TPA.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa Arab mempunyai kedudukan yang khas dalam kehidupan masyarakat Muslim karena menjadi bahasa Al-Qur'an, hadis, serta berbagai sumber utama ajaran Islam. Penguasaan bahasa Arab tidak hanya memberikan kemampuan kepada seseorang untuk memahami teks-teks keagamaan, tetapi juga membuka kesempatan untuk mengenal kebudayaan, tradisi intelektual, dan perkembangan ilmu pengetahuan yang menggunakan bahasa tersebut. Bagi anak-anak yang mengikuti pendidikan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), pengenalan bahasa Arab dapat menjadi bagian dari penguatan literasi keislaman sejak usia dini. Pembelajaran bahasa Arab pada lingkungan TPA sebaiknya tidak berhenti pada pengenalan huruf hijaiyah atau kemampuan membaca teks Al-Qur'an, tetapi mulai diarahkan pada pengenalan kosakata, ungkapan sederhana, pelafalan, serta penggunaan bahasa dalam aktivitas sehari-hari. Pengembangan pembelajaran tersebut membutuhkan strategi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, terutama berkaitan dengan kebutuhan bermain, bergerak, mengamati, mendengar, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Almelhes, 2024; Mahmudah, 2025).

Pembelajaran bahasa Arab pada peserta didik pemula mempunyai karakteristik tersendiri karena bahasa yang dipelajari memiliki sistem bunyi, bentuk kata, struktur kalimat, dan pola penulisan yang berbeda dari bahasa Indonesia. Perbedaan tersebut dapat menjadi tantangan apabila pembelajaran terlalu menekankan hafalan tanpa memberikan pengalaman penggunaan bahasa secara langsung. Anak yang baru mengenal bahasa Arab, misalnya, dapat mengalami kesulitan mengingat kosakata apabila materi hanya disampaikan melalui pengulangan verbal tanpa dukungan gambar, benda konkret, gerakan, atau aktivitas komunikatif. Pengajaran kosakata karena itu perlu dirancang secara bertahap, dimulai dari kata-kata yang dekat dengan kehidupan anak, seperti anggota tubuh, benda di rumah, perlengkapan belajar, warna, angka, hewan, dan lingkungan masjid. Pendekatan berbasis pengalaman konkret memberikan kesempatan kepada santri untuk menghubungkan bunyi dan bentuk tulisan bahasa Arab dengan objek yang telah dikenal sebelumnya (Mizan & Istifadah, 2023; Ramadhani & Arifin, 2024).

Persoalan lain yang perlu diperhatikan adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan daya penggerak yang mendorong peserta didik untuk memulai, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajarnya menuju tujuan tertentu. Dalam pembelajaran bahasa asing, motivasi berkaitan dengan kemauan untuk mengikuti kegiatan, kesediaan menghadapi kesulitan, keberanian mencoba menggunakan bahasa, serta ketekunan dalam mengembangkan kemampuan. Motivasi tidak selalu muncul secara spontan, tetapi dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang memberikan rasa mampu, kesempatan berpartisipasi, dan suasana emosional yang positif. Ketika santri memperoleh pengalaman berhasil menyebutkan kosakata, menyelesaikan permainan, atau melakukan percakapan sederhana, keberhasilan tersebut dapat menjadi penguatan bagi keterlibatan mereka pada kegiatan berikutnya. Penelitian mengenai foreign language enjoyment juga memperlihatkan bahwa pengalaman positif selama pembelajaran bahasa berkaitan dengan keterlibatan peserta didik dan kualitas pengalaman belajar (Al-Hoorie & Albijadi, 2024; Enjoyment in Foreign Language Learning, 2024).

Motivasi belajar bahasa Arab pada santri TPA perlu dipahami melalui perilaku yang dapat diamati, bukan hanya berdasarkan pernyataan bahwa anak menyukai pelajaran. Ketertarikan mengikuti kegiatan, perhatian ketika pendidik menjelaskan, keberanian menjawab pertanyaan, kesediaan mengulangi pelafalan, dan partisipasi dalam permainan merupakan beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengenali perkembangan motivasi. Indikator tersebut juga perlu dibaca secara hati-hati karena karakteristik setiap anak berbeda. Santri yang tidak banyak berbicara belum tentu tidak termotivasi; sebagian anak mungkin lebih nyaman mengamati terlebih dahulu sebelum berani berpartisipasi. Oleh sebab itu, pendampingan pembelajaran perlu menyediakan beberapa bentuk keterlibatan, baik secara individual, berpasangan, maupun berkelompok. Pendekatan yang memberikan ruang bagi interaksi dan kerja sama dapat membantu peserta didik pemula mengembangkan kosakata melalui proses penggunaan bahasa yang bermakna (Rabie-Ahmed, 2022; Ghofur et al., 2023).

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi pembelajaran yang monoton adalah pendekatan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Pendekatan ini menempatkan santri sebagai peserta aktif yang memperoleh kesempatan untuk belajar melalui permainan, lagu, gambar, cerita, gerakan, demonstrasi, dan praktik komunikasi sederhana. Kreativitas pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh kecanggihan teknologi atau banyaknya media yang digunakan, melainkan oleh kemampuan pendidik merancang kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Sebuah kartu bergambar sederhana, misalnya, dapat menjadi media yang efektif apabila digunakan dalam aktivitas mencocokkan gambar dengan kosakata, menebak benda, atau menyusun kelompok kata. Kajian Almelhes (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hasil kajian mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab juga memberikan landasan untuk mengembangkan kegiatan yang lebih partisipatif (Rezi et al., 2024).

Permainan edukatif dapat menjadi salah satu strategi untuk mengubah proses pembelajaran dari kegiatan yang berorientasi pada pengulangan materi menjadi kegiatan yang mengandung tantangan dan interaksi. Dalam permainan, santri tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga mengamati, memilih, mengingat, mencocokkan, menyebutkan, dan bekerja sama. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang kosakata tanpa selalu merasakan pengulangan sebagai beban. Permainan dapat dikembangkan melalui tebak gambar, mencari pasangan kartu, roda kosakata, permainan kelompok, dan kuis sederhana. Penerapan permainan tetap harus memperhatikan tujuan pembelajaran agar aktivitas

tidak hanya menghasilkan suasana ramai, tetapi benar-benar membantu santri memahami dan menggunakan kosakata bahasa Arab. Penelitian tentang kombinasi Quantum Teaching dan media permainan monopoli menunjukkan bahwa integrasi strategi pembelajaran dan permainan dapat mendukung motivasi serta partisipasi dalam pembelajaran bahasa Arab (Wahyudin et al., 2026).

