

## PENGENALAN BAHASA ARAB MELALUI MEDIA INTERAKTIF UNTUK SISWA TK PAS ASSAAKIINAH MANTINGAN

Aulidina Nurfazri<sup>1\*</sup>, Fahrina Rahmasari<sup>1</sup>, Alfiyah Rasiyani<sup>1</sup>, Nur'ain Novianty<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

\*Correspondence E-mail: [alfiyahrsy@gmail.com](mailto:alfiyahrsy@gmail.com)

### Kata Kunci:

Pengenalan Bahasa Arab, Kosakata Bahasa Arab, Media Interaktif, *Flashcard*.

### Abstrak

Tujuan pengabdian ini adalah memperkenalkan kosakata bahasa Arab kepada siswa TK PAS Assaakiinah melalui media interaktif yang sesuai dengan karakteristik, untuk menciptakan solusi yang relevan dan berkelanjutan terhadap permasalahan rendahnya minat dan penguasaan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini. Metode kegiatan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang bersifat kolaboratif dan reflektif, terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena melibatkan partisipasi aktif antara tim pengabdian (mahasiswa), mitra (guru TK PAS As-Saakiinah), dan subjek (siswa) dalam seluruh siklus kegiatan, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi. Tempat kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak PAS As-Saakiinah Dadung Mantingan, Ngawi Jawa timur dengan sasaran utama para peserta didik usia dini. Hasil kegiatan ini memberikan sebuah solusi permasalahan dalam pembelajaran pengenalan kosakata bahasa arab dengan menggunakan media interaktif berupa *Mix & Match*, *flash card* dan memberikan motivasi anak usia dini dalam pengenalan kosakata. Hasil dari media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar dan perubahan perilaku yang signifikan terhadap anak. Implikasi dari program pengabdian ini bersifat multifaset dan memberikan pengaruh jangka panjang bagi komunitas sekolah dalam materi bahasa arab. Memberikan dampak aktivitas holistik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan pada anak usia dini.

### Keywords:

Introduction to Arabic, Arabic Vocabulary, Interactive Media, Flashcards.

### Abstract

The purpose of this community service is to introduce Arabic vocabulary to PAS Assaakiinah kindergarten students through interactive media that is appropriate to their characteristics, to create relevant and sustainable solutions to the problem of low interest and mastery of Arabic vocabulary among early childhood students. The activity method uses a collaborative and reflective Participatory Action Research (PAR) approach, consisting of planning, action, observation, and reflection. This approach was chosen because it involves active participation between the community service team (students), partners (PAS As-Saakiinah kindergarten teachers), and subjects (students) in the entire activity cycle, from problem identification to evaluation. This community service activity was carried out at the PAS As-Saakiinah Dadung Mantingan Kindergarten, Ngawi, East Java, with early childhood students as the main target. The results of this activity provided a solution to the problem of learning Arabic vocabulary by using interactive media in the form of *Mix &*

---

Match, flash cards, and motivating early childhood students to learn vocabulary. The results of the media used can increase learning interest and significant behavioral changes in children. The implications of this community service program are multifaceted and have a long-term impact on the school community in Arabic language material. It provides a holistic impact that involves cognitive, affective, and psychomotor aspects simultaneously in early childhood.

---

*Article submitted: 2025-08-18. Revision uploaded: 2025-08-30. Final accepted: 2025-09-01.*

---

## PENDAHULUAN

Masa anak usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode kritis perkembangan pesat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada tahap ini otak anak memiliki plastisitas tinggi sehingga stimulasi yang tepat akan memberikan dampak jangka panjang terhadap proses belajar [1]. Para ahli perkembangan menegaskan bahwa pengalaman awal seorang anak akan berpengaruh langsung terhadap keberhasilan tugas perkembangan pada tahap berikutnya. Keberhasilan anak dalam menuntaskan setiap tahapan perkembangan menjadi fondasi bagi keberhasilan di masa selanjutnya [2]. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini, dan proses pembelajaran sangat penting untuk mengoptimalkan potensi, sehingga memerlukan perhatian khusus baik dari orang tua maupun lembaga pendidikan formal sebagai bentuk investasi jangka panjang dalam membangun kompetensi anak [3].

