



ABDI CENDEKIA:

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2026 Halaman 1100-1106

<https://zia-research.com/index.php/abdicendekia>



Transformasi Pembelajaran *Mufradat* Melalui Pendampingan Media Edukatif di Pondok Pesantren

Hasfikin S¹, Wa Muna², Ainy Khairun Nisa³, Nuz Chairul Mugrib⁴

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia

⁴ Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

Email : hasfikin.s@iainkendari.ac.id¹; wamunapba72@gmail.com²;
ainykhairunnisa@iainkendari.ac.id³; chairulmugrib@unkhair.ac.id⁴

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mentransformasikan pembelajaran *mufradat* (kosakata bahasa Arab) melalui pendampingan pembuatan media edukatif berbasis lingkungan di Pondok Pesantren Al-Amanah Baubau. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) dengan melibatkan 35 santri akhir KMI sebagai subjek utama dalam siklus kolaboratif yang meliputi diagnosis masalah, perencanaan, aksi, dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan berhasil mengubah suasana belajar dari pasif dan membosankan menjadi interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Para santri mampu memproduksi berbagai media ramah lingkungan dari bahan bekas, seperti dadu kosakata, *wordwall*, *flashcards*, dan *hijaiyyah* kosakata. Dampak transformatif tidak hanya terlihat pada peningkatan daya ingat kosakata, tetapi juga pada tumbuhnya kepercayaan diri, kreativitas, serta rasa kepemilikan santri terhadap proses belajar mereka. Dengan pendekatan partisipatif dan pemanfaatan sumber daya lokal, kegiatan ini terbukti mampu menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih kontekstual dan berkelanjutan. Oleh karena itu, strategi ini sangat potensial untuk direplikasi di lingkungan pesantren lainnya.

Kata kunci: *Media Edukatif, Mufradat, Participatory Action Research, Pondok Pesantren.*

Transformation of Vocabulary Learning through Educational Media Assistance in Islamic Boarding Schools

Abstract

This community service activity aimed to transform mufradat (Arabic vocabulary) learning through assistance in creating environmentally friendly educational media at the Al-Amanah Baubau Islamic Boarding School. The method used was Participatory Action Research (PAR), involving 35 final-year KMI students as the main subjects in a collaborative cycle consisting of problem diagnosis, planning, action, and reflection. The results showed that the assistance successfully changed the learning atmosphere from passive and boring to interactive, creative, and enjoyable. The students were able to produce various eco-friendly media from recycled materials, such as vocabulary dice, word walls, flashcards, and hijaiyyah vocabulary tools. The transformative impact was not only seen in improved vocabulary retention but also in the growth of students' self-confidence, creativity, and sense of ownership over their learning process. Through a participatory approach and the use of local resources, this activity proved capable of creating more contextual and sustainable

Arabic language learning. Therefore, this strategy holds great potential for replication in other Islamic boarding school environments.

Keywords: *Educational Media, Mufradat, Participatory Action Research, Islamic Boarding School.*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki posisi penting dalam pendidikan Islam, khususnya di lingkungan pondok pesantren dan memiliki relevansi terhadap desain pembelajaran yang humanistik dan religious (Umam & Syamsiyah, 2020). Penguasaan bahasa Arab tidak dapat dilepaskan dari kemampuan menguasai *mufradat* atau kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa, mengingat kedudukannya sebagai elemen fundamental dalam komunikasi (Rahmawati & Hikmah, 2022). Penguasaan *mufradat* menjadi fondasi awal yang harus diperkuat sebelum peserta didik mampu mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks, yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*) (Gabriela et al., 2022).

Dalam praktik pembelajaran, penguasaan *mufradat* sering kali menghadapi berbagai kendala, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi belajar peserta didik (Sya'bani & Fithriyah, 2022). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran bahasa Arab kurang efektif dan cenderung membosankan, padahal penguasaan kosakata merupakan elemen fundamental yang harus dikuasai sebelum mengembangkan keterampilan bahasa lainnya (Arif, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui pengembangan media edukatif yang sistematis.

