



Implementasi Media Edukatif Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Thailand

Fatwa Arifah ✉, Muhammad Kamal, Puti Zulharby, Samsi Setiadi,
Ihwan Rahman Bahtiar

Universitas Negeri Jakarta

Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, Rawamangun, Pulo Gadung, 13220, Jakarta Timur, Indonesia

fatwa@unj.ac.id ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v10i1.6711> |

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh program studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta di Eakkapapsasanawich Islamic School, Krabi, Thailand. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah keterbatasan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik. Tujuan kegiatan ini adalah memperkenalkan media edukatif berbasis permainan Ular Tangga sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Service Learning yang terdiri dari tahapan identifikasi kebutuhan mitra, sosialisasi konsep pembelajaran dan pelatihan penggunaan media kepada guru dan peserta didik, serta pendampingan implementasi media di kelas. Media permainan dirancang berbasis game-based learning dengan variasi kartu soal kosakata dan kalimat sederhana yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran mitra. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif terhadap kegiatan dan media yang diterapkan. Sebanyak 84 persen peserta menyatakan media pembelajaran Ular Tangga menarik dan bermanfaat, sementara 81 persen peserta menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan kegiatan. Tidak ditemukan respons negatif pada seluruh indikator evaluasi. Kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di sekolah mitra serta mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin 4, yaitu pendidikan berkualitas melalui inovasi media pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Media edukatif, Ular tangga, Bahasa arab, Game based learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)

1. Pendahuluan

Eakkapapsasanawich Islamic School merupakan salah satu sekolah Islam swasta yang terletak di provinsi Krabi, Thailand Selatan. Peserta didik Eakkapapsasanawich Islamic School berasal dari kalangan masyarakat muslim (Fauzi, 2024; Lubabun Najib, 2023). Oleh karena itu, Eakkapapsasanawich Islamic School menjadi bagian penting dalam penguatan pendidikan keislaman, khususnya pengajaran bahasa Arab. Dalam konteks tersebut, penguasaan kosakata bahasa Arab menjadi keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk memahami teks-teks keagamaan, berkomunikasi dalam bahasa Arab secara sederhana, serta mendukung capaian akademik lainnya. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penguasaan kosa kata (*mufradat*) merupakan fondasi utama yang menentukan keberhasilan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, berbicara, dan memahami teks keagamaan. Namun demikian, capaian penguasaan kosa kata peserta didik di sekolah mitra masih belum optimal.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra bukan semata-mata pada konteks geografis atau kelembagaan, melainkan pada keterbatasan media pembelajaran interaktif dan dominasi metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah, pembelajaran kosakata bahasa Arab masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, dengan minim pemanfaatan media edukatif yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta daya serap kosakata bahasa Arab. Temuan ini sejalan dengan kajian (Ebbie & Talip, 2019; Lince, 2016), yang menegaskan bahwa keterbatasan kompetensi pedagogis dan variasi media pembelajaran berkontribusi pada rendahnya efektivitas pembelajaran bahasa. Selain keterbatasan metode dan media pembelajaran, lingkungan sosial yang tidak mendukung penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari turut memperlemah penguasaan kosakata peserta didik (Muqsith *et al.*, 2025; Shaalan, 2023). Hal tersebut juga diungkapkan oleh (Layyinah, 2019) dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Thailand. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar kosakata secara kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