Media visual juga mempunyai peluang penerapan yang besar dalam pembelajaran bahasa Arab bagi anak. Kartu bergambar atau flashcard memungkinkan santri menghubungkan gambar, tulisan Arab, dan pelafalan secara bersamaan. Ketika pendidik memperlihatkan gambar كِتَابٌ (kitābun), misalnya, santri dapat melihat objek berupa buku, mendengar pelafalan, kemudian mengulang kata tersebut secara bersama-sama. Penggunaan media ini dapat dilanjutkan melalui permainan mencari pasangan gambar dan tulisan, menyusun kartu berdasarkan kategori, atau menyebutkan nama benda yang ditunjukkan pendidik. Penelitian mengenai penggunaan letter card dalam pembelajaran bahasa Arab mengaitkan media kartu dengan pengembangan motivasi dan kosakata. Pengembangan flashcard berbasis teknologi realitas tertambah juga menunjukkan adanya peluang untuk memperkaya pengalaman visual dalam pembelajaran kosakata (Mizan & Istifadah, 2023; Ramadhani & Arifin, 2024).

Strategi bernyanyi dan bergerak juga relevan bagi peserta didik usia anak-anak. Lagu dapat membantu santri mengingat kosakata melalui pola bunyi, irama, dan pengulangan. Kata-kata yang diperkenalkan melalui lagu dapat disertai gerakan tubuh sehingga pembelajaran tidak hanya melibatkan kemampuan mendengar, tetapi juga aktivitas fisik. Contohnya, pengenalan kosakata anggota tubuh dapat dilakukan dengan menyebutkan kata رَأْسٌ (ra'sun) untuk kepala, يَدٌ (yadun) untuk tangan, dan رِجْلٌ (rijlun) untuk kaki, kemudian meminta santri menunjuk bagian tubuh yang dimaksud. Penggunaan lagu perlu disertai pengenalan makna dan pelafalan yang benar agar peserta didik tidak sekadar menghafal irama. Penelitian Sufian et al. (2023) mengenai media lagu bahasa Arab menunjukkan relevansi kegiatan bernyanyi dalam pengembangan kemampuan menyimak dan kosakata. Kajian Mahmudah (2025) juga membahas penggunaan lagu dan gerakan sebagai pendekatan multisensori dalam pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik kelas awal.

Pengembangan pembelajaran kreatif juga memerlukan perhatian terhadap peran pendidik. Pendidik bukan hanya menyampaikan materi, tetapi berperan sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator interaksi, pemberi motivasi, dan pendamping perkembangan kemampuan santri. Baiq Raudatussolihah, Mardhiana Jamal, dan Ali Fathurrahman (2025) menjelaskan peran guru dalam pembelajaran bahasa Arab melalui fungsi perencanaan, fasilitasi, motivasi, dan evaluasi. Perspektif tersebut relevan bagi kegiatan pendampingan di TPA karena keberhasilan pembelajaran kreatif tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi juga oleh kemampuan pendidik mengelola aktivitas, memberikan umpan balik, dan membangun suasana belajar yang mendukung.

Perkembangan teknologi pendidikan juga memberikan peluang untuk memperluas variasi media pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan video, aplikasi pembelajaran, media interaktif, dan teknologi Augmented Reality dapat membantu mempertemukan materi bahasa dengan pengalaman visual yang lebih konkret. Raudatussolihah dan Fathurrahman (2026) mengkaji pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran bahasa Arab adaptif, yang dirancang untuk menghadirkan kosakata, dialog, dan konteks situasional melalui media visual interaktif. Karya tersebut memperlihatkan arah pengembangan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Pada tingkat TPA, pemanfaatan teknologi tidak harus dilakukan secara kompleks. Video pendek, audio pelafalan, atau gambar digital dapat dipilih secara selektif, disesuaikan dengan ketersediaan perangkat, pendampingan orang dewasa, dan karakteristik usia santri (Raudatussolihah & Fathurrahman, 2026; Safitri & Ammar, 2023).

TPA Qurrata A'yun Kota Makassar menjadi lokasi yang ditetapkan dalam rancangan kegiatan pengabdian ini. Penentuan lokasi tersebut memberikan konteks penerapan pendekatan pembelajaran bahasa Arab kreatif pada lembaga pendidikan keagamaan nonformal. Program pengabdian diarahkan untuk mengembangkan pengalaman belajar bahasa Arab dasar yang dekat dengan kehidupan santri, sekaligus mendukung pendidik dalam menggunakan strategi pembelajaran yang lebih variatif. Pelaksanaan program perlu diawali dengan identifikasi kondisi pembelajaran yang berlangsung, karakteristik usia santri, ketersediaan sarana, kemampuan awal bahasa Arab, dan kebiasaan belajar. Identifikasi ini diperlukan agar kegiatan yang dirancang tidak bersifat seragam, tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktual lembaga. Kegiatan juga perlu mempertimbangkan bahwa TPA memiliki tujuan pendidikan keagamaan yang lebih luas sehingga pengenalan bahasa Arab sebaiknya terintegrasi dengan lingkungan pembelajaran Al-Qur'an.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengangkat tema peningkatan motivasi belajar bahasa Arab melalui pendekatan pembelajaran kreatif dan menyenangkan di TPA Qurrata A'yun Kota Makassar. Program ini dirancang untuk mengintegrasikan permainan edukatif, media visual, lagu bahasa Arab, aktivitas gerak, serta praktik percakapan sederhana. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memperluas kesempatan santri untuk menggunakan kosakata, dan membantu pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pengembangan program juga diarahkan pada penyusunan media sederhana yang dapat digunakan kembali oleh pihak TPA setelah kegiatan pendampingan berakhir.

