

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU BAHASA ARAB DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERAKTIF DI MADRASAH DINIYAH MATHOLIUL HUDA SUKUN MALANG

Mustaufir, Diah Dina Aminata, Muhammad Abdillah, M. Wahid Lutfhi

Fakultas Agama Islam,
mustaufir@unisma.ac.id

Abstract

The mentoring initiative in the development of interactive game-based Arabic teaching materials at Madrasah Diniyah Matholiul Huda Sukun Malang is a collaborative program designed in stages, directly involving educators as active subjects. The main focus of this activity is to introduce the concept of Arabic language learning media and to develop the technical capacity of teachers in utilizing educational game-based technology in the teaching and learning process within the madrasah environment. This activity is conducted using the Rapid Rural Appraisal (RRA) approach to quickly understand the local context, while the technical implementation in the field relies on the principles of the Participatory Rural Appraisal (PRA) method, which emphasizes the active role of participants in every phase of the activity. Madrasah Diniyah Matholiul Huda is known as an educational institution that places the learning of Arabic as an important pillar, as reflected in the curriculum structure and the use of teaching materials that fully utilize the language. The number of active educators at this institution is eight. However, in the daily implementation of learning, most of them still rely on conventional instructional patterns with minimal involvement of technology or modern learning media. As the final part of the series of activities, an evaluation was conducted, including assessment and monitoring processes based on direct observation and interviews with the instructors at the partner institutions. Based on the collected data, there was a significant improvement in the theoretical understanding of Arabic language learning media, reaching 85%, and a strengthening of practical competencies in designing game-based interactive media by 80%.

Keywords: Arabic Language Learning Media, Interactive Games, Quizizz & Kahoot.

Abstrak

Inisiatif pendampingan dalam pengembangan perangkat ajar Bahasa Arab berbasis permainan interaktif di Madrasah Diniyah Matholiul Huda Sukun Malang merupakan suatu program kolaboratif yang dirancang secara bertahap, melibatkan langsung para tenaga pendidik sebagai subjek aktif. Fokus utama dari kegiatan ini adalah memperkenalkan konsep media pembelajaran Bahasa Arab serta mengembangkan kapasitas teknis para pengajar dalam memanfaatkan teknologi berbasis game edukatif dalam proses belajar-mengajar di lingkungan madrasah. Kegiatan ini dijalankan dengan menggunakan pendekatan Rapid Rural Appraisal (RRA) guna memperoleh pemahaman cepat terhadap konteks lokal, sementara penerapan teknis di lapangan mengandalkan prinsip-prinsip dari metode Participatory Rural Appraisal (PRA) yang menekankan peran aktif partisipan dalam setiap fase kegiatan. Madrasah Diniyah Matholiul Huda dikenal sebagai institusi pendidikan yang menempatkan pembelajaran Bahasa Arab sebagai pilar penting, sebagaimana tercermin dari struktur kurikulum dan penggunaan sumber ajar yang sepenuhnya menggunakan bahasa tersebut. Jumlah pendidik yang aktif di lembaga ini sebanyak delapan orang. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, sebagian besar dari mereka masih mengandalkan pola instruksional konvensional dengan keterlibatan yang minim terhadap teknologi atau media pembelajaran yang modern. Sebagai bagian akhir dari rangkaian kegiatan, dilakukan evaluasi yang meliputi proses penilaian dan monitoring berbasis observasi langsung serta wawancara bersama para pengajar di lembaga mitra. Berdasarkan data yang dihimpun, terdapat peningkatan signifikan pada aspek pemahaman teoretis mengenai media pembelajaran Bahasa Arab, mencapai angka 85%, dan penguatan kompetensi praktis dalam merancang media interaktif berbasis game sebesar 75%.