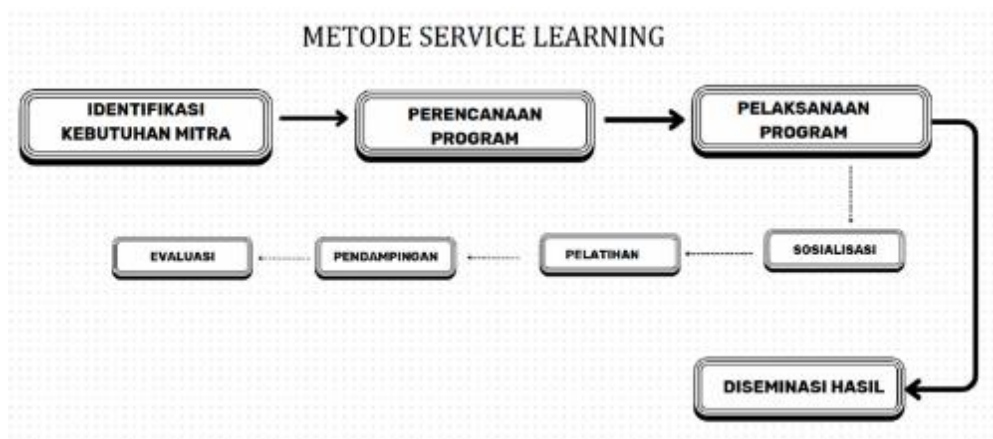
Berdasarkan hal tersebut, implementasi permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi solusi inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (Oktaviane *et al.*, 2021). Pendekatan berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi, terutama dalam pembelajaran bahasa yang memerlukan penguatan kosakata secara bertahap dan berulang. Melalui metode ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menghafal kosakata bahasa Arab dalam suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu alternatif yang relevan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan papan seperti ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik melalui interaksi sosial dan aktivitas menyenangkan (Noda *et al.*, 2019; Oktaviane *et al.*, 2021). Selain mendukung perkembangan kognitif, media ini juga memberi kontribusi terhadap aspek sosial dan emosional peserta didik, seperti sikap kerja sama, sportivitas, dan ketahanan menghadapi tantangan (Küçükşen Öner, 2024). Namun demikian, terdapat celah (*research gap*) yang cukup jelas, yaitu masih terbatasnya penerapan hasil-hasil penelitian *game-based learning* tersebut dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab di lingkungan sekolah mitra luar negeri.

Kebaruan (*novelty*) kegiatan pengabdian ini terletak pada pemanfaatan media edukatif Ular Tangga yang dikembangkan secara kontekstual sebagai solusi inovatif pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis permainan. Media permainan ular tangga yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan hasil pengembangan berbasis penelitian mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media ini dirancang untuk mencakup latihan mengenal mufradat, bentuk *jama'* dan *mutasanna*, serta penyusunan kalimat sederhana dari kosa kata yang telah dipelajari. Hal tersebut sesuai untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ada di Eakkapapsasanawich Islamic School, karena desain permainan yang interaktif dan fleksibel memungkinkan untuk disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di kelas (Khairulamin & Md Ibharim, 2018; Manassis, 2014; Noda *et al.*, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga. Kegiatan ini juga bertujuan memperkuat kolaborasi akademik antara institusi pendidikan Indonesia dan Thailand, serta memberikan kontribusi langsung terhadap peningkatan kompetensi guru dan motivasi belajar peserta didik di sekolah mitra.

2. Metode

Metode pengabdian masyarakat yang digunakan dalam kegiatan ini mengacu pada pendekatan *service learning*, yaitu pendekatan berbasis partisipasi aktif yang mengintegrasikan proses pembelajaran dan pelayanan kepada masyarakat secara simultan (Setyowati *et al.*, 2018). Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan mitra melalui observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah, dilanjutkan dengan perencanaan program berupa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk penguasaan kosakata bahasa Arab. Tahapan berikutnya mencakup sosialisasi, pelatihan kepada guru dan peserta didik, serta pendampingan langsung dalam implementasi media di kelas. Setelah pelaksanaan, dilakukan refleksi dan evaluasi terhadap dampak kegiatan, baik dari sisi peningkatan pembelajaran peserta didik maupun respon guru. Seluruh proses kemudian didokumentasikan dan diseminasi hasil dilakukan melalui penyusunan laporan, publikasi ilmiah, dan pemberian rekomendasi lanjutan. Tahapan kegiatan melalui metode *service learning* dapat ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *Service Learning* dalam Pengabdian Masyarakat

Kegiatan Pengabdian dilakukan pada hari Selasa, 22 Juli 2025. Kegiatan tersebut berlokasi di Eakkapapsasanawich Islamic School, 725, Ao Nang, Amphoe Mueang Krabi, Krabi 81180, Thailand. Kegiatan ini diikuti oleh 40 orang yang terdiri dari 10 guru dan 30 peserta didik.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Identifikasi Kebutuhan Mitra