Permasalahan Mitra

Permasalahan mitra dalam program pengabdian ini perlu diidentifikasi melalui observasi awal dan komunikasi dengan pengelola serta pendidik TPA Qurrata A'yun. Identifikasi tidak dimaksudkan untuk memberikan penilaian negatif terhadap praktik pembelajaran yang telah berjalan, melainkan untuk menemukan kebutuhan pengembangan yang dapat ditangani melalui kegiatan

pendampingan. Beberapa aspek yang menjadi fokus identifikasi adalah variasi metode pembelajaran bahasa Arab, ketersediaan media visual, penguasaan kosakata dasar, keberanian santri menggunakan ungkapan sederhana, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Permasalahan pertama berkaitan dengan kemungkinan terbatasnya variasi kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran yang terlalu sering menggunakan pola penjelasan dan pengulangan verbal berpotensi membuat anak cepat kehilangan perhatian, terutama ketika materi tidak disertai aktivitas yang memungkinkan mereka berinteraksi. Permasalahan kedua berkaitan dengan media pembelajaran. Keterbatasan kartu bergambar, poster kosakata, audio, atau media interaktif dapat mengurangi kesempatan santri menghubungkan kosakata dengan objek konkret. Permasalahan ketiga berhubungan dengan motivasi dan keberanian menggunakan bahasa Arab. Santri pemula membutuhkan lingkungan yang memberikan kesempatan mencoba tanpa takut melakukan kesalahan. Permasalahan keempat berkaitan dengan keberlanjutan pembelajaran, yaitu kebutuhan pendidik terhadap media dan rancangan kegiatan yang mudah diterapkan secara mandiri.

Keempat aspek tersebut menjadi fokus awal program, tetapi statusnya sebagai permasalahan faktual perlu ditetapkan setelah observasi lapangan. Hasil identifikasi nantinya digunakan untuk menentukan prioritas intervensi, jenis media, materi kosakata, dan indikator evaluasi yang sesuai dengan kondisi TPA.

Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mempunyai tujuan utama meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab santri melalui penerapan pendekatan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Tujuan tersebut dijabarkan ke dalam beberapa sasaran. Pertama, memperkenalkan kosakata bahasa Arab dasar melalui media yang mudah dipahami oleh santri. Kedua, meningkatkan keterlibatan santri melalui permainan edukatif, lagu, gerakan, dan aktivitas kelompok. Ketiga, memberikan kesempatan kepada santri untuk mempraktikkan pelafalan serta ungkapan bahasa Arab sederhana. Keempat, membantu pendidik mengembangkan variasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Kelima, menghasilkan media pembelajaran sederhana yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh TPA Qurrata A'yun.

Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan diharapkan dirasakan oleh santri, pendidik, dan lembaga. Bagi santri, program memberikan pengalaman mengenal bahasa Arab melalui aktivitas yang menyenangkan, konkret, dan komunikatif. Bagi pendidik, kegiatan menjadi sarana pengembangan keterampilan dalam merancang media, mengelola permainan edukatif, dan memberikan umpan balik yang positif. Bagi lembaga, program dapat menjadi salah satu alternatif pengayaan kegiatan pembelajaran yang mendukung penguatan literasi bahasa Arab dasar. Bagi perguruan tinggi atau tim pelaksana pengabdian, kegiatan ini menjadi bentuk kontribusi keilmuan dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab pada lembaga pendidikan nonformal berbasis keagamaan.

Solusi yang Ditawarkan

Solusi yang ditawarkan berupa pendampingan pembelajaran bahasa Arab dengan mengintegrasikan beberapa strategi. Strategi pertama adalah penggunaan flashcard untuk memperkenalkan kosakata berdasarkan tema. Strategi kedua adalah permainan edukatif yang menempatkan santri sebagai peserta aktif. Strategi ketiga adalah penggunaan lagu dan gerakan untuk memperkuat ingatan terhadap kosakata. Strategi keempat adalah praktik percakapan sederhana melalui kegiatan berpasangan dan bermain peran. Strategi kelima adalah pendampingan kepada pendidik dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Integrasi berbagai strategi ini diharapkan dapat membangun suasana belajar yang positif tanpa mengabaikan ketepatan materi bahasa Arab.

METODE

Pendekatan dan Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif. Pendekatan partisipatif menempatkan pengelola, pendidik, dan santri sebagai pihak yang terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang membantu mitra mengidentifikasi kebutuhan, memilih strategi, menyediakan media, dan mengembangkan aktivitas pembelajaran. Pendekatan ini dipilih agar kegiatan tidak berhenti pada pelaksanaan pelatihan sesaat, tetapi menghasilkan pengalaman dan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh mitra.

Desain pelaksanaan mengadaptasi tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi. Model tersebut memungkinkan tim melakukan penyesuaian terhadap kegiatan berdasarkan respons santri dan pendidik. Penggunaan pendekatan partisipatif juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kolaboratif, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi dan keterlibatan dalam tugas bersama. Penelitian Rabie-Ahmed (2022) menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran kolaboratif dapat mendukung pemerolehan kosakata bahasa Arab pada peserta didik pemula.

Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan direncanakan berlangsung di TPA Qurrata A'yun Kota Makassar. Sasaran utama adalah santri yang mengikuti kegiatan pembelajaran di TPA tersebut, sedangkan sasaran pendukung adalah ustaz dan ustazah yang terlibat dalam proses pembelajaran. Jumlah peserta, rentang usia, pembagian kelompok, dan jadwal kegiatan ditetapkan setelah koordinasi dengan pengelola TPA.

Pengelompokan santri perlu mempertimbangkan perbedaan usia dan kemampuan awal. Santri yang baru mengenal kosakata bahasa Arab dapat diberikan materi berupa pengenalan gambar, bunyi, dan makna kata. Santri yang telah memiliki penguasaan dasar dapat diarahkan pada

aktivitas mencocokkan kata, menyusun ungkapan, dan melakukan percakapan sederhana. Pengelompokan tersebut diperlukan agar kegiatan tidak terlalu mudah bagi sebagian peserta atau terlalu sulit bagi peserta lainnya.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi lima tahapan. *Pertama*, identifikasi kebutuhan mitra. Tim melakukan komunikasi dengan pengelola dan pendidik TPA untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran bahasa Arab, karakteristik santri, materi yang telah diperkenalkan, sarana pembelajaran, dan kendala yang dihadapi. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran untuk mengetahui bentuk interaksi, tingkat partisipasi, dan respons santri terhadap materi. Hasil observasi digunakan sebagai dasar penyusunan program.

Kedua, perencanaan dan pengembangan media. Tim menyusun materi pembelajaran yang terdiri atas kosakata tematik, ungkapan sederhana, dan aktivitas permainan. Media yang dipersiapkan meliputi kartu bergambar, poster kosakata, lembar aktivitas, audio pelafalan, serta alat permainan kelompok. Tema kosakata dipilih berdasarkan kedekatan dengan kehidupan santri, seperti anggota tubuh, benda di kelas, warna, angka, hewan, dan perlengkapan ibadah.