Keywords: Media Pembelajaran bahasa Arab, Game Interaktif, Kuizizz & Kahoot.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam aspek pengembangan media ajar. Proses digitalisasi di sektor pendidikan memberikan peluang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan generasi abad ke-21. Salah satu metode yang kini banyak diterapkan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa adalah *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan digital (Prensky 2001). Media seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis yang bersifat kompetitif dan menghibur.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua institusi pendidikan, khususnya madrasah diniyah yang bersifat nonformal, mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal. Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda yang terletak di Sukun, Kota Malang, merupakan salah satu lembaga pendidikan keagamaan yang memiliki kontribusi besar dalam pengajaran nilai-nilai Islam kepada masyarakat. Meski demikian, pendekatan pembelajaran yang diterapkan di madrasah ini masih cenderung tradisional, terutama dalam pengajaran Bahasa Arab yang masih didominasi metode ceramah, hafalan, dan latihan manual yang monoton.

Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh mitra adalah minimnya kemampuan guru dalam menciptakan

serta menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini terjadi karena kurangnya akses terhadap pelatihan yang relevan, ditambah dengan literasi digital yang masih rendah di kalangan pendidik madrasah. Tantangan lain yang turut memengaruhi adalah terbatasnya infrastruktur teknologi seperti perangkat dan jaringan internet. Menurut Nugroho dan Sari (2021), rendahnya penguasaan guru terhadap teknologi pembelajaran menjadi hambatan utama dalam penerapan digitalisasi pendidikan di lingkungan keagamaan (Ainak and Sari 2023).

Akibat dari kondisi tersebut, proses belajar mengajar menjadi kurang menarik bagi peserta didik, terutama pada mata pelajaran seperti Bahasa Arab yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap struktur bahasa dan kosakata asing. Penelitian oleh Faradisha and Ambara (2022) membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran bahasa asing (Faradisha and Ambara 2022). Oleh sebab itu, diperlukan sebuah program pelatihan dan pendampingan yang dapat menjembatani kebutuhan guru dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

Kebutuhan ini semakin dikuatkan oleh hasil studi yang dilakukan oleh tim pengabdian, yang mengungkapkan bahwa lebih dari 80% guru di Madin Matholi'ul Huda belum pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran, dan lebih dari 70% mengalami kesulitan dalam

menyusun bahan ajar interaktif. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan kapasitas guru dalam hal pemanfaatan teknologi dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Program pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan keterampilan praktis bagi para pengajar Bahasa Arab di madrasah tersebut dalam merancang media pembelajaran yang berbasis game digital. Dengan memanfaatkan platform seperti *Kahoot!* dan *Quizizz*, para guru diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa, sekaligus mengurangi kejenuhan dalam proses belajar Bahasa Arab. Kedua platform ini juga mendukung evaluasi formatif secara langsung dan memberikan umpan balik instan kepada peserta didik (Li et al. 2020).

Tak hanya aspek teknis, program ini juga mengedepankan pentingnya pembaruan pola pikir para guru terkait pentingnya inovasi dalam pendidikan. Seperti dijelaskan dalam model TPACK oleh Mishra dan Koehler (2013), integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten menjadi kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran modern. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya berupa pelatihan teknologi, tetapi juga mencakup pendampingan dalam penerapan strategi pedagogis yang relevan dengan media digital (Koehler, Mishra, and Cain 2013).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi guru madrasah dalam menciptakan media ajar Bahasa Arab berbasis permainan interaktif serta menumbuhkan ekosistem pembelajaran yang kreatif

dan menyenangkan. Harapannya, praktik baik ini dapat direplikasi oleh madrasah lainnya sebagai bagian dari gerakan transformasi digital pendidikan Islam berbasis komunitas.