Berdasarkan wawancara dengan mitra, dapat diketahui bahwa mitra memiliki dua permasalahan, yaitu: permasalahan pertama adalah keterbatasan wawasan guru terhadap variasi model pembelajaran yang berkualitas. Guru-guru bahasa Arab di sekolah mitra umumnya belum mendapatkan pelatihan yang memadai mengenai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik. Pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga mengurangi efektivitas proses transfer pengetahuan, terutama dalam penguasaan kosakata. Guru memerlukan peningkatan kapasitas dalam menerapkan model pembelajaran berbasis permainan sebagai alternatif untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan kontekstual. Dalam konteks ini, permainan edukatif seperti Ular Tangga dipandang potensial untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran kosakata secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Permasalahan kedua adalah minimnya pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, baik bagi guru maupun peserta didik. Ditemukan bahwa belum tersedia panduan atau pelatihan sistematis mengenai cara penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, kendala bahasa juga menjadi hambatan tersendiri dalam memahami materi pembelajaran yang bersumber dari bahasa Arab. Guru dan peserta didik membutuhkan media bantu seperti buku panduan dan video tutorial dalam bahasa Arab, Inggris, dan Thailand, untuk menunjang pemahaman terhadap media yang diperkenalkan.

3.2. Perencanaan Program

Tim pengabdian kepada masyarakat (P2M) melakukan koordinasi dengan pihak Sekolah Islam Eakkapapsasanawich, Krabi, Thailand, untuk memastikan kesiapan pelaksanaan kegiatan. Koordinasi ini mencakup kebutuhan sarana dan prasarana yang diperlukan, serta penetapan jumlah dan kriteria peserta kegiatan. Selain itu, tim P2M juga menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu permainan edukatif Ular Tangga Kosakata Bahasa Arab. Media ini merupakan hasil pengembangan dari skripsi mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta atas nama Nurul Fatya, yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran kosakata dalam konteks pendidikan dasar.

Media tersebut dilengkapi dengan kartu-kartu soal yang dirancang untuk melatih pemahaman dan penggunaan kosakata bahasa Arab secara interaktif, terdiri dari: (1) Kartu merah: Menebak arti kosakata bahasa Arab berdasarkan gambar (2) Kartu putih: Menerjemahkan kata ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Thailand, (3) Kartu hijau: Menyebutkan bentuk jamak (plural) dari kosakata berdasarkan gambar, (4) Kartu biru: Membuat kalimat sederhana dari gambar kosakata yang ditampilkan, (5) Kartu kuning: Menyebutkan bentuk mutsanna (dua) dari kosakata dalam gambar. Sebagai bagian dari persiapan, tim juga memproduksi video tutorial penggunaan media tersebut. Video disampaikan dalam bahasa Arab dan dilengkapi dengan subtitle berbahasa Thailand, agar dapat dengan mudah dipahami oleh para peserta kegiatan di sekolah mitra. Video tutorial dapat dilihat pada *link* Youtube berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=-gC2zpFaDCQ>. Kartu soal dan ular tangga dapat disajikan pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Kartu Pertanyaan Kosa Kata Bahasa Arab dan Ular Tangga

3.3. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program terdiri dari tahap: sosialisasi, pelatihan, pendampingan, refleksi, dan evaluasi.

a) Sosialisasi

Tahap awal dimulai dengan pelaksanaan sosialisasi yang melibatkan koordinasi intensif antara tim pengabdian dan pihak manajemen Eakkapapsasanawich Islamic School. Kegiatan sosialisasi ini dirancang dalam bentuk workshop dan pelatihan dengan tema “Pelatihan Media Interaktif dalam Pengajaran bagi Guru dan Peserta didik Eakkapapsasanawich Islamic School”, yang dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 22 Juli 2025 di lokasi mitra. Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim pengabdian dari Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta yang terdiri atas dosen dan mahasiswa (Gambar 3). Tim pengabdian bertanggung jawab dalam mempersiapkan seluruh materi, perangkat, dan kebutuhan teknis untuk pelatihan. Peserta kegiatan ini terdiri dari 40 orang peserta. Kegiatan berlangsung dalam dua sesi, yaitu sesi penyampaian materi dan diskusi interaktif, serta sesi pelatihan teknis dan simulasi penggunaan media pembelajaran interaktif.



