

Pelatihan Bahasa Arab Dasar untuk IPNU IPPNU menggunakan Game Edukasi Bahasa Arab

Chakim Annubaha¹, Maulana Muhammad Jogo Samodro²

^{1,2} Universitas Safin Pati

*Corresponding author

E-mail: chakim_annubaha@usp.ac.id*

Article History:

Received: Aug, 2025

Revised: Aug, 2025

Accepted: Aug, 2025

Abstract: Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan motivasi belajar bahasa Arab di kalangan anggota IPNU dan IPPNU. Fokus pengabdian adalah meningkatkan keterampilan kosakata dan pemahaman dasar bahasa Arab melalui Game Edukasi Bahasa Arab. Tujuan utama kegiatan ini adalah memberikan pelatihan bahasa Arab berbasis game edukasi yang interaktif, sehingga peserta dapat belajar dengan suasana menyenangkan. Metode yang digunakan meliputi pendekatan partisipatif, pelatihan langsung, dan praktik menggunakan aplikasi game edukasi bahasa Arab yang dirancang sesuai kebutuhan peserta. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan pemahaman kosakata dasar, keaktifan peserta dalam proses pembelajaran, serta tumbuhnya minat belajar bahasa Arab secara mandiri.

Keywords:

Bahasa Arab, Game Edukasi, Pelatihan, Keterampilan, IPNU IPPNU

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peranan penting, baik dalam bidang keagamaan, pendidikan, maupun kebudayaan (Ahmadi & Awaluddin, 2024). Di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab banyak diajarkan di lembaga pendidikan formal maupun nonformal, terutama di lingkungan yang memiliki basis keislaman (Kurniadi, 2024). Namun, pada praktiknya, banyak pelajar mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dan tata bahasa Arab karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton (Falaah & Syarifah, 2024).

Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) dan Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU) sebagai organisasi kaderisasi pelajar memiliki peran strategis dalam meningkatkan kompetensi anggotanya, termasuk dalam penguasaan bahasa Arab (Aisyi et al., 2023). Keterampilan ini penting tidak hanya untuk mendukung pemahaman literatur keagamaan, tetapi juga untuk memperluas wawasan dan keterampilan berbahasa anggota (Ridwan, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal, minat belajar bahasa Arab di kalangan anggota IPNU dan IPPNU cenderung rendah, disebabkan minimnya variasi media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan *game* edukasi bahasa Arab yang memadukan unsur hiburan dengan materi pembelajaran (Astari & Ali, 2018).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan bahasa Arab dasar kepada anggota IPNU dan IPPNU dengan memanfaatkan media *game* edukasi. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan keterampilan kosakata, motivasi belajar, serta kemandirian dalam menguasai bahasa Arab.

Metode

Pelatihan ini dilaksanakan selama 3 (tiga) hari bersama anggota Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) dan Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU) di desa Kadilangu Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati dengan jumlah peserta pelatihan adalah 30 orang, baik dari latar belakang pelajar maupun santri. Proses perencanaan dilakukan dengan pendekatan partisipatif meliputi Identifikasi Kebutuhan, Pembentukan Tim Pelaksana, Penyusunan Rencana Kegiatan, dan Persiapan Media dan Sarana (Tsabitul Azmi, 2024). Pendekatan ini mengutamakan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi (Rusli et al., 2024).