METODE

Kegiatan pengabdian ini ditujukan kepada para ustadz pengajar di Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda, Sukun, Malang, yang berjumlah 10 orang. Para pengajar tersebut merupakan lulusan dari berbagai pondok pesantren, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, sehingga memiliki kemampuan berbahasa Arab yang cukup mumpuni. Pelaksanaan program pendampingan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan keterampilan teknis (hardskill) para pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran Bahasa Arab guna menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan inovatif. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung di Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda yang beralamat di Jl. Satsui Tubun I No.11D, Kebonsari, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65149. Program pendampingan ini dilaksanakan selama satu bulan setengah, terdiri atas dua sesi awal untuk kegiatan observasi, dan empat sesi berikutnya untuk proses pendampingan. Setiap sesi dilaksanakan selama satu setengah jam, dimulai pukul 19.00 hingga 20.30 WIB.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis game interaktif untuk memperoleh data awal adalah pendekatan Rapid Rural Appraisal (RRA) (Bakri, 2017: 88–89). Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara cepat dan akurat guna memahami kondisi

para pengajar dalam konteks pendampingan pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game interaktif. RRA ini dipadukan dengan pemahaman ilmiah di bidang pendidikan Bahasa Arab serta diintegrasikan ke dalam proses pendampingan guna menumbuhkan kesadaran para asatidz akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar Bahasa Arab.

Sementara itu, dalam pelaksanaan pendampingan pembuatan media tersebut digunakan pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA) sebagaimana dijelaskan oleh Maskuri (2017). Metode PRA ini merupakan pengembangan dari metode RRA, dengan penekanan pada pelibatan aktif seluruh pemangku kepentingan (Bakri 2017). Dalam praktiknya, pendekatan ini memosisikan fasilitator dari luar hanya sebagai pendamping, bukan sebagai instruktur utama, dan mendorong partisipasi langsung semua pengajar dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan.

Adapun tahapan-tahapan kegiatan dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game interaktif adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Pengabdian

a. Wawancara dan observasi

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara, sebagaimana dijelaskan oleh Maskuri (2017), guna menggali informasi mengenai kondisi, minat, serta kebiasaan para asatidz di Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda terkait dengan pengetahuan mereka (Bakri 2017). Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat menjadi kendala maupun potensi

pendukung dalam meningkatkan kesadaran pentingnya pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab.

b. Mengidentifikasi masalah mitra

Data yang diperoleh melalui proses observasi dan wawancara selanjutnya akan dianalisis dan dipetakan berdasarkan kebutuhan program pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab. (Ahyar et al. 2020) Untuk menjamin keakuratan dan validitas data, dilakukan proses triangulasi terhadap tiga aspek utama, yaitu: (1) sumber data, (2) metode wawancara, dan (3) pihak informan. Perlu dicatat bahwa pelaksanaan triangulasi ini tidak dilakukan secara kaku, melainkan dengan pendekatan yang lentur dan adaptif, sejalan dengan karakteristik metode Rapid Rural Appraisal (RRA) yang mengedepankan fleksibilitas dalam pelaksanaannya.

2. Tahap Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan pelaksanaan program pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab dimulai setelah proses pengumpulan data menggunakan metode **Rapid Rural Appraisal (RRA)** selesai dilakukan. Dalam pelaksanaannya, digunakan pendekatan **Participatory Rural Appraisal (PRA)** yang diawali dengan kegiatan sosialisasi kepada pihak pimpinan serta para pengajar Bahasa Arab di Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda, Sukun, Malang. Setelah sosialisasi, dilanjutkan dengan tahap penyuluhan yang bertujuan untuk memberikan informasi serta pemahaman yang lebih mendalam terkait program yang akan dijalankan.

Berikutnya adalah sesi pelatihan pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab, yang berisi pemberian

pengetahuan dasar tentang proses pengembangan media, dimulai dari analisis kebutuhan hingga tahap penerapan. Tahap terakhir dari rangkaian kegiatan ini adalah proses pendampingan, di mana tim pengabdian secara aktif mendampingi para pengajar dalam penerapan langsung media pembelajaran berbasis permainan interaktif. Dalam tahap ini juga dilakukan proses pemantauan dan evaluasi secara berkelanjutan terhadap setiap langkah pengembangan media yang dilakukan oleh para pengajar.

