

Pendampingan Pengembangan Keterampilan Guru Bahasa Arab MIN 2 Kota Palangka Raya dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI (Crossword)

Nurul Aisyatul Ridha*¹, Raudah², Nurul Wahdah³, Marsiah⁴, Farid Permana⁵

^{1,2,3,4,5}Magister Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia
*e-mail: ridha1234567890@pasca.iain-palangkaraya.ac.id¹, raudah2210170003@pasca.iain-palangkaraya.ac.id², nurul.wahdah@iain-palangkaraya.ac.id³, marsiah@iain-palangkaraya.ac.id⁴, faried88@gmail.com⁵

Abstrak

Pada tingkat sekolah dasar indikator pencapaian dalam keterampilan menulis dalam bahasa Arab sangat beragam diantaranya mampu menyempurnakan kalimat dari mufrodat, mampu menerjemahkan kalimat bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Sehingga diperlukan media yang menarik serta menyenangkan saat kegiatan pembelajaran. Dalam artikel ini akan dibahas mengenai bagaimana cara membuat media pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan teka-teki silang (TTS) berbasis Artificial Intelligence (AI) dengan cara pendampingan kepada guru bahasa Arab khususnya. Melalui media permainan TTS siswa dapat menuliskan huruf dari sebuah kata bahasa Arab yang terpisah, dengan demikian siswa dapat menuliskan dan mengetahui susunan huruf yang benar dari kata bahasa Arab tersebut. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru bahasa Arab dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan Crossword Labs Berbasis Artificial Intelligence. Mitra dalam pengabdian ini ialah guru Bahasa Arab di MIN 2 Kota Palangka Raya. Yang dilaksanakan pada tanggal 4 September 2023 bertempat di MIN 2 Kota Palangka Raya. Metode yang digunakan yakni demonstrasi dan ceramah. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah para guru Bahasa Arab di MIN 2 Kota Palangka Raya mampu membuat soal teka-teki silang berbahasa Arab melalui situs Crossword Labs online berbasis Artificial Intelligence secara mandiri.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Bahasa Arab, Teka-Teki Silang

Abstract

At the elementary school level, indicators of achievement in writing skills in Arabic are very diverse, including being able to perfect sentences from mufrodat, being able to translate Arabic sentences into Indonesian. So interesting and fun media is needed during learning activities. In this article, we will discuss how to create Arabic language learning media using Artificial Intelligence (AI) based crossword puzzle (TTS) games by assisting Arabic teachers in particular. Through the TTS game media, students can write the letters of a separate Arabic word, so that students can write and know the correct arrangement of the letters of the Arabic word. This service aims to improve the skills of Arabic teachers in teaching and learning activities using Crossword Labs Based on Artificial Intelligence. Partners in this service are Arabic language teachers at MIN 2 Palangka Raya City. Which will be held on September 4 2023 at MIN 2 Palangka Raya City. The methods used are demonstrations and lectures. The result of community service activities is that Arabic language teachers at MIN 2 Palangka Raya City are able to independently create Arabic language crossword questions through the Artificial Intelligence-based online Crossword Labs site.

Keywords: Artificial Intelligence, Arabic, Crossword

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini bahasa mempunyai peran yang sangat penting, terlebih dilihat dari fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa Arab sekarang ini sebagai salah satu bahasa internasional, sangat penting sekali untuk dikuasai. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang digunakan secara luas dalam segala aspek kehidupan terlebih bagi umat Islam.

Proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Dalam kurikulum 2006 perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan dasar selalu merujuk pada

standar kompetensi. Usaha untuk penunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka kita mengidentifikasi bagian-bagian apa yang menjadi penyebabnya. Khususnya dalam penggunaan media, maka perlu melihat bagaimana efektivitas apakah yang menjadi faktor penyebabnya. (Sutisna, 2021)

Bahasa Arab yang sampai kepada kita pada saat ini adalah bahasa Arab Baqiyah yang sebenarnya juga merupakan gabungan dari berbagai bahasa. Sebagian besar berasal dari sebelah utara jazirah Arab, di samping berasal dari bagian selatan. Bahasa Arab tersebut kemudian dikenal dengan bahasa Arab fusha, yaitu bahasa Arab yang dipakai dalam penulisan al-Qur'an dan tradisi Arab secara keseluruhan, sebagai bahasa yang digunakan dalam forum-forum resmi, dan untuk mengungkapkan pemikiran secara umum. Di samping bahasa Arab fusha dikenal adanya bahasa Arab 'ammiyah, yaitu bahasa Arab yang dipakai dalam keadaan biasa, yang berlaku di dalam percakapan sehari-hari. Dalam beberapa pengertian lain disebutkan, antara lain yang dikemukakan oleh Musthafa Al-Ghulayain bahwa bahasa Arab adalah kalimat yang disampaikan oleh orang Arab untuk menyampaikan maksud-maksud mereka. Menurut Fathi Yunus bahasa Arab fusha merupakan unsur paling mendasar dalam membangun bangsa Arab. Dengan digunakannya bahasa Arab sebagai bahasa al-Qur'an dan al-Hadits, muncul kesan bahwa bahasa Arab adalah bahasanya umat Islam. Padahal tidak mesti yang berbahasa Arab itu adalah Islam, karena pada dasarnya bahasa Arab tidak hanya milik umat Islam. Hanya saja, bahasa tersebutlah yang dipilih Allah SWT untuk menurunkan al-Qur'an. (M. Khalilullah, 2012)