Ketiga, pelaksanaan pembelajaran kreatif. Pendampingan dilaksanakan melalui kegiatan pembukaan, pengenalan materi, permainan edukatif, praktik komunikasi, dan refleksi. Kegiatan pembukaan dapat dilakukan melalui salam bahasa Arab, sapaan sederhana, dan pengantar singkat. Materi kemudian disampaikan menggunakan media visual dan demonstrasi. Santri diberi kesempatan untuk mendengar, mengucapkan, menunjukkan, dan menggunakan kosakata dalam permainan.

Keempat, pendampingan praktik dan penguatan. Santri melakukan aktivitas berpasangan atau berkelompok. Pendidik memberikan penguatan melalui koreksi pelafalan yang bersifat konstruktif, pujian terhadap usaha, dan bantuan ketika santri mengalami kesulitan. Aktivitas diarahkan agar setiap santri memperoleh kesempatan berpartisipasi, bukan hanya peserta yang paling cepat menjawab.

Kelima, evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi, percakapan sederhana, pengenalan kosakata, wawancara dengan pendidik, serta dokumentasi kegiatan. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan program dan mengidentifikasi aspek yang perlu dikembangkan lebih lanjut.

Bentuk Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pertama adalah pengenalan kosakata melalui flashcard. Pendidik menunjukkan gambar, menyebutkan kosakata bahasa Arab, menjelaskan maknanya, dan meminta santri mengulang pelafalan. Kartu kemudian digunakan untuk permainan mencocokkan gambar dengan tulisan Arab. Aktivitas ini dapat membantu santri membangun hubungan antara representasi visual, bunyi, dan makna kata. Penggunaan kartu sebagai media pengembangan kosakata juga didukung oleh penelitian Mizan dan Istifadah (2023) serta penelitian pengembangan flashcard bahasa Arab oleh Ramadhani dan Arifin (2024).

Aktivitas kedua adalah permainan tebak gambar. Pendidik memperlihatkan sebagian gambar atau memberikan petunjuk sederhana, kemudian santri diminta menyebutkan kosakata bahasa Arab yang sesuai. Permainan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Aktivitas ketiga adalah permainan mencari pasangan, yaitu santri mencari kartu yang memiliki hubungan antara gambar, kata Arab, dan arti bahasa Indonesia. Aktivitas keempat adalah roda kosakata atau spin wheel, yang memberikan kesempatan kepada santri untuk memperoleh tantangan secara acak. Strategi permainan berbasis roda kosakata telah digunakan dalam penelitian pembelajaran bahasa Arab untuk mengembangkan motivasi belajar (Ilham & Anwar, 2025).

Aktivitas kelima adalah bernyanyi dan bergerak. Santri diperkenalkan dengan lagu sederhana yang memuat kosakata sesuai tema. Setiap kata disertai gerakan atau demonstrasi sehingga santri dapat memahami maknanya melalui pengalaman fisik. Aktivitas keenam adalah bermain peran atau role-play. Santri mempraktikkan ungkapan sederhana seperti السَّلَامُ عَلَيْكُمْ (assalāmu 'alaikum), وَعَلَيْكُمُ السَّلَامُ (wa'alaikumussalām), مَا اسْمُكَ؟ (mā ismuka?), dan اسْمِي ... (ismī ...). Kegiatan ini memberikan pengalaman awal menggunakan bahasa Arab dalam interaksi sosial.

Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran disusun berdasarkan tema yang dekat dengan kehidupan santri.

Tabel. 1: Materi Pembelajaran Bahasa Arab

Pertemuan/tema	Materi bahasa Arab	Aktivitas
Anggota tubuh	رَأْسٌ، يَدٌ، عَيْنٌ، أُذُنٌ	Lagu dan gerakan
Benda di kelas	كِتَابٌ، قَلَمٌ، كُرْسِيٌّ، سَبُّورَةٌ	Tebak gambar
Warna	أَحْمَرُ، أَزْرَقُ، أَخْضَرُ، أَصْفَرُ	Mencocokkan warna
Angka	وَاحِدٌ، اِثْنَانِ، ثَلَاثَةٌ، أَرْبَعَةٌ	Permainan angka
Hewan	قِطٌّ، أَسَدٌ، طَائِرٌ، سَمَكٌ	Tebak gambar
Sapaan	السَّلَامُ عَلَيْكُمْ، كَيْفَ حَالُكَ؟	Bermain peran

Materi dapat disesuaikan dengan kemampuan santri. Penguasaan kosakata tidak hanya diukur melalui kemampuan menghafal, tetapi juga melalui kemampuan mengenali objek, menyebutkan kata, dan menggunakan kosakata dalam ungkapan sederhana.

Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi dirancang untuk mengetahui perubahan perilaku belajar dan perkembangan kemampuan dasar bahasa Arab. Instrumen utama terdiri atas lembar observasi motivasi, tes pengenalan kosakata, dokumentasi kegiatan, dan pedoman wawancara singkat. Indikator observasi motivasi mencakup:

1. Perhatian santri terhadap materi pembelajaran.
2. Ketertarikan mengikuti aktivitas.
3. Keaktifan dalam menjawab pertanyaan.
4. Keberanian mengucapkan kosakata.
5. Kesediaan bekerja sama dengan teman.
6. Ketekunan menyelesaikan tugas.
7. Respons terhadap umpan balik pendidik.

Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan apabila kondisi pelaksanaan memungkinkan. Data kuantitatif dapat disajikan secara deskriptif melalui persentase ketercapaian indikator, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui pengelompokan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Perhitungan persentase dapat menggunakan rumus:

\[P=\frac{f}{N}\times 100\% \]

Keterangan:

- \(P\) = persentase ketercapaian indikator.
- \(f\) = jumlah santri yang menunjukkan indikator.
- \(N\) = jumlah keseluruhan santri yang diamati.

Pengukuran tersebut digunakan untuk menggambarkan kondisi kelompok, bukan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara eksperimental.

Evaluasi Keberhasilan Program

Keberhasilan kegiatan ditentukan melalui ketercapaian indikator proses dan hasil. Indikator proses meliputi keterlaksanaan seluruh tahapan, ketersediaan media, keterlibatan pendidik, serta partisipasi santri. Indikator hasil meliputi peningkatan perhatian, keberanian berkomunikasi, keterlibatan dalam permainan, dan pengenalan kosakata bahasa Arab. Evaluasi juga memperhatikan keberlanjutan penggunaan media setelah pendampingan selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Program Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat di TPA Qurrata A'yun Kota Makassar diarahkan pada pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang menempatkan pengalaman belajar santri sebagai pusat kegiatan. Orientasi program bukan hanya memperkenalkan sejumlah kosakata baru, melainkan membangun hubungan positif antara santri dan aktivitas pembelajaran bahasa Arab. Hubungan tersebut dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan ruang bagi santri untuk mendengar, melihat, menirukan, mencoba, bermain, dan berinteraksi menggunakan bahasa Arab.