3. Tahap Evaluasi

a. Evaluasi/ penilaian

Proses penilaian dilaksanakan sebagai upaya untuk mengidentifikasi berbagai kelemahan dalam pelaksanaan program pendampingan pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menyempurnakan tahapan-tahapan dalam pengembangan media pembelajaran agar lebih efektif dan optimal pada pelaksanaan selanjutnya (Setiawati 2021). Dalam tahap ini, tim pelaksana menggunakan metode observasi dan wawancara sebagai alat evaluasi guna memperoleh data yang akurat. (Meriza 2018)

Observasi dilakukan guna memantau jalannya program secara keseluruhan, mulai dari tahap persiapan hingga pasca kegiatan pendampingan. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi langsung di lapangan. Sementara itu, wawancara digunakan untuk menggali tanggapan dari peserta serta mendapatkan saran terkait jalannya program. Wawancara ini dilakukan oleh tim pengabdian dengan para pengajar di Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda. Jenis wawancara yang diterapkan adalah wawancara terbuka, sehingga memungkinkan peserta memberikan masukan secara bebas dan

mendalam.

b. Monitoring

Didalam kegiatan pendampingan ini, proses monitoring dilakukan sebagai bentuk upaya menjaga komunikasi yang berkesinambungan antara tim pengabdian dan para asatidz (Herdiana 2019). Monitoring dilakukan setelah program pendampingan selesai dilaksanakan, dengan tujuan untuk mengevaluasi dampak dan efektivitas kegiatan. Proses ini dilakukan melalui observasi dan wawancara guna mengidentifikasi berbagai hambatan yang dialami oleh pengajar dalam mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game interaktif pasca program.

Masukan terkait kendala dari para asatidz kemudian ditindaklanjuti oleh tim pengabdian dengan memberikan bimbingan, saran, serta solusi yang relevan, baik dalam aspek pengembangan maupun penerapan media pembelajaran. Selain itu, tim pengabdian juga terus memantau perkembangan keterampilan teknis (hardskill) para guru dalam menciptakan media berbasis game interaktif, agar manfaat dari program ini dapat terus dirasakan secara berkelanjutan oleh pihak mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Awal (persiapan) Kegiatan

Pada tahap observasi ditemukan bahwa proses pembelajaran telah memanfaatkan materi yang menggunakan bahasa Arab dan melibatkan para asatidz yang memiliki kemampuan bahasa Arab yang memadai. Namun demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pelajaran bahasa Arab masih belum terlihat, sehingga proses

pembelajaran di pondok pesantren tersebut terkesan berjalan secara monoton. Setelah kegiatan observasi, dilakukan wawancara singkat dengan pengasuh Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda, yakni Buya KH. Nursalim Mafa. Dalam kesempatan tersebut, beliau mengajak tim pengabdian untuk menyaksikan secara langsung proses pembelajaran yang sedang berlangsung serta meninjau lingkungan sekitar madrasah. Selain bertemu dengan pengasuh pesantren, tim pengabdian juga berkesempatan berdialog dengan para tenaga pengajar di madin. Pada pertemuan itu, pengasuh menyampaikan harapannya agar proses pembelajaran bahasa Arab dapat berlangsung secara lebih inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, beliau merasa perlu untuk menghadirkan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik.

Kemudian tim pengabdian juga melakukan sesi wawancara dengan para tenaga pengajar. Dalam wawancara tersebut, tim pengabdian menanyakan alasan di balik tidak digunakannya media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas. Para asatidz menjelaskan bahwa mereka belum memiliki pengetahuan atau keterampilan tentang cara merancang media pembelajaran bahasa Arab yang kreatif. Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara tersebut, pengabdian kemudian melakukan analisis kebutuhan untuk menyusun program pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis game interaktif di Madrasah Diniyah Matholi'ul Huda, Sukun, Malang. Dari data observasi dan wawancara itu pula, tim pengabdian berhasil mengidentifikasi permasalahan yang dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Data permasalahan mitra