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas kosa kata yang dimilikinya, semakin kaya kosa kata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa. Perlu disadari dan dipahami benar-benar bahwa kenaikan kelas para siswa di sekolah ditentukan oleh kualitas keterampilan berbahasa mereka. Kenaikan kelas itu berarti pula merupakan suatu jaminan akan peningkatan kuantitas dan kualitas kosa kata mereka dalam segala bidang studi yang mereka peroleh sesuai dengan kurikulum.

Pembelajaran mufradat adalah mampu menguasai mufradat, menerjemahkannya, dan mampu menggunakannya dalam jumlah (kalimat) yang benar. Artinya tidak hanya sekedar hafal kosa kata tanpa mengetahui bagaimana menggunakannya dalam komunikasi yang sesungguhnya. Jadi dalam prakteknya setelah siswa memahami kosa kata kemudian mereka diajari untuk menggunakannya baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan. (Azizah & Syafi'i, 2022)

Pemilihan media Teka-teki silang juga dimaksudkan sebagai jembatan supaya peserta didik merasa senang dan merasa belajar sambil bermain dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan media ini sangat mudah dan media Teka-teki silang sangatlah populer dalam dunia anak-anak sehingga guru tidak perlu lagi banyak menjelaskan penggunaan media ini kepada peserta didik. Dengan melalui media Teka-teki silang ini kemudian peserta didik menjadi lebih terbantu dalam menulis kata atau mufradat bahasa Arab sehingga meningkatkan kemampuan menulis dan peserta didik menjadi senang membaca kata/mufradat bahasa Arab sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. (Amalia, Nur Hikmah; Hidayat, 2018)

Salah satu permainan yang populer di kalangan remaja maupun dewasa adalah crossword puzzle. Dari namanya, crossword puzzle menjadi alternatif sederhana yang bisa digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir dan menalar. Dalam crossword puzzle seseorang akan ditantang untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf, baik kotak yang mendatar maupun menurun sehingga membentuk sebuah kata yang mengandung arti. Permainan sederhana ini sudah sangat lumrah digunakan dalam dunia pendidikan. Buktinya, banyak guru dan siswa yang menggunakan media crossword puzzle sebagai sarana belajar dalam kelas. (Apri Wardana Ritonga, 2020)

Hal ini dimaksudkan agar dapat memiliki metode yang dianggap tepat, sesuai dengan tujuan, bahan dan keadaan siswa. Untuk menghindari kejenuhan disarankan agar guru menggunakan metode yang beragam. Kegiatan bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas dengan tugas yang beragam, berpasangan, berkelompok, atau seluruh kelas. Ada banyak metode belajar

mengajar yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Semua metode itu dapat diterapkan guru dalam melaksanakan belajar siswa aktif yang menganut pendekatan proses. Metode-metode tersebut pasang surut silih berganti, sesuai dengan perubahan-perubahan dalam pandangan linguistik dan psikolog dan juga faktor-faktor lain. Meskipun sudah banyak penelitian dan eksperimen yang diadakan metode-metode mana yang paling efektif, tetapi masih sangat sulit untuk membuktikan secara ilmiah metode mana yang terbaik. Oleh karena pertimbangan ini, pendekatan elektrik dan metode pengajaran bahasa mungkin suatu pendekatan yang paling baik untuk guru bahasa selama guru belum mengetahui dengan pasti teori-teori linguistik dan psikologi mana yang dapat memberi jawaban dengan atas pertanyaan-pertanyaan mengenai efektivitas metode-metode pengajaran bahasa. Yang dimaksud dengan pendekatan elektrik ialah penggunaan unsur-unsur dari beberapa metode pengajaran bahasa untuk tujuan yang sesuai dengan siswa dan kondisi kelas. Dengan mengambil pendekatan elektrik, seorang guru bahasa tidak terpaku pada suatu metode saja, tetapi ia dapat mengadakan penyesuaian yang lebih cocok bagi situasi dan kondisi kelasnya dalam usahanya untuk meningkatkan mutu dan efektifitas pengajaran bahasa. Uraian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru mendapat suatu kesempatan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Dengan demikian guru tidak terpaku pada satu metode saja.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah demonstrasi dan ceramah kegiatan pengabdian ini melakukan pelatihan kepada guru bahasa Arab dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis AI. Sasaran yang dituju adalah guru bahasa Arab yang mengajar di MIN 2 Kota Palangka Raya. Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan profesionalisme guru dalam rangka membuat media pembelajaran berbasis AI sebagai bentuk profesionalismenya. Pelaksanaan pengabdian dengan langkah sebagai berikut:

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pemberian materi terkait pembuatan *crossword labs*



Gambar 1. Pengenalan Crossword Labs Berbasis AI

b. Pemberian petihan secara teori dalam pemanfaatan media



Gambar 2. Pelatihan secara teori tentang Crossword Labs Berbasis AI

- c. Merencanakan pembelajaran (*plan*) sesuai dengan pemanfaatan media berbasis AI. Pada kegiatan merencanakan (*plan*) ini dilakukan kegiatan penyusunan materi apa yang akan di muat di dalam Crossword Labs.