Gambar 3. Tim P2M UNJ Menyampaikan Materi

b) Pelatihan

Tahap pelatihan menjadi inti dari kegiatan pengabdian ini, dengan fokus pada penguatan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

Pelatihan dibuka dengan paparan konseptual mengenai prinsip-prinsip dasar *Game-Based Learning*, termasuk karakteristik, manfaat, serta cara penerapannya dalam konteks kelas bahasa asing. Selanjutnya, pelatihan difokuskan pada pengenalan media permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi secara khusus untuk tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab. Tim pengabdian menjelaskan prinsip kerja permainan ini, struktur kartu kosakata yang menyertainya, dan cara menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran (**Gambar 4**). Setelah penyampaian materi, tim P2M memutar video tutorial penggunaan media tersebut sebagai contoh praktis yang dapat ditiru oleh peserta. Video disampaikan dalam bahasa Arab dan dilengkapi dengan subtitle dalam bahasa Thailand, agar dapat menjangkau pemahaman seluruh peserta dengan latar belakang bahasa yang beragam. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi bimbingan teknis mengenai cara mengimplementasikan permainan ular tangga dalam pembelajaran di kelas. Peserta diberi kesempatan untuk mencoba secara langsung penerapan media, mulai dari memahami instruksi permainan, menyusun alur permainan berdasarkan kartu soal yang disediakan, hingga mempraktikkan kegiatan bermain dalam kelompok kecil. Selama sesi praktik ini, tim P2M mendampingi secara aktif dan memberikan umpan balik agar pemahaman peserta terhadap penggunaan media semakin kuat.



Gambar 4. Simulasi Media Ular Tangga kepada Peserta

c) Pendampingan

Pendampingan menjadi tahapan penting dalam menjamin keberlanjutan implementasi hasil pelatihan di lingkungan sekolah mitra. Dalam kegiatan ini, pendampingan dilakukan secara langsung oleh mahapeserta didik Universitas Negeri Jakarta yang ditugaskan untuk menjalani program magang (Asistensi mengajar) di Eakkapapsasanawich Islamic School. Melalui kehadiran mahapeserta didik magang, diharapkan guru-guru peserta pelatihan mendapatkan dukungan dalam mengaplikasikan media pembelajaran Ular Tangga di kelas.

Peserta didik bertindak sebagai fasilitator sekaligus pendamping harian yang membantu guru dalam menyusun aktivitas pembelajaran berbasis permainan, mengamati pelaksanaan pembelajaran, serta memberikan umpan balik terhadap praktik pengajaran yang dilakukan. Selain itu, pendampingan juga dilakukan secara daring melalui grup whatsapp dan pertemuan daring melalui zoom jika diperlukan.

d) Refleksi dan Evaluasi

Evaluasi kegiatan P2M dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta, adapun hasil evaluasi ditunjukkan pada **Tabel 1**. Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Mayoritas peserta memberikan respons "Sangat Setuju" untuk setiap pernyataan, dengan persentase berkisar antara 68% hingga 84%. Respons "Setuju" juga mencatat angka yang cukup signifikan, yakni antara 10% hingga 29%, sedangkan respons "Cukup Setuju" hanya berada pada kisaran 3% hingga 10%. Tidak terdapat satu pun peserta yang menyatakan "Tidak Setuju" maupun "Sangat Tidak Setuju" pada seluruh pernyataan yang diajukan, menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap keseluruhan rangkaian kegiatan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan

No.	Penyataan	SS	S	CS	TS	STS
1	Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian yang diselenggarakan oleh tim dosen Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta	81%	16%	3%	0%	0%
2	Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan sesuai dengan harapan saya dan sangat bermanfaat	74%	26%	0%	0%	0%
3	Panitia yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan yang baik	77%	19%	3%	0%	0%
4	Setiap pertanyaan/permasalahan yang diajukan dapat ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber / anggota yang terlibat	80%	10%	10%	0%	0%
5	Jika kegiatan pengabdian ini akan diselenggarakan kembali, saya bersedia untuk berpartisipasi	81%	13%	6%	0%	0%
6	Media Pembelajaran yang dipaparkan bermanfaat dan akan saya terapkan dalam proses pembelajaran	68%	26%	6%	0%	0%
7	Media pembelajaran yang diajarkan bermanfaat dan menarik untuk digunakan	84%	10%	6%	0%	0%
8	Media pembelajaran yang diajarkan cocok untuk saya terapkan dalam proses pembelajaran	71%	29%	0%	0%	0%