Pada era modern saat ini, media dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat penyalur sekaligus penghubung dalam penyampaian materi dari sumber informasi kepada peserta didik. Banyak pakar pendidikan yang telah mengemukakan definisi mengenai media pembelajaran, baik secara umum maupun khusus (Muna, Wa, Hasfikin S et al., 2024). Secara umum, media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara lebih efektif, efisien, serta menyenangkan. Sementara itu, secara khusus media dipahami sebagai sarana berbentuk benda atau alat nonmanusia yang digunakan guru untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran (Mahmuda, 2018).

Media dinyatakan sebagai sarana, hal ini dikarenakan media dipergunakan secara langsung dalam pembelajaran, meskipun terkadang ada tidak adanya media, pembelajaran akan tetap dilaksanakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya media adalah alat pelengkap yang dijadikan sebagai sarana pembelajaran agar lebih terkesan menarik.

Pondok Pesantren Al-Amanah Baubau merupakan salah satu pesantren modern yang menerapkan pembelajaran bahasa Arab secara intensif dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa pembelajaran *mufradat* masih membutuhkan variasi media pembelajaran agar santri lebih termotivasi dalam belajar bahasa Arab (Muna, Wa, Hasfikin S et al., 2024). Penggunaan media edukatif baik yang berbasis visual seperti kartu permainan maupun berbasis menjadi salah satu alternatif yang terbukti secara signifikan dapat meningkatkan efektivitas penguasaan *mufradat* dan hasil belajar siswa (Koderi et al., 2020).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mentransformasikan pembelajaran *mufradat* melalui pendampingan pembuatan media edukatif di Pondok Pesantren Al-Amanah Baubau. Pendampingan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas tenaga pengajar serta menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research*, sebuah metodologi kualitatif yang menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui inkuiri kolaboratif (MacDonald, 2012). Pendekatan PAR menitikberatkan pada partisipasi aktif, aksi nyata untuk perubahan sosial, dan riset reflektif di mana peserta dipandang sebagai mitra peneliti, bukan sekadar objek pasif (Brydon-Miller & Maguire, 2009).

Implementasi kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui siklus *Participatory Action Research* yang berfokus pada kolaborasi aktif antara tim pengabdian dan 35 santri akhir KMI sebagai subjek utama transformasi pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi kendala pembelajaran *mufradat* yang monoton melalui aksi nyata di lapangan (Sya'bani & Fithriyah, 2022; Assingkiy, 2021). Tahapan implementasi kegiatan sebagai berikut: (1) Tahap Diagnosa Masalah dan Observasi Partisipatif, (2) Tahap Perencanaan Kolaboratif dan Pelatihan Media Ramah Lingkungan, (3) Tahap Aksi dan Praktik Pembuatan Media, dan (4) Tahap Refleksi dan Evaluasi Dampak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan antusiasme peserta yang tinggi dalam mengikuti pelatihan dan praktik pembuatan media pembelajaran. Peserta tidak hanya memahami konsep media edukatif, tetapi juga mampu mengembangkan media sesuai kebutuhan pembelajaran *mufradat*.



Gambar 1. Pelatihan Pembuatan Media Edukatif

Dalam kegiatan ini diikuti oleh guru-guru pengajar pada Pondok Pesantren Al Amanah dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Data Peserta kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Keterangan	Jumlah
1	Siswa Akhir KMI Putra	15
2	Siswa Akhir KMI Putri	20
	Jumlah	35

Hasil pengabdian ini dipaparkan berdasarkan siklus *Participatory Action Research* yang melibatkan aksi kolaboratif untuk mentransformasi pembelajaran *mufradat* di Pondok Pesantren Al-Amanah Baubau.

1. Diagnosa Masalah: Potret Pembelajaran Mufradat yang membosankan

Tahap awal dimulai dengan pengamatan langsung di kelas dan percakapan reflektif bersama para santri. Suasana kelas tampak pasif; hanya sedikit santri yang antusias menjawab ketika pengajar menanyakan arti kosakata. Sebagian besar dari mereka duduk diam, beberapa di antaranya bahkan terlihat mengantuk atau menggambarnya di buku tulis. Dalam sesi wawancara ringan, seorang santri dengan nada jenuh mengungkapkan, "Setiap

hari disuruh hafal, tapi cuma diulang-ulang saja. Tidak ada gambarnya, tidak ada permainan. Jadi susah ingatnya. Pernyataan ini diamini oleh teman-temannya yang mengakui bahwa hafalan yang ditagih cenderung bersifat verbalistik dan hanya sekadar bunyi tanpa makna yang melekat.