Gambar 3. Pemilihan materi yang akan dimuat di dalam Crossword Labs

- d. Melaksanakan praktik pembuatan media yang akan digunakan.



Gambar 4. Pembuatan media Crossword berbasis AI

- e. Merefleksi (*see*) untuk mendiskusikan kekurangan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI. Kegiatan merefleksi ini merupakan kegiatan berdiskusi bersama-sama untuk mengetahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dalam pelatihan yang telah dilaksanakan.



Gambar 5. Merefleksi setelah praktik pembuatan media pembelajaran berbasis AI

Cara membuat games interkatif dengan Crossword Labs

- Pergi ke browser (crome) kemudian tuliskan crosswordlabs.com dan enter.
- Berikan judul sesuai tema di *Crossword Puzzle Title*.
- Selanjutnya masukkan kata kunci, spasi, dan clue sesuai dengan tema atau materi.
- Jika kata kunci sudah terisi pada bagian 3, maka klik save & finish.
- Lalu akan muncul secara otomatis berupa teka teki silang mendatar dan menurun.
- Jika penerapan teka teki silang menggunakan aplikasi, maka untuk mengetahui benar atau salah dari jawaban teka teki silang bisa dilihat dari warna huruf, jika berwarna hijau berarti

benar dan warna orange berarti kurang tepat.

- g. Jika pengaplikasian menggunakan proyektor, silahkan klik *Focus Mode*.
- h. Jika pengaplikasian berupa pembelajaran asinkronus maka menggunakan cara berupa klik share pada bagian atas, pilih copy pada bagian url, dan kirimkan ke google classroom ataupun whatsapp grup sehingga peserta didik dapat melanjutkan pembelajaran dirumah dengan men screnshoot hasil jawaban dari teka teki silang tersebut.
- i. Teka teki silang crossword juga bisa berupa print out, dengan cara klik pdf dan print.

Langkah-langkah Permainan Teka-teki silang Crossword

Cara pengaplikasian teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran mufradat yaitu:

- a. Guru mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan teka-teki silang crossword kepada siswa di depan kelas, kemudian memberitahukan cara memainkannya.
- b. Guru menyiapkan teka-teki silang sesuai bahan yang akan diajarkan. misalnya kita dapat mengambil contoh pelajaran bahasa Arab.
- c. Setelah bahan dipersiapkan guru membuat sebuah contoh pertanyaan dan contoh jawaban yang singkat saja misal jenisnya sinonim (), antonim (), dan lain sebagainya.
- d. Jawaban dari soal teka-teki silang yang diinginkan bisa saja dari isim dan fi'il. tentunya ini berbeda kolomnya dengan kolom teka-teki silang biasanya dikarenakan mufradat Arab tulisannya yang bersambung yang tidak mungkin dipisahkan hurufnya satu persatu.
- e. Lalu guru membagikan link atau printout teka-teki silang tersebut kepada siswa.
- f. Semua siswa harus mengerjakannya kemudian disuruh maju ke depan atau bisa dibuat seperti kuis.
- g. Setelah Siswa menyelesaikan soal tersebut, mereka disuruh membuat teka-teki silang yang meliputi soal dan jawaban. Apabila waktunya tidak cukup maka pembuatan teka-teki silang diselesaikan di rumah.
- h. Kemudian pertemuan selanjutnya hasil pembuatan teka-teki silang masing-masing siswa ditukarkan dengan teman beda bangku. Dan mereka disuruh mengerjakan teka-teki silang tersebut, lalu setelah selesai dikembalikan kepada yang punya.
- i. Selanjutnya yang punya teka-teki silang mengevaluasi dan hasilnya disampaikan oleh guru.
- j. Guru memberikan komentar dan klarifikasi terhadap keseluruhan proses yang telah dilakukan, termasuk isi dari masing-masing teka-teki silang yang telah dikerjakan Siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas maka kegiatan pendampingan pengembangan keterampilan guru Bahasa Arab berbasis AI menggunakan *CrossWord Labs* yang direspon positif oleh guru Bahasa Arab yang ada di MIN 2 Kota Palangka Raya dan sangat terbantu dalam kegiatan ini sebagai bentuk upaya mengembangkan profesionalisme guru bahasa Arab. Karena dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat menambah wawasan guru dalam membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nur Hikmah; Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 120–134.
- Apri Wardana Ritonga. (2020). Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School. *Studi Arab*, 11(2), 73–86. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2354>
- Azizah, R., & Syafi'i. (2022). Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 117–129. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6119>

- M. Khalilullah, S. A. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/309/292>
- Sutisna. (2021). Pendampingan Pengembangan Keterampilan Guru Sekolah Dasar dalam Soal Evaluasi Pembelajaran dengan Teka-teki Silang Berbasis Smartphone. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2, 15–25.