Rincian hasil evaluasi sebagai berikut: (1) kepuasan terhadap penyelenggaraan kegiatan menunjukkan sebanyak 81% peserta menyatakan sangat puas atas kegiatan yang diselenggarakan oleh tim dosen Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. Sementara itu, 16% menyatakan setuju, dan 3% cukup setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan telah terlaksana dengan baik dan sesuai harapan peserta. (2) kesesuaian dengan harapan dan manfaat diperoleh sebanyak 74% peserta menilai kegiatan ini sangat sesuai dengan harapan dan memberikan manfaat nyata, sedangkan 26% lainnya menyatakan setuju. Ketiadaan respons negatif pada indikator ini mengindikasikan bahwa kegiatan memiliki nilai tambah yang signifikan. (3) pelayanan panitia dapat dilihat pada aspek pelayanan, 77% responden memberikan penilaian sangat setuju, 19% setuju, dan 3% cukup setuju. Capaian ini menunjukkan kualitas koordinasi dan profesionalitas panitia dalam mendampingi pelaksanaan kegiatan.

Responsivitas narasumber dapat diperoleh hasil bahwa 80% peserta sangat setuju bahwa narasumber mampu merespons setiap pertanyaan atau permasalahan dengan baik. Selain itu, masing-masing 10% peserta memberikan respons setuju dan cukup setuju. Hal ini mencerminkan kompetensi narasumber dalam menjelaskan materi dan menjawab kebutuhan peserta. Adapun aspek minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan selanjutnya sebanyak 81% peserta menyatakan sangat bersedia mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang, sementara 13% menyatakan setuju dan 6% cukup setuju. Tingginya minat ini menunjukkan bahwa kegiatan dinilai bermanfaat, menarik, dan layak untuk diikuti kembali.

Evaluasi terhadap media pembelajaran ular tangga dapat dilihat pada aspek manfaat dan penerapan yaitu sebesar 68% responden menilai media ular tangga sangat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, 26% menyatakan setuju, dan 6% cukup setuju. Meskipun persentase “sangat setuju” pada aspek ini sedikit lebih rendah dibandingkan indikator lain, penerimaan terhadap media tetap tergolong sangat baik. Ditinjau dari daya tarik media diperoleh sebanyak 84% peserta sangat setuju bahwa media ini menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Persentase ini merupakan yang tertinggi dari seluruh indikator, diikuti oleh 10% setuju dan 6% cukup setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif.

Ditinjau dari aspek kesesuaian dengan konteks pembelajaran sebanyak 71% peserta sangat setuju bahwa media ini relevan dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di lingkungan sekolah Islam, dan 29% lainnya menyatakan setuju. Tidak ada respons negatif pada indikator ini, menegaskan bahwa media telah disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks lokal pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memenuhi harapan peserta dan memberikan dampak positif, baik dari sisi pelaksanaan kegiatan maupun pemanfaatan media pembelajaran. Tingginya tingkat kepuasan dan tidak ditemukannya respon negatif pada seluruh pernyataan mencerminkan keberhasilan program ini dalam menjawab kebutuhan pembelajaran di sekolah mitra. Media pembelajaran ular tangga terbukti tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan penguasaan kosa kata, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Antusiasme peserta untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang menjadi indikator penting akan potensi keberlanjutan program ini secara lebih luas.