Berdasarkan pengamatan, metode yang diterapkan pengajar sangat bertumpu pada ceramah dan pengulangan lisan. Tidak ada alat bantu visual atau benda konkret yang mampu memperjelas makna kata. Kondisi ini melahirkan kejenuhan kolektif dan memunculkan persepsi bahwa belajar bahasa Arab, khususnya mufradat, adalah aktivitas yang menjemukan. Hal tersebut senada dengan (Sya'bani & Fithriyah, 2022) mengutarakan cenderung menghafal kosakata secara abstrak tanpa dukungan alat peraga yang konkret menyebabkan kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar.

Temuan ini menegaskan perlunya sentuhan media yang mampu menghidupkan kosakata dan menjadikannya lebih dekat dengan keseharian santri. Dapat digambarkan secara teoretis, penguasaan *mufradat* adalah elemen fundamental dalam keterampilan berbahasa, sehingga metode yang monoton sangat menghambat pencapaian kemahiran berbicara maupun menulis (Arif, 2020). Setelah berdiskusi bersama, komunitas pesantren menyadari bahwa mereka memiliki potensi untuk memproduksi sendiri media belajar yang murah dan mudah, sehingga perubahan bisa dimulai dari kekuatan internal tanpa harus menunggu bantuan dari luar. Melalui refleksi kritis dalam PAR, disepakati bahwa diperlukan inovasi media yang tidak hanya efektif tetapi juga berkelanjutan dan mudah diakses oleh komunitas pesantren (MacDonald, 2012).

2. Perencanaan Kolaboratif: merancang Solusi dari bahan di sekitar

Berangkat dari masalah yang telah dikenali, tim pengabdian dan santri Akhir KMI duduk bersama merancang strategi pembelajaran yang berbeda. Diskusi berlangsung santai di serambi masjid pondok, di mana ide-ide muncul secara partisipatif. Muncul usulan untuk membuat permainan seperti ular tangga atau kartu bergambar, namun akhirnya disepakati agar media yang dibuat berasal dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai di lingkungan pesantren. *"Daripada beli, kita pakai kardus dan kertas bekas saja, kan banyak di gudang,"* ujar salah seorang santri. Ide ini disambut karena selain menghemat biaya, para santri juga dapat terus memproduksi media serupa di masa depan tanpa bergantung pada sumber daya luar.



Gambar 2. Proses Pembuatan Media Edukatif dari bahan di sekitar

Kesepakatan tersebut melahirkan desain media ramah lingkungan yang bersifat taktil dan visual. Rencananya, setiap kelompok santri akan membuat satu jenis alat bantu: dadu besar dari kardus, kartu kosakata dari kertas daur ulang, papan kata tematik untuk ditempel di dinding, serta alat peraga huruf hijaiyyah yang dihubungkan dengan benda sekitar. Dalam proses perencanaan ini, terlihat antusiasme yang tidak muncul di kelas reguler. Para santri sibuk membuat sketsa, membagi tugas, dan bahkan mulai mengumpulkan bahan-bahan

bekas dari lingkungan pondok. Semangat gotong royong ini menjadi pertanda awal bahwa keterlibatan langsung mampu menumbuhkan rasa memiliki terhadap media yang akan dihasilkan. Desain media yang direncanakan meliputi alat peraga taktil yang mampu mengonstruksi pemahaman kosakata secara visual dan interaktif, sejalan dengan prinsip PAR yang mengedepankan solusi berbasis aset lokal (MacDonald, 2012).

3. Aksi dan Implementasi: Lokakarya Kreatif yang menghidupkan kosakata

Hari pelaksanaan lokakarya menjadi momen yang ditunggu. Santri KMI berkumpul di aula sederhana dengan tumpukan kardus, gunting, spidol warna, dan lem. Suasana tampak seperti bengkel kerja yang hidup. Tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator, bukan instruktur tunggal. Setiap kelompok mulai mengerjakan medianya masing-masing.