Dalam konteks pendidikan bahasa, kosakata menempati posisi fundamental [4]. Nation menyebut kosakata sebagai pintu utama penguasaan keterampilan bahasa, baik reseptif (menyimak dan membaca) maupun produktif (berbicara dan menulis) [5]. Strategi pengenalan kosakata sejak dini dapat mempercepat kesiapan anak untuk mempelajari bahasa asing di jenjang berikutnya. Bahasa Arab, sebagai bahasa agama dan ilmu pengetahuan, menjadi salah satu kompetensi yang penting diperkenalkan sejak dini agar anak memiliki landasan yang kuat dalam memahami teks keagamaan maupun komunikasi sederhana [6].

TK PAS Assaakiinah adalah sebuah lembaga pendidikan yang terdiri dari Taman Kanak-kanak dan Pesantren Diniyyah bagi anak-anak dari umur 4-6 tahun di kecamatan Mantingan, Ngawi, Jawa Timur. Hasil observasi awal di TK PAS Assaakiinah menunjukkan rendahnya minat anak terhadap bahasa Arab [7]. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, proses belajar yang masih berorientasi pada hafalan membuat anak kurang termotivasi untuk mengeksplorasi kosakata baru. Kondisi ini menghadirkan kesenjangan sekaligus peluang bagi program pengabdian masyarakat (PKM) untuk menghadirkan inovasi. Dalam hal ini, media interaktif diyakini mampu menjawab tantangan tersebut karena sesuai dengan gaya belajar anak yang senang bereksplorasi melalui aktivitas visual, auditori, dan kinestetik [8].

Berbagai penelitian mendukung efektivitas media interaktif. Nengrum menemukan bahwa media visual meningkatkan retensi kosakata Arab pada anak sekolah dasar [9]. Ulfa dan Fitria menunjukkan bahwa penggunaan flashcard mampu meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa [10]. Dalam studinya, Nur Zaakirah menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat memperluas keterpaparan kosakata sekaligus meningkatkan motivasi [11]. Selain media konvensional, pengembangan digital juga terbukti efektif. Syawaluddin dan Aeni merancang permainan tradisional berbasis digital yang mampu meningkatkan daya ingat kosakata siswa [12]. Temuan ini konsisten dengan teori Dual Coding Paivio yang menyatakan bahwa penggabungan representasi verbal dan visual memperkuat jalur memori [13]. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat dikategorikan sebagai praktik pedagogis berbasis bukti (*evidence-based practice*) yang layak diterapkan pada anak usia dini.



Urgensi program PKM ini semakin nyata karena jika anak-anak tidak segera dikenalkan pada kosakata bahasa Arab melalui media yang sesuai, mereka berisiko kehilangan momentum *golden age* pemerolehan bahasa. Martini menegaskan bahwa periode usia dini merupakan masa krusial bagi perkembangan kognitif dan linguistik [14]. Pembelajaran melalui media permainan, lagu, maupun visual interaktif bukan hanya solusi sementara, melainkan strategi jangka panjang untuk membangun kecintaan anak terhadap bahasa Arab sejak dini.

Secara keseluruhan, program pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkenalkan kosakata bahasa Arab kepada siswa TK PAS Assaakiinah melalui media interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hasil pelaksanaannya diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, memperkuat penguasaan kosakata dasar sebagai fondasi keterampilan berbahasa, serta memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan strategi pembelajaran kreatif. Dengan demikian, program ini berkontribusi ganda: membangun kecintaan anak terhadap bahasa Arab sejak dini sekaligus meningkatkan kapasitas lembaga pendidikan dalam mengelola pembelajaran berbasis inovasi.

## METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang bersifat kolaboratif dan reflektif [10]. Pendekatan ini dipilih karena melibatkan partisipasi aktif antara tim pengabdian (mahasiswa), mitra (guru TK PAS As-Saakiinah), dan subjek (siswa) dalam seluruh siklus kegiatan, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi. Tujuannya adalah untuk menciptakan solusi yang relevan dan berkelanjutan terhadap permasalahan rendahnya minat dan penguasaan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini di lokasi mitra.

Subjek dan Durasi Kegiatan Subjek kegiatan ini adalah seluruh siswa TK PAS As-Saakiinah dengan rentang usia 4–6 tahun. Kegiatan dilaksanakan secara intensif selama empat minggu, dengan frekuensi tiga kali seminggu (Senin, Selasa, dan Kamis). Setiap sesi pertemuan berdurasi antara 45 hingga 60 menit, disesuaikan dengan tingkat konsentrasi dan antusiasme anak. Peran guru kelas dalam kegiatan ini adalah sebagai fasilitator pendamping dan mitra kolaborator. Guru membantu mengelola kelas, memberikan umpan balik langsung kepada tim pengabdian, dan memastikan kegiatan berjalan sesuai dengan ritme belajar siswa.