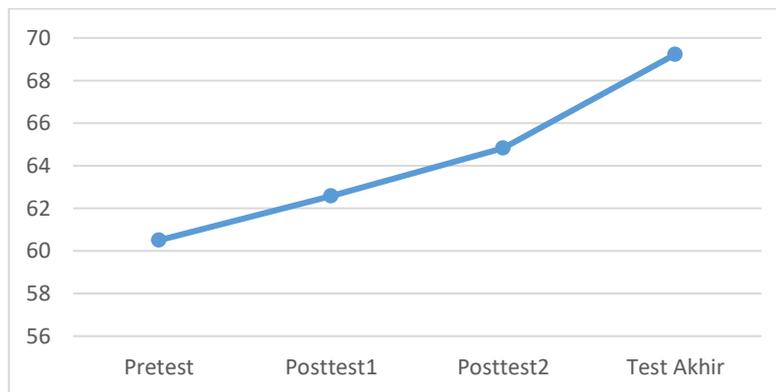
Hasil

Hasil perhitungan pretest menunjukkan rata-rata skor peserta pelatihan yaitu 60,5 dengan skor tertinggi 65. Setelah dilakukan pelatihan selama 3 hari dan dilanjutkan posttest di masing-masing hari pelatihan, didapatkan peningkatan rata-rata pada skor akhir pelatihan adalah sebesar 9,59% dengan rincian sebagai berikut.

Tabel. 1 Peningkatan Skor Pretest – Posttest Akhir

Jenis Test	Pretest	Posttest 1	Posttest 2	Test Akhir
Rata-rata Skor	60,5	62,57	64,83	69,23
Skor Tertinggi	65	70	73	80
Peningkatan		7,69 %	4,29 %	9,59 %

Tabel tersebut menjelaskan bahwa rata-rata skor pada pretest adalah 60,5 dengan skor tertinggi 65, hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dan pemahaman dalam penguasaan bahasa arab peserta yaitu IPNU dan IPPNU masih tergolong rendah dengan tingkatan soal test yang diberikan pada pretest masuk dalam kategori mudah. Pada posttest 1 menunjukkan rata-rata skor 62,57 dan skor tertinggi adalah 70. Hal tersebut menunjukkan peningkatan penguasaan bahasa arab dasar sebesar 7,69%. Pada posttest 2, rata-rata skor 64,83 dengan skor tertinggi adalah 73 sehingga menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4,29% dalam penguasaan dan struktur kalimat bahasa arab dasar. Kemudian pada test akhir rata-rata skor adalah 69,23 dengan skor tertingginya 80 menunjukkan bahwa skor mengalami peningkatan sebesar 9,59% pada penyusunan dan konstruksi kalimat bahasa arab yang lebih kompleks.



Gambar 1. Rata-rata Pretest – Posttest Akhir

Berdasarkan diagram tersebut, data pretest rata-rata peserta menunjukkan pemahaman yang terbatas terhadap bahasa Arab dasar dan hanya 46,67 % peserta yang mendapatkan skor lebih dari 60. Pada posttest pertama dilakukan, didapatkan rata-rata skor 52,57 dengan peserta yang mendapat skor lebih dari 60 meningkat menjadi 73,33 %. Kemudian pada posttest kedua rata-rata skor peserta adalah 64,83 dan peserta dengan skor lebih dari 60 meningkat menjadi 76,67 %. Setelah mengikuti pelatihan lengkap selama 3 hari, hasil posttest akhir menunjukkan rata-rata 69,23 dengan skor peserta diatas 60 meningkat menjadi 96,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukannya pelatihan bahasa arab dengan menggunakan game edukasi bahasa arab peserta lebih mudah mengidentifikasi dan menggunakan kosa kata dasar serta memahami struktur kalimat bahasa Arab.

Diskusi

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penggunaan

game edukasi bahasa Arab mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta IPNU–IPPNU. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dikemukakan oleh (Prensky, 2001), di mana integrasi unsur kompetisi, tantangan, dan interaktivitas dapat meningkatkan retensi informasi serta mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Pendekatan partisipatif yang digunakan juga berperan penting dalam membangun rasa memiliki terhadap program pelatihan. Menurut (Chambers, 1994), keterlibatan aktif komunitas dalam setiap tahap perencanaan dan pelaksanaan dapat memperkuat keberlanjutan program, karena peserta merasa menjadi bagian dari proses perubahan.

Penggunaan *game* edukasi terbukti memecahkan masalah kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Arab. Sebelum pelatihan, peserta cenderung menganggap pembelajaran bahasa Arab sulit dan membosankan. Namun, setelah pelatihan, suasana belajar menjadi lebih santai, penuh interaksi, dan kompetitif. Faktor ini menjadi katalis dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar (Najib, 2025).