Kegiatan dirancang sebagai pendampingan yang menggabungkan pengenalan materi, penggunaan media pembelajaran, dan praktik komunikasi. Pembelajaran dimulai dari kosakata yang mempunyai hubungan langsung dengan kehidupan santri. Materi anggota tubuh, benda di kelas, warna, angka, dan hewan dipilih karena relatif mudah direpresentasikan melalui gambar maupun benda konkret. Penggunaan tema-tema tersebut juga memungkinkan pendidik mengembangkan kegiatan lanjutan tanpa harus selalu bergantung pada buku teks. Strategi pembelajaran kosakata yang dikombinasikan dengan media visual memiliki dukungan dari penelitian mengenai flashcard dan pengembangan media interaktif bahasa Arab (Mizan & Istifadah, 2023; Safitri & Ammar, 2023).

Pelaksanaan kegiatan perlu memperhatikan tiga dimensi hasil. Dimensi pertama adalah motivasi, yang terlihat dari perhatian, antusiasme, keberanian, dan ketekunan santri. Dimensi kedua adalah keterampilan dasar bahasa Arab, terutama kemampuan mengenali dan mengucapkan kosakata. Dimensi ketiga adalah kualitas proses pembelajaran, yang mencakup variasi metode, penggunaan media, interaksi antara pendidik dan santri, serta kesempatan belajar secara kolaboratif. Ketiga dimensi tersebut saling berhubungan, tetapi tidak dapat disamakan. Peningkatan keterlibatan selama permainan, misalnya, belum otomatis membuktikan peningkatan penguasaan bahasa. Karena itu, evaluasi motivasi perlu dilengkapi dengan pemeriksaan kemampuan mengenali dan menggunakan kosakata. Hal di atas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar. 1. Proses Pembelajaran Bahasa Arab

Penerapan Pembelajaran Kreatif melalui Media Flashcard

Media flashcard merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan untuk membantu santri mengenali kosakata bahasa Arab melalui hubungan antara gambar, tulisan, dan pelafalan. Setiap kartu memuat satu objek atau konsep yang dilengkapi dengan kosakata bahasa Arab. Pendidik memperlihatkan kartu, menyebutkan kata, menjelaskan maknanya, kemudian meminta santri mengulang pelafalan secara bersama-sama dan individual.

Penggunaan kartu dapat dikembangkan menjadi beberapa bentuk permainan. Pada kegiatan pertama, pendidik menunjukkan gambar dan meminta santri memilih tulisan Arab yang sesuai. Pada kegiatan kedua, pendidik menunjukkan tulisan Arab dan meminta santri menemukan gambar yang tepat. Pada kegiatan ketiga, kartu dibagikan kepada beberapa santri untuk kemudian dikelompokkan

berdasarkan kategori, misalnya benda di kelas, anggota tubuh, atau hewan. Aktivitas tersebut membuat proses pengulangan kosakata berlangsung melalui kegiatan yang berbeda-beda.

Keunggulan media ini terletak pada kemudahannya untuk digunakan tanpa membutuhkan perangkat teknologi khusus. Kartu dapat dibuat dari kertas tebal, dicetak berwarna, atau dikembangkan menggunakan bahan sederhana yang tersedia di lingkungan TPA. Pendidik juga dapat melibatkan santri dalam proses pembuatan kartu sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya terjadi ketika media digunakan, tetapi sejak tahap persiapannya. Penelitian mengenai media letter card menunjukkan relevansi penggunaan kartu dalam pengembangan motivasi dan kosakata bahasa Arab (Mizan & Istifadah, 2023). Pengembangan flashcard dengan dukungan teknologi realitas tertambah juga memperlihatkan kemungkinan memperluas pengalaman belajar melalui representasi visual dan interaktif (Ramadhani & Arifin, 2024).

Pada tingkat pelaksanaan di TPA, penggunaan media sebaiknya tidak diarahkan pada kompetisi yang berlebihan. Santri yang belum mampu menjawab perlu memperoleh bantuan, sedangkan santri yang telah memahami materi dapat diberikan tantangan tambahan. Pendidik dapat memberikan apresiasi atas usaha, keberanian, dan perkembangan kemampuan, bukan semata-mata atas kecepatan menjawab. Pola tersebut diharapkan menciptakan suasana belajar yang aman bagi peserta didik pemula.

Permainan Edukatif sebagai Penguatan Motivasi

Permainan edukatif digunakan untuk memberikan kesempatan kepada santri menerapkan kosakata yang telah diperkenalkan. Salah satu bentuk permainan adalah tebak gambar. Pendidik memperlihatkan gambar secara bertahap dan meminta santri menebak nama objek dalam bahasa Arab. Permainan ini melatih kemampuan mengingat dan menghubungkan makna dengan bentuk kata. Bentuk lain adalah mencari pasangan kartu, yaitu santri diminta menemukan pasangan antara gambar, tulisan Arab, dan arti dalam bahasa Indonesia.

Permainan dapat dikembangkan menggunakan roda kosakata atau spin wheel. Setiap bagian roda memuat satu tema atau tantangan. Santri yang memperoleh giliran memutar roda kemudian melakukan tugas sesuai petunjuk, seperti menyebutkan nama benda, menunjukkan warna, atau mengucapkan kosakata tertentu. Strategi berbasis permainan seperti ini memberikan variasi pengalaman belajar sekaligus mendorong santri untuk menunggu giliran, memperhatikan aktivitas teman, dan berpartisipasi dalam kelompok.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab telah dibahas oleh Almelhes (2024) melalui kajian sistematis tentang gamifikasi bagi pembelajar nonpenutur asli bahasa Arab. Kajian tersebut menjelaskan bahwa elemen permainan dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik, menumbuhkan tantangan, dan mendorong keterlibatan. Penelitian Ghofur et al. (2023) mengenai penggunaan Kahoot! dan Wordwall juga memperlihatkan respons positif peserta didik terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Penggunaan permainan tetap membutuhkan pengendalian pedagogis. Pendidik perlu memastikan bahwa setiap permainan mempunyai tujuan yang jelas, aturan yang mudah dipahami, dan tingkat kesulitan yang sesuai. Permainan yang terlalu rumit dapat membuat santri lebih sibuk memahami aturan daripada mempelajari bahasa. Sebaliknya, permainan yang terlalu mudah tidak memberikan tantangan yang cukup untuk mempertahankan perhatian. Oleh sebab itu, rancangan permainan perlu dimulai dari aktivitas sederhana, kemudian meningkat secara bertahap sesuai kemampuan santri.