Kegiatan ini dirancang dengan media yang kultur dan struktur. Proses Dimulai dengan mereview ulang pembelajaran sesuai dengan materi yaitu pendidikan agama Islam. Dalam tahap ini kami selaku pelaksana, memberikan penjelasan sekilas mengenai materi. Dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang media yang akan digunakan, yaitu *flashcard* bentuk pengaplikasiannya dengan lagu anak-anak yang ceria, dan papan *mix & makemach* (pencocokan pada gambar) [11]. Setelah penjelasan cara penggunaan media, diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Pada Tahap akhir kegiatan, penulis akan memberikan media atau alat peraga untuk pembelajaran bahasa Arab. Hal ini bertujuan untuk memberikan wawasan pembelajaran mengenai kosakata dasar bahasa Arab melalui media *flash card* dan papan *mix & make match*, agar dapat diakses dengan mudah dan selalu dikenang bagi peserta didik [12]. Tahapan *Participatory Action Research* (PAR).

### A. Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini dimulai dengan observasi dan diskusi awal bersama kepala sekolah dan guru. Ditemukan bahwa metode pengajaran bahasa Arab masih cenderung monoton dan minim media, sehingga minat siswa rendah. Berdasarkan analisis kebutuhan ini, tim bersama guru merencanakan intervensi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif (*Flash Card* dan Papan *Mix & Match*) serta metode pengajaran berbasis permainan dan nyanyian.

**B. Tindakan (*Action*)**

Pada tahap ini, rencana yang telah disusun diimplementasikan di dalam kelas. Setiap sesi diawali dengan nyanyian untuk membangun suasana, dilanjutkan dengan pengenalan kosakata baru menggunakan *Flash Card*, dan diakhiri dengan permainan kelompok menggunakan Papan *Mix & Match*. Tim pengabdian berperan sebagai pemandu utama, sementara guru membantu mengkondisikan siswa.

**C. Observasi (*Observation*)**

Selama tahap tindakan berlangsung, tim melakukan observasi sistematis terhadap proses pembelajaran. Pengamatan difokuskan pada tingkat partisipasi siswa, antusiasme, kemampuan melafalkan kosakata, dan kecepatan dalam mencocokkan gambar dengan kata. Catatan lapangan dan dokumentasi foto/video digunakan untuk merekam setiap momen penting.

**D. Refleksi (*Reflection*)**

Setelah setiap sesi, tim pengabdian bersama guru melakukan diskusi reflektif. Mereka mengevaluasi apa yang berjalan baik dan apa yang perlu diperbaiki. Misalnya, pada minggu pertama ditemukan beberapa siswa masih malu-malu, sehingga pada minggu berikutnya tim menambahkan elemen kompetisi ringan untuk memotivasi mereka. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk penyempurnaan tindakan pada pertemuan selanjutnya.

Desain Media dan Instrumen Evaluasi Proses perancangan media dilakukan secara partisipatif. Desain visual *Flash Card* dan Papan *Mix & Match* dibuat penuh warna dengan gambar-gambar kartun yang menarik bagi anak-anak, menggunakan aplikasi desain grafis sederhana. Tema yang dipilih (anggota tubuh, keluarga, warna, angka, buah, profesi) disesuaikan dengan kurikulum TK. Bahan yang digunakan adalah kertas *art carton* tebal yang dilaminasi agar awet dan aman digunakan. Sebelum diproduksi massal, draf desain media divalidasi terlebih dahulu oleh guru kelas untuk memastikan gambar mudah dikenali dan tulisan Arab cukup jelas untuk anak usia dini.

Langkah-langkah pelaksanaan, kegiatan ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu:

**A. Tahap Persiapan dan Survei Awal**

Tahap ini dimulai dengan melakukan observasi langsung di lokasi mitra, yaitu Taman Kanak-Kanak PAS As-Saakinah Dadung Mantingan. Dari hasil survei awal, tim mengidentifikasi permasalahan utama, yaitu rendahnya kemampuan anak-anak dalam menerapkan kosakata bahasa Arab dan minimnya media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Identifikasi masalah ini menjadi dasar untuk merancang solusi yang tepat sasaran.

