

## Pendampingan Belajar *Mufrodat* dengan Permainan Acak Huruf Hijaiyyah Berbantuan Papan *Scrabble* pada Santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo

Asni Furoidah, Illiawati

Universitas Islam Al-Falah As-Sunniyyah Kencong, Jember, Jawa Timur, Indonesia

### Abstract

This community service activity was carried out at TPQ Lathiful Amien with the subject being assisted by 13 students. In this service, the researcher used a random hijaiyyah letter game with the help of a modified and developed scrabble board. The purpose of this research is to ignite enthusiasm and increase the knowledge of TPQ students in learning Arabic, especially mufrodat. In assisting the learning of mufrodat with a game of random hijaiyyah letters with the help of a Scrabble board for the students, the researcher used the PAR (Participatory Action Research) assistance method. The impacts resulting from a random game of hijaiyyah letters with the help of a scrabble board that are applied are as follows: (1) TPQ Lathiful Amien students become enthusiastic about learning Arabic, (2) TPQ Lathiful Amien student are able to recognize hijaiyyah letters well through the games that are applied, and (3) TPQ Lathiful Amien student can master the mufrodat given related to the Al Madrasah theme.

**Keywords:** *Mufrodat*, game hijaiyyah letters, scrabble board

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dilakukan di TPQ Lathiful Amien dengan subjek dampingan 13 santri. Pada pengabdian kali ini, peneliti menggunakan permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* yang sudah dimodifikasi dan dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memantik semangat serta dapat menambah pengetahuan para santri TPQ dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *mufrodat*. Dalam pendampingan belajar *mufrodat* dengan permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan *scrabble* pada santri ini, peneliti menggunakan metode dampingan PAR (*Participatory Action Research*). Dampak yang dihasilkan dari permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* yang diterapkan adalah sebagai berikut: (1) santri TPQ Lathiful Amien menjadi bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Arab, (2) santri TPQ Lathiful Amien mampu mengenal huruf *hijaiyyah* dengan baik melalui permainan yang diterapkan, dan (3) santri TPQ Lathiful Amien dapat menguasai *mufrodat* yang diberikan terkait tema *Al-Madrasah*.

**Kata Kunci:** *Mufrodat*, permainan huruf *hijaiyyah*, papan *scrabble*.

### Article history:

Received 23 November 2023

Received in revised form 28 November 2023

Accepted 28 November 2023

Available online 30 November 2023

Corresponding author :

[asnifuroidah148@gmail.com](mailto:asnifuroidah148@gmail.com) (Asni)

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab pada santri TPQ banyak dijumpai kendala-kendala yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan belajar yang direncanakan. Salah satu dari banyaknya kendala yang dijumpai yaitu kurangnya semangat belajar didukung media yang kurang kreatif dan cenderung membosankan (Sari et.al, 2021). Sehingga dibutuhkan kecakapan dalam menginovasi media pembelajaran yang ada untuk menarik minat dan memantik semangat anak-anak agar dapat mengikuti pembelajaran dengan rasa senang dan dengan “suasana menyenangkan” (Siregar, 2018, p. 721).

Tujuan dari belajar sambil bermain pada anak-anak adalah untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada diri mereka. Salah satunya adalah aspek bahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain (Muspawi et al., 2020). Salah satu aspek bahasa sendiri yang harus dikembangkan adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata adalah salah satu hal penting untuk menguasai empat keterampilan berbahasa (Isnaini & Huda, 2020) karena dengan penguasaan kosakata akan mempermudah seseorang dalam berkomunikasi secara baik serta dapat mempengaruhi empat keterampilan berbahasa lainnya yaitu keterampilan dalam membaca, menulis, menyimak dan mendengar (Astuti, 2016). Sasmita et.al (2019) juga berpendapat bahwa usia anak-anak adalah usia dimana mereka masih lebih mudah untuk mempelajari sebuah bahasa namun carapenyampaiannya pun harus disesuaikan dengan usia mereka. Biasanya usia anak-anak cenderung menyukai permainan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya anak-anak mulai diperkenalkan dengan sebuah permainan yang mengedukasi agar pengetahuan mereka dapat berkembang.

Salah satu permainan yang mengedukasi adalah permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran *mufrodat*. Pada pendampingan kali ini peneliti akan menerapkan permainan tersebut pada santri TPQ Lathiful Amien dengan tujuan untuk memantik semangat dan keinginan yang besar dalam diri mereka untuk mempelajari bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran *mufrodat*. Tujuan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk melakukan pendampingan kepada santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo dalam belajar *mufrodat* dengan menggunakan permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble*. Tujuan lain dari pendampingan ini juga untuk menarik minat dan memantik semangat para santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo.