Penggunaan Lagu dan Gerakan dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Lagu dan gerakan merupakan pendekatan yang dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata melalui pengalaman auditif dan kinestetik. Pada kegiatan ini, santri mendengarkan kosakata yang dinyanyikan, mengikuti irama, dan melakukan gerakan yang sesuai dengan makna kata. Misalnya, ketika mempelajari kosakata anggota tubuh, pendidik menyebutkan kata يَدٌ (yadun) sambil mengangkat tangan, kemudian meminta santri melakukan gerakan serupa.

Penggunaan lagu memungkinkan pengulangan materi berlangsung secara alami. Anak dapat mengucapkan kosakata beberapa kali tanpa merasakan kegiatan tersebut sebagai hafalan yang monoton. Gerakan tubuh membantu memperjelas makna kata dan memberikan kesempatan kepada santri yang cenderung aktif secara fisik untuk terlibat dalam pembelajaran. Strategi tersebut relevan untuk pembelajaran bahasa Arab dasar karena materi yang diberikan masih berupa kosakata konkret dan ungkapan sederhana.

Syaripah, Nursyamsiah, dan Maulani (2024) membahas kombinasi metode bernyanyi dan media flashcard dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Hasil kajian mereka memperlihatkan bahwa kedua strategi dapat digunakan secara terpadu untuk membantu proses pengenalan dan pengingatan kosakata. Kajian sistematis Mahmudah (2025) juga menguraikan relevansi lagu dan gerakan dalam pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik kelas awal, terutama melalui stimulasi multisensori.

Agar kegiatan bernyanyi tidak berhenti pada aktivitas hiburan, pendidik perlu menghubungkan setiap kata dengan maknanya. Setelah lagu selesai, santri dapat diminta menunjukkan objek, memilih gambar, atau mengucapkan kosakata tanpa bantuan irama. Tahap tersebut digunakan untuk melihat apakah santri telah memahami materi atau baru mengingat urutan bunyi dalam lagu.

Praktik Percakapan Sederhana melalui Role-Play

Praktik percakapan sederhana bertujuan memberikan pengalaman awal kepada santri dalam menggunakan bahasa Arab untuk berinteraksi. Materi percakapan dapat dimulai dari ungkapan salam, perkenalan diri, pertanyaan nama, dan sapaan mengenai keadaan. Kegiatan dilakukan secara berpasangan agar setiap santri memperoleh kesempatan berbicara.

Contoh dialog yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel. 2. Dialog Percakapan Bahasa Arab

Santri A	Santri B
السَّلَامُ عَلَيْكُمْ	وَعَلَيْكُمُ السَّلَامُ
مَا اسْمُكَ؟	اسْمِي أَحْمَدُ
كَيْفَ حَالُكَ؟	أَنَا بِخَيْرٍ، الْحَمْدُ لِلَّهِ

Pendidik terlebih dahulu memberikan contoh pelafalan, menjelaskan arti setiap ungkapan, kemudian meminta santri menirukan dialog. Setelah santri memahami pola percakapan, mereka dapat mengganti nama atau ungkapan tertentu sesuai kebutuhan. Kegiatan ini tidak ditujukan untuk menghasilkan kemampuan berbicara yang kompleks, tetapi membangun keberanian menggunakan ungkapan yang telah dipelajari.

Praktik berpasangan dan kelompok mempunyai dasar empiris dalam kajian pembelajaran kosakata bahasa Arab. Rabie-Ahmed (2022) menemukan bahwa kondisi kolaboratif dapat mendukung pemerolehan kosakata pada pembelajar pemula. Penggunaan kegiatan komunikatif juga sejalan dengan kebutuhan untuk membangun pengalaman berbahasa yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan bentuk kata, tetapi juga pemakaiannya dalam situasi sosial.

Peran Pendidik dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan

Keberhasilan pembelajaran kreatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam mengelola aktivitas. Pendidik perlu memahami tujuan setiap kegiatan, mengatur waktu, memberikan instruksi yang sederhana, serta menjaga agar seluruh santri memperoleh kesempatan berpartisipasi. Pada pembelajaran bahasa Arab untuk anak, instruksi yang terlalu panjang dapat menyulitkan peserta didik memahami tugas. Karena itu, pendidik sebaiknya menggabungkan penjelasan singkat dengan demonstrasi langsung.

Pendidik juga perlu memperhatikan respons emosional santri. Kesalahan pelafalan merupakan bagian dari proses belajar bahasa dan sebaiknya ditanggapi melalui koreksi yang membangun. Santri yang keliru mengucapkan kata tidak perlu dipermalukan atau dibandingkan dengan temannya. Pendidik dapat mengulang pelafalan dengan benar, memberikan contoh, kemudian mengajak santri mencoba kembali. Sikap tersebut dapat membantu membangun rasa aman dan keberanian untuk berkomunikasi.

Baiq Raudatussolihah, Mardhiana Jamal, dan Ali Fathurrahman (2025) mengidentifikasi peran guru sebagai perencana pembelajaran, fasilitator, motivator, dan evaluator. Keempat fungsi tersebut relevan dengan pembelajaran kreatif di TPA. Pendidik merencanakan materi, memfasilitasi aktivitas, mendorong keterlibatan santri, serta mengevaluasi perkembangan pembelajaran.

Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran

Media digital dapat digunakan sebagai pelengkap media konvensional. Video pendek, rekaman suara, gambar digital, atau aplikasi pembelajaran dapat memberikan variasi pengalaman belajar. Penggunaan media digital perlu disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia dan tidak harus menjadi unsur utama kegiatan. Pada lingkungan TPA, penggunaan telepon pintar atau layar digital dapat dibatasi pada kegiatan yang memang membutuhkan demonstrasi audio-visual.

Raudatussolihah dan Fathurrahman (2026) melalui penelitian mengenai pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran bahasa Arab adaptif menguraikan potensi media interaktif untuk menghadirkan kosakata, dialog, dan situasi komunikasi dalam bentuk visual. Temuan tersebut memberikan perspektif mengenai perkembangan media pembelajaran bahasa Arab yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar. Penelitian mengenai pemanfaatan video animasi berbasis Android dalam pembelajaran bahasa Arab juga memperlihatkan relevansi media audiovisual untuk mendukung motivasi belajar (Raudatussolihah & Fathurrahman, 2026; Utilization of Android-Based Animation Video Learning Media, 2024).