**B. Tahap Perancangan Desain**

Kegiatan dan Media Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, tim merancang sebuah program pembelajaran interaktif dengan judul "Uhibbul 'Arabiyyah". Desain kegiatan berfokus pada metode belajar sambil bermain melalui nyanyian dan permainan. Tim juga merancang dan memproduksi media pembelajaran visual, yaitu:

1. Papan *Mix & Match*: Papan interaktif dengan tema Anggota Tubuh, Pohon Keluarga, dan Warna.
2. *Flash Card*: Kartu bergambar untuk mengenalkan kosakata Angka, Buah-buahan, dan Profesi.

**C. Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan Implementasi kegiatan dilakukan secara terstruktur dalam setiap sesi pertemuan yang berlangsung selama 30-45 menit. Alur setiap sesi adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan: Sesi diawali dengan mengulas kembali materi pembelajaran sebelumnya untuk menyegarkan ingatan siswa.
2. Pengenalan Materi: Tim memperkenalkan kosakata baru melalui nyanyian yang ceria dan mudah diikuti untuk menarik perhatian anak-anak.
3. Kegiatan Inti: Tim memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan media yang telah disiapkan (Flash Card dan Papan Mix & Match). Siswa kemudian diajak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan mencocokkan gambar dan kata.
4. Penutup: Sesi diakhiri dengan kuis interaktif dan pengulangan materi untuk memperkuat pemahaman.

#### D. Tahap Monitoring dan Penyerahan Luaran

Selama kegiatan berlangsung, tim melakukan monitoring secara berkala untuk memastikan materi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan mengidentifikasi kendala yang mungkin timbul. Pada akhir program, seluruh media pembelajaran yang telah dibuat diserahkan kepada pihak TK PAS As-Saakinah untuk dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak PAS As-Saakinah Dadung Mantingan dengan sasaran utama para peserta didik usia dini. Pelaksanaan kegiatan berfokus pada penerapan metode pembelajaran bahasa Arab yang edukatif dan interaktif, sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan saat observasi awal, yaitu "kurangnya kemampuan anak-anak dalam menerapkan materi bahasa Arab dalam percakapan sehari-hari dan minimnya media pembelajaran yang menarik serta interaktif".

#### A. Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian yang berfokus pada pengenalan bahasa Arab melalui media interaktif di TK PAS As-Saakinah menunjukkan hasil yang sangat positif dan signifikan. Analisis hasil tidak hanya didasarkan pada pencapaian target penguasaan kosakata, tetapi juga pada perubahan perilaku dan atmosfer belajar di kelas. Temuan utama di lapangan adalah peningkatan drastis pada minat dan antusiasme siswa. Sebelum intervensi, suasana kelas saat pelajaran bahasa Arab cenderung pasif. Namun, setelah penerapan metode berbasis permainan, suasana berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan penuh kegembiraan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa elemen permainan (*gamification*) dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Anak-anak tidak lagi merasa "belajar" dalam artian formal, melainkan "bermain" sambil menyerap pengetahuan baru. Proses kegiatan dibagi menjadi beberapa pertemuan:

Tabel 1. Program Kegiatan Pengabdian

No.	Program Kegiatan	Minggu - Ke			
		1	2	3	4
1.	Mengajar materi dan pengaplikasian media				
2.	Mengajar materi dan pengaplikasian media				
3.	Mengajar materi dan pengaplikasian media				
4.	Mengajar materi dan pengaplikasian media				

Suasana kelas yang awalnya datar berubah menjadi hidup dan penuh semangat berkat metode nyanyian kosakata. Anak-anak tampak antusias mengikuti irama, bahkan bersorak gembira saat teman mereka berhasil mencocokkan gambar dengan benar. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui kajian psikolinguistik perkembangan, bahwa anak usia dini lebih mudah menyerap bahasa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan (*low-affective filter*). Nyanyian menghadirkan suasana ceria yang

menurunkan kecemasan, sementara media visual dan aktivitas fisik mendukung internalisasi kosakata bahasa Arab secara lebih alami melalui pengalaman konkret. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran bahasa Arab di usia dini tidak dapat dilepaskan dari prinsip bahwa belajar adalah aktivitas holistik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.