No	Sumber	Data Hasil
1.	Observasi	- Pembelajaran berbasis teks - Siswa tidak antusias - Pembelajaran monoton - media teks dan papan tulis yang digunakan
2.	wawancara	- Para asatidz belum kompeten dalam merancang media berbasis teknologi - Para asatidz kurang faham penggunaan media berbasis teknologi
3.	Permasalahan	- Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi - Kurangnya informasi media oleh guru

2. Tahap Implementasi kegiatan

Implementasi program pelatihan dan pendampingan pengabdian dilakukan selama satu bulan dengan empat kali tatap muka di lembaga madrasah diniyah Matholiul Huda Sukun Malang. Hal ini tidak tersebut kegiatan pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara untuk studi pendahuluan. Pada kegiatan pendampingan ini dilakukan penyampaian materi dengan memberikan informasi umum terkait urgensi media dalam pembelajaran, dan secara khusus urgensi dan aspek2 media berbasis game interaktif (kuizizz dan kahoot) dalam pembelajaran bahasa Arab. Kemudian mendampingi para guru untuk melakukan observasi dan menganalisis kebutuhan terhadap media yang sesuai untuk proses pembelajaran atau sesuai kondisi berpikir siswa, hal tersebut dilakukan karena pemilihan dan pengembangan media akan memiliki manfaat dan dampak yang besar jika sesuai dengan kebutuhan proses dan pembelajar. Setelah melakukan analisis dan diidentifikasi kebutuhannya, maka ditentukanlah media yang hendak dikembangkan, pengabdian terus melakukan pendampingan dan monitoring mulai dari observasi, pembuatan dan evaluasi. Pada tahap

pendampingan penyusunan media pembelajaran berbasis game interaktif pengabdi mendampingi proses pembuatan media mulai dari halaman awal, sub halaman, penyematan materi sampai proses editing.

Dari implementasi tersebut pengabdi menemukan kesimpulan terkait perlunya buku modul teknis khusus dalam pembuatan media pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan media berbasis game interaktif untuk mempermudah dalam penyusunannya, karena pada proses awal para guru masih merasa kesulitan karena belum terbiasa dan merasa baru dengan penggunaan teknologi, dan hal tersebut bisa diatasi dengan beberapa kegiatan pendampingan yang dilakukan.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi dan pelatihan

Selain melakukan pendampingan juga terus melakukan upgrading motivasi para guru supaya terus semangat dalam mempelajari ilmu baru sehingga bisa mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hal itu juga dilakukan dengan memberikan dorongan untuk mampu mengeksplorasi pendekatan-pendekatan baru yang sesuai dengan gaya dan minat belajar siswa.

3. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam kegiatan ini adalah evaluasi dan monitoring. Pada tahap ini, pengabdi melakukan

penilaian terhadap pelaksanaan program pengabdian, termasuk hasil yang dicapai setelah program pendampingan selesai, serta perubahan-perubahan yang tampak selama proses pendampingan berlangsung. Beberapa perubahan yang berhasil diidentifikasi dari kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengabdian

No	Aspek	Sebelum Kegiatan	Setelah kegiatan
1.	Pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis game interaktif	- 30 % guru memahami media pembelajaran berbasis game interaktif	- 90% guru memahami media pembelajaran berbasis game interaktif
2.	Pengetahuan terhadap macam dan fungsi media pembelajaran berbasis game interaktif	- 30 % guru memahami jenis dan fungsi media pembelajaran berbasis game interaktif	- 90% guru memahami jenis dan fungsi media pembelajaran berbasis game interaktif
3	Kemampuan mendesain media pembelajaran berbasis game interaktif	- 20% guru mampu membuat media pembelajaran berbasis game interaktif	- 70% guru mampu membuat media pembelajaran berbasis game interaktif
4	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game interaktif	- 20% guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis game interaktif	- 80% guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis game interaktif
5	Panduan pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif	- Belum terdapat panduan dalam pembuatan media berbasis game interaktif	- Modul pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif sudah tersusun