Kelompok pertama membuat Dadu Kosakata dari kardus bekas yang dilapisi kertas putih. Di setiap sisi dadu, mereka menggambar ilustrasi sederhana seperti bola, buku, atau matahari dan menuliskan kata bahasa Arabnya. Tawa pecah ketika salah satu dadu menggelinding dan para santri berebut menjawab arti kata yang muncul. Kelompok lain sibuk memotong-motong kertas daur ulang menjadi setumpuk Flashcards. Satu sisi kartu diisi dengan kata, sisi sebaliknya ditemplei gambar. Beberapa santri tampak serius mendesain kartu agar menarik, memilih warna-warna cerah agar enak dipandang. Mereka berkata, "Kalau warnanya bagus, nanti adik kelas kami juga semangat melihatnya."

Kelompok yang bertugas membuat *Wordwall* keluar dari ruangan untuk memilih dinding strategis. Mereka menulis kosakata bertema "Di Dapur" di atas karton besar, lalu menempelkannya di dekat kantin pesantren. Ide ini disambut spontan oleh santri lain yang melintas, beberapa di antaranya langsung membaca dan saling menguji arti kata. Sementara itu, kelompok Hijaiyyah Kosakata membuat potongan-potongan huruf hijaiyyah dari kardus tebal yang ditempelkan pada gambar benda nyata. Mereka mendemonstrasikan cara menggunakannya dengan merangkai huruf menjadi kata benda sederhana, seperti "bâbun" (pintu) sambil menunjuk ke arah pintu kelas.

Dalam proses produksi ini, terjadi pembelajaran bermakna. Santri tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi menyentuh, memotong, menggambar, dan bermain. Kegiatan ini juga menumbuhkan komunikasi antarteman, negosiasi desain, dan pengambilan keputusan bersama. Salah seorang santri yang biasanya pendiam di kelas tampak memimpin pembuatan *wordwall* dengan penuh percaya diri. Ia menjelaskan pilihan lokasi penempelan dengan alasan lalu lintas teman-temannya, menunjukkan bahwa praktik langsung membuka ruang ekspresi yang selama ini terpendam.

Tahap aksi nyata dilakukan melalui lokakarya produksi media di mana 35 santri KMI mempraktikkan pembuatan berbagai alat peraga edukatif. Produk yang dihasilkan antara lain:

- **Dadu Kosakata:** Digunakan untuk permainan kelompok guna meningkatkan ketangkasan menyebutkan makna kata.
- **Wordwall:** Pemanfaatan ruang publik di pesantren dengan menempelkan kosakata tematik agar santri terbiasa melihat dan mengingatnya setiap hari
- **Flashcards:** Media kartu yang efektif untuk melatih daya ingat jangka pendek dan menengah.
- **Hijaiyyah Kosakata:** Alat peraga yang menghubungkan huruf-huruf dasar dengan kosakata benda di lingkungan sekitar.



Gambar 3. Media Edukatif yang dihasilkan dari bahan di sekitar

Penggunaan media ramah lingkungan ini memberikan pengalaman belajar yang aktif karena para pengajar muda (santri KMI) terlibat langsung dalam proses kreasi, sehingga mereka memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai fungsi media yang mereka buat sendiri.

4. Refleksi dan Evaluasi: Dampak Transformasi Pembelajaran

Beberapa pekan setelah media digunakan, tim mengadakan refleksi bersama. Para santri bercerita tentang pengalaman mereka. Seorang santri mengaku, “Dulu kalau disuruh mengarang bahasa Arab, saya bingung mau pakai kata apa. Sekarang setiap lewat depan wordwall, saya ingat kosakata dapur, jadi kalau menulis cerita bisa langsung terbayang.” Pengakuan ini menunjukkan bahwa paparan berulang dalam konteks keseharian membangun ingatan yang lebih kokoh daripada sekadar hafalan paksa.

Di kelas, atmosfer pembelajaran bergeser. Permainan dadu kosakata membuat sesi pembuka pelajaran selalu ramai dengan tawa. Santri yang semula enggan menjawab kini justru saling berebut giliran melempar dadu. Pengajar muda dari kalangan santri KMI yang bertugas memandu permainan mengaku lebih mudah mengelola perhatian teman-temannya. “Biasanya saya capek sendiri ngomong di depan, sekarang semua bergerak,” tutur salah satu pengajar muda. Hal ini mengindikasikan bahwa media buatan sendiri turut mengubah peran pengajar dari penyampai tunggal menjadi fasilitator yang memandu aktivitas interaktif.