Gambar 5. Tim P2M dan Peserta Kegiatan

3.4. Diseminasi Hasil

Diseminasi hasil merupakan tahap akhir dalam rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk menyebarluaskan manfaat, dampak, dan temuan dari kegiatan kepada khalayak yang lebih luas. Dalam kegiatan ini, diseminasi dilakukan melalui berbagai media agar menjangkau beragam lapisan masyarakat, baik akademik maupun non-akademik. Pertama, kegiatan pengabdian ini didokumentasikan dalam bentuk video dan dipublikasikan melalui platform YouTube. Video ini berisi cuplikan proses pelaksanaan pelatihan, serta hasil implementasi media pembelajaran Ular Tangga di kelas. Kedua, informasi kegiatan juga disebarluaskan melalui media berita daring. melalui berita daring tersebut diharapkan dapat membangun kesadaran publik terhadap pentingnya kolaborasi lintas negara dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di kawasan Asia Tenggara. Ketiga, hasil kegiatan ini dirancang untuk didesiminasikan dalam bentuk artikel ilmiah yang diterbitkan pada jurnal pengabdian masyarakat. Dengan target jurnal pengabdian masyarakat terakreditasi sinta 4 dan sinta 5. Publikasi di jurnal ilmiah dimaksudkan untuk berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pengabdian yang berbasis riset dan refleksi lapangan.

Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan dan penerimaan yang sangat tinggi terhadap penggunaan media edukatif Ular Tangga. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak secara khusus dirancang untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata peserta didik secara kuantitatif. Pengukuran peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab memerlukan desain penelitian tersendiri dengan instrumen evaluasi yang terstandar dan pelaksanaan dalam rentang waktu yang lebih panjang. Oleh karena itu, fokus utama kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan sebagai upaya membangun kapasitas dan menginspirasi guru bahasa Arab di sekolah mitra dalam mengimplementasikan pembelajaran kosakata yang lebih interaktif dan bermakna. Pendekatan ini selaras dengan kajian terdahulu yang menegaskan bahwa game-based learning berkontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan dan potensi capaian belajar peserta didik (Dewi *et al.*, 2016; Marzuki, 2019; Mutholib *et al.*, 2020; Oktaviane *et al.*, 2021). Dengan demikian, hasil kegiatan ini dapat diposisikan sebagai fondasi praktik pembelajaran inovatif yang berpotensi dikembangkan lebih lanjut melalui penelitian lanjutan yang bersifat evaluatif dan eksperimental.

Kegiatan P2M ini merekomendasikan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih variatif, mencakup seluruh keterampilan berbahasa. Tim pengabdian disarankan menyusun modul pelatihan yang sistematis dan mengembangkan platform digital untuk memperluas jangkauan media interaktif.

Kerja sama berkelanjutan dan pembentukan komunitas praktisi juga penting untuk mendukung pertukaran inovasi. Bagi mitra, perlu disediakan sarana pendukung yang memadai dan dibentuk tim pengembang media internal agar inovasi dapat dilanjutkan secara mandiri. Evaluasi rutin atas penggunaan media juga direkomendasikan. Adapun keterbatasan kegiatan meliputi durasi pelaksanaan yang singkat, fokus materi yang terbatas pada kosakata, serta keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Diperlukan strategi lanjutan untuk mengatasi kendala ini secara lebih menyeluruh. Sebagai strategi lanjutan, disarankan pengembangan program pendampingan berkelanjutan melalui pelatihan lanjutan bagi guru, penyusunan modul penggunaan media secara sistematis, serta integrasi media permainan dengan materi keterampilan berbahasa lainnya (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Selain itu, penelitian lanjutan dengan desain evaluatif atau eksperimental dapat dilakukan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata secara kuantitatif dan jangka panjang.

4. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran Ular Tangga dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (P2M) terbukti efektif dan mendapat respons yang sangat positif dari peserta. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi yang menunjukkan tingkat kepuasan tinggi, khususnya dalam hal daya tarik dan kebermanfaatan media. Sebanyak 84% peserta menyatakan sangat setuju bahwa media ini bermanfaat dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media ular tangga yang terdiri dari lima jenis kartu soal dengan warna berbeda (merah, putih, hijau, biru, dan kuning) berhasil memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan komprehensif dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Berdasarkan hasil evaluasi dapat diketahui bahwa media Ular Tangga berpotensi memperkuat proses penguasaan kosakata melalui pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Implementasi game-based learning mendorong peserta didik untuk tidak hanya mengenali kosakata, tetapi juga menggunakannya dalam konteks sederhana selama aktivitas bermain. Dengan demikian, media ular tangga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek keterlibatan belajar peserta didik dan pengalaman belajar bahasa Arab yang lebih aplikatif.