Gambar 1. Sesi Pembukaan

Kegiatan pengabdian diawali dengan membangun fondasi spiritual dan kebersamaan di aula sekolah. Seluruh siswa TK PAS As-Saakiinah, didampingi oleh tim pengabdian dan para guru, memulai hari dengan melaksanakan sholat Dhuha secara berjamaah. Suasana khusyuk kemudian dilanjutkan dengan lantunan zikir dan doa bersama, yang bertujuan untuk menciptakan ketenangan serta memohon kelancaran dalam menuntut ilmu. Setelah rangkaian ibadah selesai dan suasana positif terbentuk, barulah kegiatan inti pembelajaran bahasa Arab melalui media interaktif dimulai. Seperti yang terlihat pada gambar, tim pengabdian duduk melingkar bersama seluruh siswa TK PAS As-Saakiinah di atas karpet hijau. Momen ini merupakan kesempatan untuk menyapa anak-anak dengan hangat, menciptakan ikatan awal, serta membangun suasana yang kondusif sebelum materi inti dimulai. Pemandu kegiatan di tengah barisan anak-anak berinteraksi langsung, sedang mengajak anak-anak bernyanyi, berdoa bersama, atau melakukan *ice-breaking* sederhana untuk membangkitkan semangat. Antusiasme anak-anak mulai terlihat dengan senyum dan tatapan yang tertuju pada pemandu, menandakan kesiapan mereka untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan awal ini krusial untuk menarik minat dan mempersiapkan mental siswa secara emosional, memastikan mereka merasa nyaman dan siap menerima informasi baru dalam suasana yang partisipatif.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Pada tahap inti kegiatan, narasumber dari tim pengabdian secara aktif mengimplementasikan metode belajar sambil bermain untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab. Seperti yang terlihat pada gambar, suasana pembelajaran dibuat dinamis dan penuh gerakan, di mana narasumber mengajak para siswa untuk bernyanyi dan berinteraksi langsung. Dengan saling berpegangan tangan dan bergerak bersama, anak-anak diajak melafalkan kosakata baru melalui lagu-lagu ceria yang mudah diikuti. Metode ini merupakan penerapan langsung dari media *flashcard* yang telah disiapkan, di mana kosakata visual kemudian diperkuat melalui aktivitas kinestetik (gerak) dan auditori (nyanyian). Keterlibatan aktif dan ekspresi gembira dari para siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam menarik minat dan menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan bagi anak usia dini.



Gambar 3. Sesi Penutupan

Rangkaian kegiatan pengabdian ditutup dengan sesi ramah tamah dan foto bersama antara tim pengabdian dengan perwakilan guru dari TK PAS As-Saakiinah. Momen ini, seperti yang terekam dalam gambar, menjadi simbol dari berakhirnya pelaksanaan program sekaligus penyerahan secara resmi seluruh media pembelajaran yang telah dibuat. Media ajar, termasuk mufrodat didalam flashcard, pohon keluarga, papan mix dan materi pendukung lainnya yang diletakkan di atas meja, diserahkan kepada pihak sekolah dengan harapan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Sesi ini tidak hanya menjadi bukti dokumentasi akhir, tetapi juga mempererat hubungan baik antara tim pengabdian dan pihak sekolah, serta menandai komitmen bersama untuk terus mendukung peningkatan minat belajar bahasa Arab pada anak usia dini.

Penggunaan media visual yang dipadukan dengan nyanyian terbukti meningkatkan daya ingat kosakata secara signifikan. Hal ini sesuai dengan *Picture Superiority Effect* dalam teori kognitif, di mana informasi bergambar lebih mudah diingat daripada teks semata. Anak-anak lebih cepat memahami makna kata baru ketika melihat ilustrasi yang sesuai, misalnya gambar hewan, benda, atau aktivitas sehari-hari, kemudian menyanyikannya bersama teman-teman. Selain itu, pengulangan pelafalan melalui nyanyian dan permainan interaktif memperkuat jejak memori anak. Teori *Dual Coding* dari Paivio menekankan bahwa kombinasi representasi verbal dan visual mempercepat pemahaman dan retensi informasi, karena otak anak tidak hanya bekerja secara linguistik, tetapi juga secara imajeri. Dengan demikian, pembelajaran yang mengintegrasikan gambar, gerakan, dan nyanyian membentuk pengalaman multisensorik yang memudahkan anak menyimpan dan mengingat kosakata bahasa Arab [15].