Pada tingkat TPA, prinsip yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian media dengan tujuan. Video yang terlalu panjang atau memuat terlalu banyak informasi dapat mengurangi perhatian santri. Sebaliknya, video pendek yang berisi satu tema kosakata, disertai pelafalan yang jelas, dapat digunakan sebagai pengantar kegiatan. Pendidik juga perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap disertai interaksi langsung, bukan menggantikan hubungan belajar antara pendidik dan santri.

Evaluasi Perkembangan Motivasi Belajar

Evaluasi motivasi dilakukan dengan memperhatikan perubahan perilaku santri selama pembelajaran. Perhatian dapat diamati melalui kesediaan mengikuti instruksi dan memperhatikan media. Ketertarikan dapat dilihat dari keinginan mengikuti permainan atau meminta kesempatan mencoba. Keberanian berbahasa dapat dikenali melalui kesediaan mengucapkan kosakata atau melakukan percakapan sederhana. Ketekunan dapat diamati dari kemampuan menyelesaikan aktivitas meskipun menghadapi kesulitan.

Evaluasi sebaiknya dilakukan secara berulang agar pendidik tidak menarik kesimpulan berdasarkan satu peristiwa. Santri yang terlihat antusias pada satu permainan belum tentu menunjukkan motivasi yang stabil pada semua materi. Pengamatan perlu dilakukan dalam beberapa bentuk aktivitas, misalnya pengenalan gambar, bernyanyi, permainan kelompok, dan praktik percakapan.

Penggunaan kuesioner sederhana dapat dipertimbangkan untuk santri yang telah mampu memahami pernyataan tertulis. Bagi santri usia dini, observasi perilaku dan wawancara dengan pendidik lebih sesuai. Hasil evaluasi dapat disajikan melalui tabel berikut setelah data lapangan dikumpulkan.

Tabel. 3. Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Indikator	Kondisi awal	Kondisi setelah pendampingan	Bukti pengukuran
Perhatian terhadap	Diisi berdasarkan observasi	Diisi berdasarkan observasi	Lembar observasi

pembelajaran			
Keaktifan mengikuti permainan	Diisi berdasarkan observasi	Diisi berdasarkan observasi	Lembar observasi
Keberanian mengucapkan kosakata	Diisi berdasarkan observasi	Diisi berdasarkan observasi	Praktik lisan
Penguasaan kosakata	Diisi berdasarkan tes awal	Diisi berdasarkan tes akhir	Tes mufradat
Kerja sama kelompok	Diisi berdasarkan observasi	Diisi berdasarkan observasi	Dokumentasi dan observasi

Tabel tersebut merupakan format pelaporan, bukan hasil pengukuran aktual. Pengisian perlu dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan program.

Analisis Keterkaitan Pembelajaran Kreatif dan Motivasi

Pembelajaran kreatif dapat dikaitkan dengan motivasi melalui beberapa mekanisme. Pertama, variasi aktivitas dapat mengurangi kejenuhan karena santri memperoleh pengalaman belajar yang berbeda. Kedua, penggunaan media visual membantu menghubungkan materi dengan objek konkret. Ketiga, permainan memberikan tantangan dan kesempatan memperoleh pengalaman berhasil. Keempat, kegiatan kelompok membuka ruang interaksi dan dukungan antarsantri. Kelima, apresiasi pendidik dapat memperkuat rasa percaya diri.

Hubungan tersebut sejalan dengan penelitian Al-Hoorie dan Albijadi (2024) mengenai gamifikasi pembelajaran kosakata. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dapat digunakan untuk mempertahankan motivasi dalam proses pembelajaran bahasa. Rezi et al. (2024) juga membahas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dan kaitannya dengan motivasi serta capaian belajar.

Meskipun demikian, motivasi tidak dapat dibangun hanya melalui pemberian hadiah atau persaingan. Pembelajaran yang terlalu menekankan hadiah dapat membuat santri lebih berorientasi pada penghargaan daripada proses memahami bahasa. Oleh karena itu, penguatan motivasi perlu diberikan melalui apresiasi terhadap usaha, kesempatan memilih aktivitas, dukungan sosial, dan pengalaman keberhasilan yang realistis. Pembelajaran kreatif juga harus tetap mempertahankan tujuan akademik agar suasana menyenangkan berjalan seiring dengan perkembangan kemampuan bahasa.

Potensi Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program dapat dikembangkan melalui penyediaan perangkat pembelajaran yang mudah digunakan oleh pendidik TPA. Perangkat tersebut dapat berupa kumpulan flashcard, daftar kosakata tematik, contoh lagu, panduan permainan, dan lembar observasi. Media disusun dalam bentuk sederhana sehingga tidak membutuhkan biaya besar untuk digunakan kembali.

Pendidik juga dapat mengembangkan tema kosakata sesuai kebutuhan santri. Setelah materi anggota tubuh dan benda di kelas, pembelajaran dapat dilanjutkan dengan tema keluarga, lingkungan rumah, masjid, makanan, dan aktivitas sehari-hari. Pengembangan materi secara bertahap akan membantu santri membangun perbendaharaan kata yang semakin luas. Untuk menjaga konsistensi, kegiatan pengulangan kosakata dapat dijadwalkan secara berkala.

Kontribusi pendampingan tidak hanya diukur dari aktivitas yang dilakukan selama program, tetapi juga dari kemampuan mitra melanjutkan praktik pembelajaran setelah tim pengabdian selesai melaksanakan kegiatan. Oleh sebab itu, pendampingan pendidik dan penyerahan media pembelajaran menjadi bagian dari strategi keberlanjutan.

KESIMPULAN

Pendekatan pembelajaran kreatif dan menyenangkan merupakan alternatif yang dapat dikembangkan untuk mendukung peningkatan motivasi belajar bahasa Arab santri TPA Qurrata A'yun Kota Makassar. Pendekatan ini mengintegrasikan media visual, permainan edukatif, lagu, gerakan, dan praktik percakapan sederhana sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pengenalan dan penghafalan kosakata, tetapi juga memberikan kesempatan kepada santri untuk menggunakan bahasa Arab melalui pengalaman langsung.

Penggunaan flashcard dapat membantu santri menghubungkan gambar, tulisan, dan pelafalan kosakata. Permainan edukatif memberikan kesempatan untuk belajar melalui tantangan dan interaksi. Lagu serta gerakan mendukung pengulangan materi melalui pengalaman auditif dan kinestetik, sedangkan kegiatan role-play memberikan pengalaman awal menggunakan ungkapan bahasa Arab dalam komunikasi sederhana. Seluruh strategi tersebut perlu dilaksanakan secara bertahap dan disesuaikan dengan usia serta kemampuan awal santri.