Pendampingan kepada santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo ini dilatari dengan kurangnya minat santri TPQ Lathiful Amien dalam mempelajari bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran *mufrodat* dikarenakan kegiatan pembelajaran *mufrodat* biasanya diberikan oleh para ustadzah disana dengan metode hafalan sehingga anak-anak merasa bosan dan jenuh. Subjek dampingan dalam wujud pengabdian ini adalah santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo yang notabene masih usia SD/MI yang mana mereka masih belum menguasai pelajaran bahasa Arab khususnya *mufrodat* sehingga adanya dampingan ini guna meningkatkan kemampuan berbahasa Arab mereka khususnya dalam pembelajaran *mufrodat*. Output pendampingan kepada santri TPQ Lathiful Amien diharapkan para santri mampu belajar bahasa Arab khususnya *mufrodat* dengan media permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* yang sudah dimodifikasi sebelumnya. Dengan permainan ini maka kegiatan belajar bahasa Arab akan lebih menyenangkan serta dapat melatih ketelitian mereka dalam memilih dan menggabungkan setiap huruf *hijaiyyah* diatas papan *scrabble*.

## 2. Metode

Berdasarkan fakta sosial yang ada di TPQ Lathiful Amien yang ada di Desa Kedungrejo Jember, kurangnya minat santri TPQ Lathiful Amien dalam mempelajari bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran *mufrodat* dikarenakan kegiatan pembelajaran *mufrodat* biasanya diberikan oleh para ustadzah disana dengan metode hafalan sehingga anak-anak merasa bosan dan jenuh. Dalam

pendampingan belajar *mufrodat* dengan permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan *scrabble* pada santri ini, peneliti menggunakan metode dampingan PAR (*Participatory Action Research*) dengan tujuan untuk memantik semangat serta dapat menambah pengetahuan para santri TPQ dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *mufrodat*.

Strategi yang digunakan untuk mencapai luaran yang diharapkan dibagi dalam tiga unsur, yaitu: (1) persiapan, (2) pelaksanaan kegiatan dan (3) evaluasi kegiatan. Adapun penjelasan dari masing-masing strategi ini sebagai berikut. Dalam tahapan persiapan ini langkah awal yang dilakukan yaitu pengukuran potensi yang dimiliki subjek dampingan dengan melakukan survei langsung terhadap kondisi santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo selama proses pembelajaran berlangsung kemudian mencari kendala yang dialami para santri saat pembelajaran bahasa Arab selanjutnya mencari solusi yang tepat agar para santri dapat belajar bahasa Arab dengan suka hati. Disamping itu dilakukan juga pengkajian pada beberapa media permainan kemudian diaplikasikan saat pembelajaran bahasa Arab.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2023 dan berakhir tanggal 21 Juni 2023. Kegiatan inti pelaksanaan pengabdian ini yaitu menentukan subjek dampingan dan melakukan pendampingan dalam jangka waktu yang sudah ditentukan, memberikan pembelajaran *mufrodat*, mengaplikasikan permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* pada pembelajaran *mufrodat*. Evaluasi kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan cara mendiskusikan dengan subjek dampingan terkait keterlaksanaan pendampingan belajar bahasa Arab dengan permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble*. Dalam evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di TPQ Lathiful Amien dengan cara memberikan pembelajaran bahasa Arab yang berupa *mufrodat* dengan tema *Al-Madrasah* dengan permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Pendampingan pengenalan permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan *scrabble*

Permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* adalah sebuah permainan yang didalamnya menggunakan potongan huruf-huruf *hijaiyyah* yang dimodifikasi dengan papan *scrabble* untuk mempermudah permainan pada anak-anak dalam pembelajaran *mufrodat*. Permainan ini juga untuk mengenalkan anak-anak pada huruf-huruf *hijaiyyah* karena dengan “mengenal huruf *hijaiyyah* akan mempermudah dalam membaca *Al-Qur’an*” (Dini, 2021, p. 2184).

Permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* ini terdiri dari dua material yaitu potongan huruf *hijaiyyah* dan papan *scrabble* yang sudah dimodifikasi oleh peneliti. Potongan huruf *hijaiyyah* dibuat dari kertas HVS yang diprint dan diberi warna agar menarik, kemudian semua huruf *hijaiyyah* hasil print dipotong menyesuaikan ukuran kotak-kotak papan *scrabble*nya sedangkan papan *scrabble* yang digunakan dibuat dari kertas manila kemudian didesain kotak-kotak berukuran 5x5 cm “menyerupai papan *scrabble* pada umumnya” (Adisty et.,al, 2021. p. 16) dan ditempelkan diatas potongan kardus yang sudah disediakan. Papan *scrabble* ini juga dilengkapi dengan potongan huruf-huruf *hijaiyyah* yang juga sudah dimodifikasi sebelumnya oleh peneliti. Permainan acak huruf *hijaiyyah* ini juga dapat membantu anak untuk lebih mengenal huruf- huruf secara cepat (Salwanur et.,al, 2018).