Selain peningkatan keterampilan bahasa, munculnya **local leader** dari kalangan peserta menandakan adanya perkembangan kapasitas kepemimpinan dan kemandirian belajar. Fenomena ini sesuai dengan konsep *community empowerment*, di mana individu yang memiliki kompetensi dan kepercayaan diri akan menjadi motor penggerak perubahan di lingkungannya (Zubaedi, 2013).

Dari perspektif sosial, kegiatan ini telah menumbuhkan kesadaran kolektif mengenai pentingnya penguasaan bahasa Arab untuk mengakses sumber literatur keislaman dan meningkatkan kapasitas organisasi. Perubahan sikap ini menjadi indikasi awal terjadinya transformasi sosial yang diharapkan, yakni terciptanya komunitas pelajar yang proaktif, adaptif terhadap teknologi, dan memiliki visi pembelajaran berkelanjutan.

Proses pengabdian masyarakat ini dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan bersama pengurus IPNU–IPPNU untuk memahami kendala pembelajaran bahasa Arab di kalangan anggota. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa hambatan utama adalah rendahnya motivasi belajar akibat metode yang kurang interaktif. Temuan ini selaras dengan pendapat (Afani & Rafsanjani, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang bersifat monoton berpotensi menurunkan partisipasi aktif peserta.

Tahap perencanaan dilakukan secara partisipatif, melibatkan pengurus organisasi dan calon peserta dalam menentukan materi, metode, serta media

pembelajaran. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan teori *Participatory Rural Appraisal* (Chambers, 1994) yang menekankan pentingnya keterlibatan komunitas sejak awal proses agar program lebih relevan dengan kebutuhan lokal.

Pelaksanaan pelatihan menggunakan *game* edukasi bahasa Arab menjadi strategi utama untuk mengatasi kejenuhan belajar. Prinsip *game-based learning* menurut (Prensky, 2001) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat memadukan hiburan dengan materi akademik sehingga mempermudah proses internalisasi pengetahuan. Dalam kegiatan ini, fitur kuis interaktif dan tantangan berbasis level pada *game* terbukti mampu memotivasi peserta untuk berlatih secara berkelanjutan.

Proses pendampingan lanjutan memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan kemandirian belajar. Beberapa peserta yang memiliki kemajuan pesat kemudian berperan sebagai mentor bagi teman-temannya. Hal ini mencerminkan terbentuknya *local leader* sebagaimana diuraikan dalam konsep *community empowerment* (Zimmerman, 2000), di mana individu yang berdaya dapat mempengaruhi dan memotivasi lingkungannya untuk berubah.

Perubahan sosial yang teramati meliputi meningkatnya minat belajar bahasa Arab, terbentuknya kelompok belajar mandiri, dan munculnya kesadaran kolektif akan manfaat keterampilan bahasa Arab bagi pengembangan diri dan organisasi. Perubahan ini sesuai dengan pandangan (Rogers, 2003) dalam teori *Diffusion of Innovations*, di mana inovasi pembelajaran yang relevan dan mudah diadopsi cenderung menyebar cepat dalam komunitas, memicu transformasi perilaku.

Dengan demikian, hasil pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan bahasa peserta, tetapi juga memicu dinamika sosial yang positif di lingkungan IPNU–IPPNU. Pengalaman ini membuktikan bahwa integrasi media digital berbasis *game* dengan pendekatan partisipatif dapat menjadi model efektif untuk pengembangan kapasitas komunitas pelajar.

Kesimpulan

Pelatihan bahasa Arab dasar menggunakan *game* edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta yang terdiri dari anggota IPNU dan IPPNU Desa Kadilangu Trangkil Pati. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada empat tahap (pretest, posttest 1, posttest 2, dan test akhir), ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada skor peserta di setiap tes. Peningkatan pada posttest 1 sebesar 7,68 %, kemudia pada posttest 2 meningkat sebesar 4,29 %, dan pada test akhir

terdapat peningkatan sebesar 9,59 %, sehingga total peningkatan adalah sebesar 21,57%. Berdasarkan peningkatan rata-rata skor tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi meningkatkan pemahaman mereka dalam bahasa Arab dasar dengan cara yang menarik dan interaktif.