Perbandingan dengan penelitian terdahulu semakin memperkuat efektivitas metode ini. Misalnya, Susilana dan Riyana (2009) menjelaskan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang memudahkan anak mengenal konsep dan kosakata. Mereka menegaskan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak usia dini, seperti penelitian di TK Negeri Desa Tigawasa yang menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Indonesia sebesar 27,55% setelah penerapan *flashcard*. Temuan ini relevan untuk pembelajaran bahasa Arab, karena prinsip penguatan memori melalui visualisasi sama-sama berlaku dalam proses pemerolehan bahasa kedua [16].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Faliqul dan Taufiq juga menyoroti pentingnya pemilihan strategi pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Mereka membedakan strategi pembelajaran menjadi dua: pertama strategi langsung (memori, kognitif, dan kompensasi), kedua strategi tidak langsung (metakognitif, emosional, dan sosial). Dari penelitian tersebut diketahui bahwa metode yang paling sesuai untuk anak usia dini antara lain mendongeng, proyek, menyanyi, dan pemberian tugas. Setiap metode memiliki fungsi tersendiri, namun kesamaan terletak pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian tersebut juga mengingatkan bahwa kemampuan bahasa Arab anak usia dini masih sangat bergantung pada bantuan guru dan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator yang kreatif sangat menentukan optimalisasi potensi anak dalam pemerolehan bahasa Arab.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa solusi yang ditawarkan berhasil menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Pertama, peningkatan minat dan antusiasme belajar. Rumusan masalah utama adalah kurangnya media yang menarik yang menyebabkan rendahnya minat siswa. Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media berbasis permainan dan lagu. Hasilnya, siswa menunjukkan perubahan perilaku yang

signifikan. Mereka menjadi lebih aktif, ceria, dan berani berpartisipasi. Ini menandakan bahwa pendekatan belajar yang asyik dan menarik berhasil meningkatkan minat belajar siswa, yang merupakan salah satu tujuan khusus kegiatan ini. Kedua, pengenalan kosakata bahasa Arab yang efektif. Media visual seperti papan *Mix & Match* dan *flash card* terbukti sangat efektif untuk mengenalkan kosakata baru. Siswa dapat dengan mudah menghubungkan gambar (objek konkret) dengan tulisan Arab (konsep abstrak). Penerapan nyanyian bersama memperkuat proses ini karena anak mengulang kosakata dalam suasana penuh irama, sehingga kosakata tidak hanya masuk dalam memori jangka pendek, tetapi juga tersimpan dalam memori jangka panjang.

Untuk memperjelas analisis, kegiatan dapat dilengkapi dengan penyisipan gambar dan tabel sesuai kaidah penulisan ilmiah. Misalnya tabel perbandingan peningkatan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah kegiatan, atau dokumentasi foto aktivitas siswa ketika bermain dan menyanyi. Penyajian data visual tidak hanya memperkuat validitas laporan penelitian, tetapi juga memberi gambaran nyata bahwa suasana belajar dengan metode nyanyian kosakata menghadirkan perubahan positif baik dari segi kognitif maupun afektif anak usia dini.

## **B. Pembahasan**

Keberhasilan program pengabdian ini, yang ditandai dengan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa secara drastis, dapat dijelaskan melalui beberapa kerangka teoretis yang relevan. Pergeseran dari metode pembelajaran pasif yang berorientasi pada hafalan ke pendekatan belajar sambil bermain secara langsung menjawab permasalahan rendahnya minat siswa yang ditemukan pada observasi awal. Hal ini terlihat dari perubahan suasana kelas yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih hidup, interaktif, dan penuh kegembiraan. Temuan ini sejalan dengan teori Dual Coding Paivio, yang menyatakan bahwa penggabungan representasi verbal dan visual akan memperkuat jalur memori [17]. Dalam praktik, kombinasi stimulus visual (media *Flash Card* dan papan *Mix & Match*) dengan stimulus verbal (nyanyian dan pelafalan) terbukti menciptakan pengalaman belajar multisensorik yang efektif. Anak-anak tidak hanya melihat gambar, tetapi juga mendengar dan mengucapkannya dalam konteks lagu yang ceria, sehingga proses internalisasi kosakata terjadi secara lebih alami [18]. Lebih lanjut, elemen permainan (*gamification*) dalam kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sejalan dengan penelitian Irmawati yang menegaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterpaparan kosakata. Akibatnya, siswa tidak lagi merasa "belajar" dalam artian formal, melainkan "bermain" sambil menyerap pengetahuan baru [19].