Data tersebut didapatkan melalui penyebaran angket kepada 8 pengajar bahasa Arab yang terdapat di madrasah diniyah Matholiul Huda Sukun Malang pada saat sebelum kegiatan pengabdian dilakukan dan setelah kegiatan pengabdian selesai. Dari hasil tersebut difahami bahwa dengan adanya

kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif secara intensif ini, para asatidz mampu meningkatkan pengetahuan terkait media pembelajaran dan meningkatkan skill mereka dalam mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran. Serta terjadinya perubahan sikap para asatidz untuk lebih adapif dan terbuka dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi

Pemanfaatan media pembelajaran seperti game interaktif memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Arab, karena dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk mengatasi kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa tersebut (Platforms, Suhandiah, and Sudarmaningtyas 2024). Platform seperti Quizizz dan Kahoot memberi kesempatan bagi pendidik untuk merancang aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dengan menggabungkan berbagai elemen seperti video, audio, gambar, serta kuis ke dalam satu wadah. Kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan memungkinkan siswa untuk belajar di mana pun dan kapan pun (Rahmawati, Sulaikho, and ... 2021). Selain itu guru bisa memaksimalkan interaksi dengan siswa melalui kuis-kuis yang menarik minat dan keaktifan siswa dikelas, karena media kuizizz dan kahott menyediakan pengalaman belajar yang kompetitif untuk mengekspresikan kemampuan dan termotivasi untuk terus menaklukkan setiap tantangan yang ada, hal itu juga mempermudah bagi guru untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa.

Para pengajar bahasa Arab di Madrasah Diniyah Matholiul Huda Sukun Malang semula mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media

pembelajaran, terutama karena belum terbiasa dengan penggunaan teknologi serta pendekatan pengajaran yang lebih modern. Meski demikian, melalui proses adaptasi yang dilakukan secara bertahap, mereka mulai menyadari pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan mutu proses belajar (Abdillah et al. 2022). Melalui pelatihan dan pendampingan yang berkesinambungan, kemampuan para pengajar dalam merancang dan mengelola media pembelajaran seperti presentasi digital, video edukatif, dan aplikasi interaktif semakin berkembang. Hal ini turut membantu mereka dalam menyampaikan materi bahasa Arab secara lebih menarik dan efektif kepada para santri.

Proses pembiasaan ini memerlukan waktu karena para pendidik harus menyesuaikan diri dengan teknologi serta metode pengajaran yang baru. Dalam prosesnya, mereka belajar mengembangkan keterampilan teknis, seperti menyusun materi ajar berbasis kuis daring dan mengelola platform pembelajaran digital seperti Quizizz dan Kahoot (Platforms, Suhandiah, and Sudarmaningtyas 2024). Seiring waktu, para pengajar mulai merasa lebih yakin dan nyaman dalam menggunakan media pembelajaran. Mereka juga menyadari bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat santri dalam mempelajari bahasa Arab. Kesadaran ini mendorong mereka untuk lebih konsisten memanfaatkan teknologi dan media dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (FITRIANA 2023).

Sebagai pelengkap dari kegiatan pendampingan dalam pengembangan media ajar berbasis permainan digital, tim pelaksana turut merancang sebuah dokumen panduan teknis. Panduan ini dirumuskan berdasarkan hasil pemetaan