Tidak hanya dari sisi kognitif, perubahan afektif juga terlihat jelas. Santri yang tadinya minder saat diminta melafalkan kosakata kini lebih berani tampil. Ini tidak lepas dari sifat permainan yang tidak menghakimi; ketika jawaban salah, teman-teman sekelompok justru membantu mengoreksi sambil tertawa, bukan mencibir. Suasana kompetitif yang sehat menggantikan rasa takut yang semula membelenggu.

Lebih jauh, para santri KMI merasakan peningkatan kapasitas mengajar. Mereka menyadari bahwa menjadi pendidik tidak harus menunggu menjadi ustaz resmi. Dengan media sederhana yang mereka ciptakan, mereka sudah bisa berkontribusi membimbing adik-adik kelas. Beberapa dari mereka bahkan berinisiatif mengadakan sesi belajar tambahan di sore hari dengan menggunakan flashcard dan dadu kosakata. Inisiatif ini menjadi bukti bahwa proses PAR telah menumbuhkan agen perubahan dalam komunitas, persis seperti yang diharapkan dalam pemberdayaan berbasis aset.

SIMPULAN

Pendampingan pembuatan media edukatif di Pondok Pesantren Al-Amanah Baubau telah membawa perubahan nyata dalam pembelajaran mufradat. Suasana belajar yang semula pasif dan menjemukan perlahan berubah menjadi hidup, interaktif, dan penuh semangat. Melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), para santri akhir KMI tidak lagi menjadi pelaku pasif; mereka justru menjadi perancang dan pembuat media

mereka sendiri. Berbagai alat bantu seperti dadu kosakata, *wordwall*, *hijaiyyah* kosakata, dan *flashcard* yang dihasilkan dari bahan-bahan bekas pesantren terbukti mampu menjembatani kosakata abstrak dengan pengalaman konkret sehari-hari.

Perubahan paling signifikan tidak hanya terletak pada ingatan kosakata yang lebih melekat, tetapi juga pada tumbuhnya rasa percaya diri dan kepemilikan terhadap proses belajar. Santri KMI kini memiliki pengalaman langsung bagaimana menciptakan kelas yang kreatif dan menyenangkan dengan sumber daya yang sangat terbatas. Dengan demikian, pendekatan partisipatif dan pemanfaatan media ramah lingkungan ini sangat potensial untuk terus dikembangkan dan direplikasi di lingkungan pesantren lainnya sebagai strategi pembelajaran bahasa Arab yang berkelanjutan dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>
- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindak Kelas: Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Brydon-Miller, M., & Maguire, P. (2009). Participatory action research: contributions to the development of practitioner inquiry in education. *Educational Action Research*, 17(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/09650790802667469>
- Gabriela, M., Cicerchi, G., Colin, H., & Ana, C. (2022). The Role of Parents in Helping Arabic Teachers to Improve Students' Vocabulary. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 131–139. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.83>
- Koderi, K., Aridan, M., & Muslim, A. B. (2020). Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodad Siswa MTs. *ARABIYATUNA Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 265. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>
- MacDonald, C. (2012). Understanding Participatory Action Research: A Qualitative Research Methodology Option. *The Canadian Journal of Action Research*, 13(2), 34–50. <https://doi.org/10.33524/cjar.v13i2.37>
- Mahmuda, S. (2018). *Media pembelajaran bahasa arab*. 20(01).
- Muna, Wa, Hasfikin S, Audi, M., & Afandi, A. (2024). *Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Edukatif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Assistance in Making Educational Learning Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery*. 4(3), 1981–1988.
- Rahmawati, A., & Hikmah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo. *Lisanan Arabiya Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 225–241. <https://doi.org/10.32699/liar.v6i2.3489>
- Sya'bani, E. D., & Fithriyah, M. (2022). Pengembangan Media Arabic Docard Pada Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah. *At-Thullab Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.30736/atl.v5i2.581>
- Umam, M. K., & Syamsiyah, D. (2020). Konsep Pendidikan Humanistik Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Terhadap Desain Pembelajaran Bahasa Arab. *EDULAB Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.42-04>