Implikasi dari program pengabdian ini bersifat multifaset dan memberikan dampak jangka panjang bagi komunitas sekolah. Bagi siswa, pengalaman belajar yang menyenangkan ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, serta menanamkan persepsi positif terhadap bahasa Arab. Hal ini sangat krusial untuk membangun kecintaan belajar bahasa asing pada masa *golden age* mereka, di mana intervensi yang tepat dapat mencegah hilangnya momentum perkembangan kognitif dan linguistik. Bagi para guru, kegiatan ini berfungsi sebagai model praktik terbaik (*best practice*) yang memberikan ide dan keterampilan baru dalam merancang media pembelajaran interaktif. Dengan terlibat sebagai mitra kolaborator, guru mendapatkan pengalaman langsung dalam memanfaatkan strategi pembelajaran kreatif yang dapat diadaptasi untuk tema-tema pembelajaran lainnya. Bagi institusi sekolah, media pembelajaran yang telah diserahkan menjadi aset untuk strategi pembelajaran yang berkelanjutan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu layanan

pendidikan bahasa Arab. Keberhasilan ini mendukung kapasitas lembaga dalam mengelola pembelajaran berbasis inovasi, yang dapat menjadi nilai tambah bagi TK PAS As-Saakiinah.

Meskipun kegiatan ini mencapai tujuannya, tim menyadari adanya keterbatasan yang sekaligus menjadi saran untuk pengembangan program di masa depan. Pertama, media yang dikembangkan baru mencakup beberapa tema kosakata dasar seperti anggota tubuh, keluarga, warna, angka, buah, dan profesi. Untuk itu, disarankan adanya pengembangan media dengan muatan tema yang lebih beragam, seperti hewan, kendaraan, atau peralatan sekolah, untuk memperkaya perbendaharaan kata siswa. Kedua, media yang digunakan masih bersifat konvensional. Mengingat anak-anak zaman sekarang semakin akrab dengan teknologi, kegiatan selanjutnya dapat diadaptasi ke dalam bentuk media digital yang interaktif, seperti aplikasi permainan sederhana. Langkah ini relevan dengan temuan Syawaluddin dan Aeni yang membuktikan efektivitas permainan tradisional berbasis digital dalam meningkatkan daya ingat kosakata. Terakhir, model pembelajaran ini sangat potensial untuk diterapkan di jenjang sekolah dasar kelas awal sebagai bentuk langkah lanjutan dalam memperkuat dasar kosakata bahasa Arab yang telah dibangun di tingkat taman kanak-kanak.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *flashcard* dan papan *Mix & Match* yang dikombinasikan dengan nyanyian secara signifikan meningkatkan minat, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa dalam belajar kosakata bahasa Arab. Tujuan utama dari kegiatan yang dilaksanakan di TK PAS As-Saakinah Dadung Mantingan, Ngawi ini adalah untuk memperkenalkan kosakata bahasa Arab melalui pendekatan belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sebagai solusi atas rendahnya minat belajar yang ditemukan sebelumnya. Implikasi dari program ini bersifat multifaset bagi komunitas sekolah; siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna yang membangun fondasi positif terhadap bahasa Arab, guru memperoleh model praktik terbaik untuk pembelajaran kreatif, dan sekolah mendapatkan aset media ajar yang berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Faliqul dan Taufiq yang juga menekankan pentingnya metode menyenangkan seperti bernyanyi untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak usia dini. Sebagai saran untuk pengembangan di masa depan, media pembelajaran perlu diperkaya dengan tema kosakata yang lebih beragam serta diadaptasi ke dalam format digital untuk mengikuti perkembangan zaman, dan model ini sangat potensial untuk diterapkan di jenjang sekolah dasar kelas awal guna memperkuat fondasi bahasa Arab secara lebih luas.

## PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada berbagai pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terimakasih kepada TK PAS As-Sakiinah Dadung Mantingan sebagai mitra yang telah memberikan peluang, kesempatan, ruang dan dukungan selama program pengabdian ini berlangsung. Terimakasih juga kepada para guru pengajar yang turut serta mendampingi siswa, memberikan arahan dan berpadu dalam mendukung media pembelajaran ke dalam aktivitas belajar kelas. Selanjutnya, terimakasih tertulis kami kepada Universitas Darussalam Gontor, terkhusus dosen pembimbing kegiatan pengabdian yang telah memberikan arahan, masukan dan motivasi yang sangat berarti dalam pelaksanaan program pengabdian ini. Tidak lupa, kami ucapkan terima kasih kepada para siswa yang dengan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, karena keberhasilan program pengabdian



ini tidak terlepas dari keikutsertaan para siswa. Semoga kerja sama yang terjalin dapat terus berlanjut dan memberi partisipasi yang nyata bagi guna meningkatkan pembelajaran bahasa Arab anak usia dini.