Acknowledgement

Terima kasih kepada Fakultas Bahasa dan Seni (FBS UNJ) serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM UNJ) atas dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru dan peserta didik Eakkapapsasanawich Islamic School, Krabi, Thailand, atas partisipasi dan kerja sama yang baik selama kegiatan berlangsung. Penghargaan khusus diberikan kepada mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNJ yang telah berperan aktif sebagai tim pelaksana dan pendamping lapangan. Dukungan dari seluruh pihak sangat berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Dewi, S. R., Arifin, & Fua, H. R. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas X di SMAN 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. *al-Ta'dib*, 9(2), 1–21.
- Ebbie, S., & Talip, R. (2019). Pengaruh Kepimpinan Pengajaran Guru Besar, Kompetensi Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Peribadi Guru Terhadap Efikasi Pengajaran Guru Sekolah Rendah Di Zon Pedalaman Sabah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (Mjssh)*. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v4i8.323>
- Fauzi, R. A. (2024). Edukasi Penerapan Gaya Hidup Sehat Melalui Aktivitas Jasmani Pada Siswa Eakkapapsasanawich Islamic School Krabi Thailand. *Bernas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i3.9451>
- Khairulamin, A., & Md Ibharim, L. F. (2018). Creativity of Student as a Game Designer: An Exploratory Study. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*. <https://doi.org/10.5121/ijma.2018.10609>
- Küçükşen Öner, F. (2024). I Arrived at the Sun Developing an Educational Board Game With the Collaboration of pre-service Art and pre-service Science Teachers. *European Journal of Education*. <https://doi.org/10.1111/ejed.12629>
- Layyinah, M. (2019). Musykil Âti Ta'lim Al-Lughahi Al-Arabiyyati F Î Madrasati Eakkapapsasanawich Al-Islamiyyati Bithailand Wakhîyârâti Al-Hululi 'alaiha. *Al-Arabi Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*. <https://doi.org/10.17977/um056v3i1p70-82>
- Lince, R. (2016). Strategi Peningkatan Profesionalisme Guru Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting)*, VIII(November), 164–179.
- Lubabun Najib, M. I. (2023). Soft Skill and Hard Skill Training for Students at Eakkapapsasanawich Islamic School Krabi Thailand. *Abdimas Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v6i4.3681>
- Manassis, D. (2014). The Importance of Future Kindergarten Teachers' Beliefs About the Usefulness of Games Based Learning. *International Journal of Game-Based Learning*. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2014010105>
- Marzuki. (2019). Meningkatkan Hasil dan Motivasi belajar Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Materi Identitas Diri di Kelas X Agama 1 MAN-1 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2018-2019. UIN Sunan Kalijaga
- Muqsith, M. A., Ulum, F., & Dalle, A. (2025). Hubungan antara Lingkungan Belajar dengan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Bontonompo Gowa. *Islamic Education: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(01), 71–91. <https://terranovajournal.com/islamiceducation/article/view/38>
- Mutholib, A., Munjiah, M., & Muflichah, S. (2020). The Use of Android-Based Dictionary Game for Arabic Vocabulary Learning in Elementary School. <https://doi.org/10.4108/eai.2-10-2018.2295457>
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The Effectiveness of Intervention With Board Games: A Systematic Review. *Biopsychosocial Medicine*. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Oktaviane, J., Prestiliano, J., & Setiawan Prasida, T. A. (2021). Designing Educational Board Games for Children on Snake Handling Using Competitive Mechanisms. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1.30443>

- Setyowati, E., Permata, A., Mata, K., Humaniora, K., Kristen, U., & Wacana, D. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 143.
- Shaaalan, D. (2023). Role of Learning Environment in Arabic as a Foreign Language in Saudi Arabia. *Theory and Practice in Language Studies*. <https://doi.org/10.17507/tpls.1309.04>

Article History			Contribution to SDGs	
Submitted	Revised	Accepted	4 QUALITY EDUCATION	17 PARTNERSHIPS FOR THE GOALS
02/08/2025	22/12/2025	18/01/2026		