Sedangkan *scrabble* adalah media yang berbentuk permainan yang berfungsi untuk mengasah otak, permainan *scrabble* ini adalah sebuah permainan yang berbentuk papan dan cara bermainnya dengan menyusun kata yang mempunyai sebuah arti (Widiyanto, 2017). Papan *scrabble* juga dilengkapi dengan potongan-potongan atau kepingan-kepingan huruf yang kemudian dimainkan dengan cara menyusun setiap potongan atau kepingan huruf sampai menjadi sebuah kata secara vertikal maupun horizontal diatas papan *scrabble*.

Pada pengabdian kepada masyarakat kali ini akan diterapkan permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan *scrabble* pada pembelajaran bahasa Arab dengan memberikan beberapa *mufradat* terkait tema *Al-Madrasah*



**Gambar1.** Potongan-potongan huruf hijaiyyah dan papan scrabble yang diterapkan

b. Penerapan permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan scrabble

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini, peneliti menggunakan media permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble*. Sebelum media permainan ini diterapkan terlebih dahulu guru memberikan motivasi kepada santri betapa pentingnya pembelajaran bahasa Arab khususnya *mufradat*. Karena semakin banyak penguasaan *mufrod* yang dimiliki maka akan mempermudah santri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena “banyak sedikitnya kosakata yang dimiliki menunjukkan tingkat pendidikan atau pembelajaran yang sudah dikuasai” (Mufidah & Rohima, 2020, p. 15)

Pada penelitian kali ini, penggunaan media permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* pada santri TPQ Lathiful Amien Kedungrejo dimulai dengan langkah sebagai berikut: (1) guru menyampaikan cara bagaimana penerapan media permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan scrabble pada pembelajaran *mufrod*; (2) guru menyiapkan beberapa *mufrod* terkait tema *Al-Madrasah*; (3) guru membagi santri menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B. Setelah itu permainan acak huruf hijaiyyah dimulai dengan pemberian *mufrod* satu persatu kemudian masing-masing kelompok diminta untuk menyusun potongan huruf *hijaiyyah* yang sudah diacak sebelumnya diatas papan *scrabble* yang sudah tersedia sesuai dengan *mufrod* yang sudah diberikan secara vertikal maupun horizontal begitu seterusnya. Kemudian guru mengoreksi satu persatu kata atau *mufrod* yang sudah tersusun diatas papan *scrabble* dan memberikan penilaian secara langsung dipapan tulis pada masing-masing kelompok.



**Gambar 2.** Santri menerapkan permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan *scrabble*

c. Penilaian atau hasil belajar yang diperoleh dari penerapan media permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan *scrabble*

Setelah diterapkannya media permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* dapat diperoleh hasil pada setiap kelompok santri TPQ LathifulAmien Kedungrejo sebagai berikut:

**Tabel 1.** Nama-nama kelompok santri TPQ Lathiful Amien

Kelompok A	Kelompok B
Zalfa Diyanatul Hasani	Elviera Azkiya Assapila
Bunga Dwi Hasanah	Atasya Zahra. M
Fashilda Eka. N	Fauzia Syakila. R
Balqis Revita P. W	Khoirunnisa Aisyah Billint. A
Putri Nailatul Amanda	Erlisya Istigfarin
Ahmad Badruddin Hasan	Choirum Marista
	Wiradiet Prasetyo

Nama Kelompok	INDIKATOR				
	Keaktifan	Percaya Diri	Kekompakan	Ketepatan	Nilai
A	20	20	20	30	90
B	20	20	15	25	80

**Kriteria penilaian:**

- 86 – 100 = Istimewa
- 76 - 85 = Baik sekali
- 66 – 75 = Baik

Berdasarkan hasil belajar santri yang diperoleh pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan permainan acak huruf hijaiyyah berbantuan papan scrabble sangat efektif digunakan karena dapat memantik semangat santri untuk belajar bahasa Arab dengan perolehan skor untuk kelompok A yaitu 90 dan untuk kelompok B yaitu 80 dengan kriteria penilaian istimewa untuk kelompok A dan baik sekali untuk kelompok B.

Setelah dilakukan pengabdian kepada masyarakat di TPQ Lathiful Amien Kedungrejo dengan menerapkan permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* maka dapat diperoleh beberapa manfaat dari permainan tersebut yaitu: (1) Dapat menambah kosakata bahasa Arab; (2) Membantu anak belajar melafal dengan baik dan benar; (3) Melatih anak menyusun strategi; (4) Melatih kekompakan dan saling kerjasama antara satu dengan yang lainnya; (5) meningkatkan fokus dan daya ingat.