## REFERENSI

- [1] E. Bonita, E. Suryana, M. I. Hamdani, and K. Harto, "The Golden Age: Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam," *Tarb. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 218–228, 2022. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- [2] A. Mustikhatul, Dini Wulandari, Fahira Amanda Putri, Siti Khotijah, Siti Sulistiawati, and Wulan Ariyanti, "Perkembangan pada Anak menurut Santrock," *Early Child. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 88–101, 2025. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856>
- [3] L. Nurbudi Prijambodo, Raden Firman; Novita Punggeti, Ratna; Fazat Azizah, "Pelatihan Pemetaan Jenis Kecerdasan Siswa Untuk Mengetahui Gaya Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Masyarakat: Jurnal Pengabdi.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–24, 2025. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i1>
- [4] M. Asia, "Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Membaca Kritis," *J. Pembelajaran Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 111–117, 2025. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v6i2.71838>
- [5] I. S. P. Nation, *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. <https://doi.org/10.14198/raei.2002.15.18-2>
- [6] I. J. Syah, "Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing Terhadap Anak Usia Dini," *JCE J. Child. Educ.*, vol. 2, no. 1, 2019. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i2.14>
- [7] N. Agustiana, Vina; Darsih, Endang; Rahmatunisa, Wulan; Saeilla Azka, Fina; Aldy, Elgah; Saputra, "Fun English Day Dalam Meningkatkan Animo Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Pelajar Pemula," *Masyarakat: Jurnal Pengabdi.*, vol. 2, no. 3, pp. 303–315, 2025. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i3.487> <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i1.352>
- [8] N. Latifah, Rizka; Setiani, Hani; Trisanti, "Pelatihan Pengenalan Huruf Dan Angka Menggunakan Aplikasi Qreatif," *Masyarakat: Jurnal Pengabdi.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–87, 2025.
- [9] Nengrum, "Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *A Jamiy J. Bhs. Dan Sastra Arab*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2020.
- [10] N. M. Ulfa and F. I. Pendidikan, "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini," *GENIUS Indones. J. Early Child. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–42, 2020. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- [11] N. Z. Abd Hamid, N. Abdul Pisal, and N. Yahya, "A Literature Review of the Effectiveness of Using Gamification in the Teaching and Learning of Arabic," *Int. J. Mod. Educ.*, vol. 6, no. 22, pp. 588–602, 2024. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.622040>
- [12] A. Syawaluddin and N. Aeni, "Play and learning: digital traditional games for vocabulary mastery in young learners," *Discov. Educ.*, vol. 4, no. 1–8, 2025. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00485-8>
- [13] J. O. Wooten and J. A. Cuevas, "The Effects of Dual Coding Theory on Social Studies Vocabulary and Comprehension in Elementary Education," *Int. J. Soc. Educ. Sci.*, vol. 6, no. 4, pp. 673–691, 2024. <https://doi.org/10.46328/ijsonses.696>
- [14] M. Martini; Sitorus, "Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini," *Al-Abyadh*, vol. 6, no. 1, pp. 41–50, 2023. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i1.746>
- [15] Nurlatipah, Limah; Rohendi, Rohendi; Luthfi, Taufik; Anwar, Riyan Haqi Khoerul, "Pelatihan Bahasa Arab: Mufrodad Al-‘Adad 1-10 dengan Metode Pembelajaran Interaktif pada Anak-Anak di Majelis Darul Anwar Kampung Sukajaga Cihanjawa



- 
- Purwakarta,” *ALKHIDMAH J. Pengabdi. Dan Kemitraan Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 27–36, 2025. <https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v3i2.1253>
- [16] R. D. Maulaya and M. Ashari, “Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Buku Ghina’ul Athfal di TK Dharma Wanita Ngrayudan 1,” *J. Innov. Sustain. Empower.*, vol. 3, no. 2, pp. 107–116, 2024. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.94>
- [17] K. U. Khaerul, N. Asisah, Z. Muttaqin, M. M. Anam, and R. R. Aziza, “PENINGKATAN KUALITAS TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR’AN (TPQ) MELALUI METODE PARTICIPATORY ACTION RESEARCH (PAR),” *J. Pendidik. Dan Pengabdi. Masy.*, vol. 5, no. 4, pp. 411–416, Nov. 2022. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i4.4259>
- [18] S. R. Juniati, A. N. Aeni, and A. Ismail, “Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia,” vol. 6, 2025. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>
- [19] I. L. Kusuma Dewi, S. Setiyani, D. P. D. Santi, A. D. Astuti, T. Suprayo, and J. Jaufillaili, “Pelatihan Evaluasi Online Berbasis Gamifikasi dengan Typeform dan Proprofs di SDN Sadagori I Cirebon,” *J. PkM Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 4, p. 385, July 2023. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i4.9306>