Keberhasilan program perlu dievaluasi melalui indikator perhatian, ketertarikan, keberanian mengucapkan kosakata, partisipasi, kerja sama, dan ketekunan. Evaluasi juga perlu dilengkapi dengan pengukuran penguasaan kosakata agar peningkatan motivasi dapat dibedakan dari peningkatan kemampuan bahasa. Peran pendidik sebagai perencana, fasilitator, motivator, dan evaluator menjadi faktor yang mendukung keberlanjutan pembelajaran kreatif.

Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab pada lembaga pendidikan nonformal berbasis keagamaan. Keberlanjutan kegiatan dapat dilakukan melalui pemanfaatan media yang telah dikembangkan, pengayaan kosakata tematik, serta pendampingan pendidik dalam merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan santri. Kesimpulan mengenai tingkat keberhasilan peningkatan motivasi secara empiris tetap harus didasarkan pada hasil pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan di TPA Qurrata A'yun.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat menyampaikan terima kasih kepada pengelola TPA Qurrata A'yun Kota Makassar yang telah menjadi mitra dalam perencanaan dan pengembangan kegiatan pendampingan

pembelajaran bahasa Arab. Apresiasi juga disampaikan kepada para ustaz dan ustazah yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran, memberikan informasi mengenai kebutuhan santri, serta membantu pengembangan aktivitas edukatif. Terima kasih turut disampaikan kepada seluruh santri yang menjadi bagian dari sasaran kegiatan. Dukungan dan partisipasi berbagai pihak diharapkan dapat menjadi landasan bagi keberlanjutan program pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang kreatif, komunikatif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsanuddin, M., Thoriq, M. A., Maulidah, N. A., & Riskiyah, F. (2025). The effectiveness of Construct 2-based educational games in enhancing Arabic vocabulary acquisition and listening skills among junior high school students. Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Studi Islam, 8(2). https://doi.org/10.26555/insyirah.v8i2.13928

Akmaliyah, Hudzaifah, Y., Ulfah, N., & Pamungkas, M. I. (2021). Child-friendly teaching approach for Arabic language in Indonesian Islamic boarding school. International Journal of Language Education, 5(1), 501–514. https://doi.org/10.26858/ijole.v5i1.15297

Al-Hoorie, A. H., & Albijadi, O. (2024). The motivation of uncertainty: Gamifying vocabulary learning. RELC Journal. https://doi.org/10.1177/00336882241229244

Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: A systematic literature review. Frontiers in Education, 9, 1371955. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955

Ghofur, A., Kholis, M. N., Sodik, A. J., & Shiddiq, J. (2023). Students' perceptions and motivation towards teaching Arabic vocabulary through gamification. Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning, 6(3). https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i3.18642

Laiya, F. F. S. (2025). Design and implementation of gamification-based Arabic language learning materials through the Quizizz application to enhance students' motivation and interactivity. Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 6(1), 111–136. https://doi.org/10.24239/albariq.v6i1.118

Mahmudah. (2025). The use of songs and movement in teaching Arabic for early grade learners at Islamic elementary schools: A systematic literature review. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 315–328. https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1427

Mizan, A., & Istifadah, L. (2023). Increased learning motivation and Arabic vocabulary development with media letter card. Al-Kafaah: Journal of Arabic Language and Linguistics Education, 2(1), 23–40. https://doi.org/10.52491/alle.v2i1.100

Nasikha, A., Ali, S., & Aisyah, N. (2025). Penerapan model game-based learning untuk meningkatkan semangat belajar bahasa Arab siswa sekolah menengah atas. Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education, 8(1), 24–33. https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5863

Rabie-Ahmed, (2022). Collaborative and individual vocabulary learning in the Arabic classroom: The role of engagement and task demands. Foreign Language Annals. https://doi.org/10.1111/flan.12636

Ramadhani, U. H., & Arifin, M. B. U. B. (2024). Augmented reality flashcards for Arabic vocabulary learning. Indonesian Journal of Islamic Studies, 12(2). https://doi.org/10.21070/ijis.v12i2.1756

Raudatussolihah, B., & Fathurrahman, A. (2026). Utilization of augmented reality in adaptive Arabic language learning in the Arabic Language Education Study Program. Education and Learning Journal, 7(1), 29–40. https://doi.org/10.33096/eljour.v7i1.1553

Raudatussolihah, B., Fathurrahman, A., dan kolega. (2025). Peran guru dalam pembelajaran bahasa Arab di MA Palapa Nusantara NW Selebung Lombok. Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature, 5(1). https://doi.org/10.59562/al-fashahah.v5i1.72022

Raudatussolihah, B., Taufiqi Kholida, M., & Fathurrahman, A. (2026). Educational technology integration in i'rab instruction and its contribution to the development of Arabic language learners' reading skills. EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan, 7(1), 76–94. https://doi.org/10.33752/el-fusha.v7i1.11704

Rezi, M., Noor, A. F. M., & Nicholas, T. (2024). Utilization of gamification in Arabic language learning to increase student motivation and achievement. Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics, 6(1), 1–15. https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v6i1.12559

Safitri, I. T., & Ammar, F. M. (2023). Enhancing Arabic vocabulary acquisition through interactive multimedia: A qualitative study. Indonesian Journal of Education Methods Development, 21(4). https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i4.784

Samad, S., & Majid, A. (2025). Efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Jurnal Kolaboratif Sains, 8(11). https://doi.org/10.56338/jks.v8i11.9213

Sufian, M., Rimadhona, Kesuma, G. C., Hijriyah, U., & Erlina. (2023). Listening and vocabulary gains via Arabic song media: A two-cycle classroom study in Grade X. JPI: Jurnal Pustaka Indonesia, 3(1), 32–42. https://doi.org/10.62159/jpi.v3i1.765

Syaripah, E. S., Nursyamsiah, N., & Maulani, H. (2024). Combined application of singing method and flash card media for students' mastery of Arabic vocabulary. International Journal of Arabic Language Teaching, 6(1), 19–32. https://doi.org/10.32332/ijalt.v6i01.8785

Wahyudin, D., Odang, O., & Silvia, S. S. (2026). Fostering students' Arabic learning motivation: The synergy of Quantum Teaching and monopoly-based media. Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban, 10(1). https://doi.org/10.15575/jta.v10i1.55699