Selain itu, pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan bahasa Arab berbasis *game* edukasi bagi IPNU–IPPNU membuktikan secara praktis bahwa inovasi media pembelajaran yang interaktif dapat mengatasi hambatan motivasi dan keterlibatan belajar. Dari perspektif teoritis, hasil ini menguatkan prinsip *game-based learning* yang menekankan pentingnya unsur interaktivitas, kompetisi sehat, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam meningkatkan retensi pengetahuan.

Dengan demikian, program ini tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan bahasa Arab, tetapi juga memicu perubahan perilaku belajar, terbentuknya pranata baru berupa kelompok belajar mandiri, dan tumbuhnya kesadaran kolektif yang menjadi dasar transformasi sosial di lingkungan IPNU–IPPNU.

Pengakuan/Acknowledgements

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pengurus IPNU–IPPNU, peserta pelatihan, instruktur, sponsor, donatur, serta masyarakat dan tokoh setempat atas dukungan moril maupun materil yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Referensi

- Afani, A. T., & Rafsanjani, M. A. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi*. 4.
- Ahmadi, M., & Awaluddin, A. F. (2024). Urgensi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional Dalam Pendidikan Islam. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 15–28. <https://doi.org/10.30863/attadib.v5i2.7308>
- Aisyi, H. R., Maulana, H. N., & Ahmad, N. M. (2023). STRATEGI IPNU DAN IPPNU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GENERASI MUDA DI ERA DIGITAL: KEGIATAN KEAGAMAAN SEBAGAI SOLUSI. *DIMASTIKA, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol.2.
- Astari, B. M. R. B. R., & Ali, N. Y. U. N. A. N. S. (2018). ia Pembelajaran Inovasi Bahasa Arab Berbasis Pemanfaatan Teknologi. In *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* (Vol. 20, Issue 01). <https://doi.org/10.32332/an->

nabighoh.v20i01.1131

Chambers, R. (1994). *Participial Rural Appraisal (PRA) : Analysis of Experience*.

Falaah, M. M., & Syarifah, A. (2024). Problematika Dan Solusi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Kelas Viii Di Mtsn 3 Sidoarjo. *Al-Afidah Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Arab*, 8(2), 460–477. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v8i2.3408>

Kurniadi, A. M. (2024). Urgensi Pendidikan Bahasa Arab untuk Anak-Anak : Investasi Cerdas untuk Masa Depan. *Journal on Education*, 06(04), 22916–22924.

Najib, A. F. R. (2025). Integrasi Game Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Efektivitas, Tantangan, Dan Strategi Implementasi. *Edutech*, 24(2), 774–787. <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.80544>

Prensky, M. (2001). The Digital Game-Based Learning Revolution. *Learning*, 1(1), 1–19. <http://courses.ceit.metu.edu.tr/ceit420/week2/Prensky-Ch1-Digital-Game-Based-Learning.pdf>

Ridwan, M. (2023). Membuka Wawasan Keislaman: Kebermaknaan Bahasa Arab Dalam Pemahaman Islam. *Jazirah: Jurnal Peradaban Dan Kebudayaan*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.51190/jazirah.v4i2.100>

Rogers, E. M. (2003). DIFFUSION OF INNOVATIONS, Third Edition. In *Collier Macmillan Publisher: Vol. Third Edit*. teddykw2.files.wordpress.com/.../everett-m-rogers-diffusion-of-innovati..

Rusli, T. S., Boari, Y., Amelia, D., Rahayu, D., Setiaji, B., Suhadarliyah, Syarfina, CS, A., Syahrudin, Amiruddin, & Yuniwati, I. (2024). *Pengantar Metodologi Pengabdian Masyarakat* (Issue March).

Tsabitul Azmi, F. (2024). *Penerapan Model Partisipatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.

Zimmerman, M. A. (2000). *Empowerment Theory, Psychological, Organizational, an Level of Analysis*.

Zubaedi. (2013). *BUKU PENGEMBANGAN MASYARAKAT wacana & praktek*.