Humairah & Fajriyah (2020) juga menyatakan bahwa permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar serta memberikan dampak kepada anak untuk lebih aktif dalam berinteraksi di dalam kelas. Salah satu media yang mengedukasi adalah permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble*. Banyak sekali manfaat permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble*. *Scrabble* sendiri sebenarnya adalah sebuah permainan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata dengan menggunakan kepingan-kepingan berbentuk bujur sangkar (Iskandar & Cahyadi, 2021). *Scrabble* bukan hanya untuk objek hiburan semata tapi juga sebuah permainan yang mempunyai banyak manfaat bagi anak-anak usia SD/MI.

Dalam dunia pendidikan media selalu dibutuhkan agar bisa menarik minat dan menumbuhkan semangat belajar pada diri anak-anak karena media sangat berpengaruh sekali dalam dunia pembelajaran (Zainuri & Hafidah, 2022). Anak-anak seringkali merasa jenuh akibat banyaknya faktor yang menjadi penyebabnya, seperti materi yang dianggap sulit, guru yang kurang kreatif, metode yang diterapkan dan lain sebagainya (Sanusi & Suwarno, 2021)

#### 4. Kesimpulan

Setelah melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) maka dapat disimpulkan bahwa permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* yang diterapkan pada santri TPQ Lathiful Amien sangat efektif digunakan karena permainan ini dapat memantik semangat serta dapat menambah pengetahuan para santri TPQ dalam pembelajaran *mufrodat* serta menghasilkan dampak sebagai berikut: (1) santri TPQ Lathiful amien menjadi bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa

Arab, (2) santri TPQ Lathiful Amien mampu mengenal huruf *hijaiyyah* dengan baik melalui permainan yang diterapkan, dan (3) santri TPQ Lathiful Amien dapat menguasai *mufrodat* yang diberikan terkait tema *Al-Madrasah*.

Pendampingan kepada masyarakat yang berupa pengabdian di TPQ Lathiful Amien Kedungrejo masih terbatas pada permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* pada pembelajaran *mufrodat* dan media yang digunakan masih terbatas pada usia anak-anak serta subjek dampingan hanya terbatas pada 13 orang anak. Oleh karena itu diperlukan pendampingan lanjutan untuk mengaplikasikan permainan acak huruf *hijaiyyah* berbantuan papan *scrabble* kepada subjek dampingan yang lebih banyak lagi dan pada materi yang berbeda agar dapat ditemukan dampak dan hasil yang lebih maksimal

## References

- Adisty, A. A., Kurnia, R., & Chairilsyah, D. (2021). Pengembangan Media Scrabble Pola untuk Kemampuan Mengenal Pola ABCD-ABCD Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 11-22.
- Astuti, W. (2016). Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 5(2).
- Dini, J. P. A. U. (2021). Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2183
- Humairah, S., & Fajriah, A. (2020). Pengembangan permainan scrabble kimia sebagai media pembelajaran pada materi termokimia kelas XI SMA/MA. *Jurnal Edu Kimia*, 3(1).
- Iskandar, M. A., & Cahyadi, D. (2021). Desain Wadah Permainan Scrabble dan Ludo untuk Anak-Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 9(2), 8-8.
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII Mtsn 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1-14.
- Mufidah, N., & Rohima, I. I. (2020). Pengajaran Kosakata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab: Vocabulary Teaching for Arabic Intensive Class. *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 1(1), 13-24.
- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1-9.
- Salwanur, S., Syarifuddin, S., & Said, A. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU KATA PADA ANAK KELOMPOK A PAUD TERPADU QALBUN SALIM KALUKUBULA KABUPATEN SIGI. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(1).
- Sanusi, G., & Suwarno, S. (2021). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA MELALUI BERCERITA GAMBAR HURUF HIJAIYYAH PAUD PAS ASSAKIINAH DI SAMBIREJO-MANTINGAN TAHUN AJARAN 2020/2021. *JOURNAL FASCHO: JURNAL PENELITIAN DAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1), 45-52.
- Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiananti, R. Y., Shifa, D., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang. *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 117-126.
- Sasmita, M. T. B., Gunanto, S. G., & Purwachandra, P. P. (2019). "Sibaaqun" Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Permainan Papan. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(2), 133-152.
- Siregar, R. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru*, 3(4), 715-722.
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan

Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(03), 323-335.  
Zainuri, Z., & Hafidah, N. K. (2022). Implementasi Media Snakes-Ladders dalam Penguasaan Mufradat di MTs Assunniyyah Jember. *An-Nuqtah*, 1(3), 90-96