kondisi lapangan yang diperoleh melalui studi kebutuhan, pengamatan langsung, serta diskusi mendalam dengan pihak Madrasah Diniyah Matholiul Huda Sukun Malang. Di dalamnya tercantum pembahasan mengenai prinsip dasar media pengajaran bahasa Arab, alasan krusial penggunaan media dalam pembelajaran, kategori-kategori media yang dapat dimanfaatkan, serta instruksi operasional dalam merancang alat bantu ajar interaktif menggunakan platform seperti Quizizz dan Kahoot (Karmila Sari and Siti Nurani 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, ditemukan adanya transformasi positif dalam cara pandang serta keterampilan para pendidik di Madrasah Diniyah Matholiul Huda Sukun Malang terhadap integrasi media dalam proses pengajaran bahasa Arab, dengan tingkat pencapaian yang tercatat mencapai 85%. Peningkatan ini tidak hanya mencakup aspek kesadaran akan pentingnya alat bantu pembelajaran, tetapi juga mencerminkan perubahan dalam pendekatan mereka terhadap penyampaian materi yang lebih atraktif dan partisipatif. Lebih lanjut, kapasitas teknis para pengajar dalam mengelola perangkat dan platform digital turut mengalami perkembangan, sebagaimana ditunjukkan oleh capaian keterampilan teknologis yang mencapai 75%. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka mulai mampu merancang suasana belajar yang interaktif dan tidak lagi bergantung pada metode konvensional.

Simpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan pengabdian, dapat pula berupa rekomendatif untuk langkah selanjutnya. Saran dapat berupa

masukan bagi peneliti berikutnya, dapat pula rekomendasi implikatif dari temuan pengabdian

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan setinggi-tingginya ditujukan kepada LPPM Universitas Islam Malang atas dukungan pendanaan yang menjadi fondasi terselenggaranya program ini. Rasa terima kasih yang mendalam juga kami sampaikan kepada pihak Madrasah Diniyah Matholiul Huda Sukun Malang, yang telah memberikan ruang, kepercayaan, dan sinergi yang konstruktif dalam proses pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kolaborasi yang terjalin dengan baik ini menjadi salah satu kunci keberhasilan dari seluruh rangkaian agenda yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, and Vickry Ramdhan. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi." *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 2(01): 92–102.
- Ahyar, Hardani et al. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.
- Ainak, Roihanatul, and Alifia Nur Indah Sari. 2023. "The Influence of Guess Word Game Media on Mastery of Mufrodad Arabic." *International Journal of Language and Teaching* 1(1): 19–26.
- Bakri, M. 2017. *Pemberdayaan Masyarakat Pendekatan RRA Dan PRA*. Visipres Media.
- Faradisha, Putu Tasha Diah, and Didith Pramuditya Ambara. 2022.

- “Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10(1): 153–62.
- FITRIANA, NURAYU. 2023. “Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia.” *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 3(1): 35–41.
- Herdiana, Dian. 2019. “Peran Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Berbasis Masyarakat.” *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)* (July): 63.
- Karmila Sari, Rita, and Siti Nurani. 2021. “Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 1(3): 78–86.
- Koehler, Matthew J, Punya Mishra, and William Cain. 2013. “What Is Technological Pedagogical Content (TPACK)?” *Journal of Education* 193(February 2014): 13–20.
<https://www.researchgate.net/publication/260281100>.
- Li, Junqing et al. 2020. “A Blockchain-Based Educational Digital Assets Management System.” *IFAC-PapersOnLine* 53(5): 47–52.
<https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2021.04.082>.
- Meriza, Iin. 2018. “Pengawasan (Controlling) Dalam Institusi Pendidikan.” *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*: 37–46.
- Platforms, Quizizz, Sri Suhandiah, and Pantjawati Sudarmaningtyas. 2024. “Pelatihan Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Gamifikasi Dengan Memanfaatkan Platform Kahoot Dan Quizizz.” 2(2): 33–43.
- Prensky, Marc. 2001. “The Games Generations: How Learners Have Changed.” *Computers in Entertainment* 1(1): 1–26.
<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=950566.950596>.
- Rahmawati, R D, S Sulaikho, and ... 2021. “The Application Of Flash Card Media To Improve Learning Outcomes Arabic Vocabulary In Materials Arabic Hijaiyah Animals.” *Multidiscipline*
<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/2294>
<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/download/2294/991>.
- Setiawati, Iis. 2021. “Manajemen Pengawasan Terhadap Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Siswa.” *Jurnal Sosial Teknologi* 1(10): 211–17.