

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID DI MADRASAH KABUPATEN SERANG

Dina Indriana*, Ubaidillah

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

Corresponding e-mail: dina.indriana@uinbanten.ac.id

Abstract

This article aims to uncover the effective use of Android-based Arabic learning media (Kahoot). It is intended to assist teachers in the use of Kahoot media in Arabic language learning. Because, many of them still need further introduction to digital-based media so that Arabic learning that is applied attracts the attention of students and is not boring. The method used in this article is Participatory Action Research (PAR), which is the implementation of a systematic program guided by three main pillars, namely research methodology, dimensional action, and participation dimensions. The findings in this article show that teachers in teaching must master learning tools well in order to achieve learning objectives. Improving the ability of a teacher can be done in various ways such as by attending training, seminars, and so on. With the awareness of teachers on their competencies, it is hoped that teacher competence can increase and become better and increase their scientific insight so as to get good results.

Keywords: *assistance; arabic language learning; kahoot media*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengungkap penggunaan media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dengan berbasis Android (Kahoot). Hal ini dimaksudkan untuk membantu para guru dalam penggunaan media Kahoot pada pembelajaran bahasa Arab. Sebab, banyak dari mereka yang masih membutuhkan pengenalan lebih lanjut tentang media berbasis digital agar pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan menjadi menarik perhatian siswa dan tidak membosankan. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah Participatory Action Research (PAR), yaitu pengimplementasian program yang bersifat sistematis dengan bepedoman pada tiga pilar utama, yaitu metodologi penelitian, aksi dimensi, dan dimensi partisipasi. Temuan dalam artikel ini menunjukkan bahwa guru dalam mengajar harus menguasai perangkat pembelajaran dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan kemampuan seorang guru bisa dilakukan dengan bermacam cara seperti dengan mengikuti pelatihan, seminar, dan sebagainya. Dengan adanya kesadaran guru terhadap kompetensi yang dimiliki diharapkan kompetensi guru dapat meningkat dan menjadi lebih baik serta menambah wawasan keilmuannya sehingga mendapatkan hasil yang baik.

Kata Kunci: *pendampingan; pembelajaran bahasa arab; media kahoot*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses untuk menjadi tahu atas suatu hal baik melalui belajar, pengalaman, atau berpikir dan pembelajaran juga merupakan proses.¹ Dalam proses pendidikan terdiri dari dua komponen yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar.² Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 No.20 dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Sisdiknas).³

Selain dua komponen pembelajaran terdapat hal yang sama pentingnya untuk diberi perhatian, adalah proses. Hal ini senada dengan pernyataan Rusdiana proses dianggap penting karena dipandang sebagai proses perubahan tingkah laku siswa, peran evaluasi dan penilaian.⁴ Contoh diantaranya adalah metode, teknik, pendekatan dan media. Media dipandang penting karena bisa membantu mempercepat pemahaman peserta didik. Menurut Kemp and Dayton, 1985 bahwa kontribusi media diantaranya adalah: bisa lebih terstandarnya penyampaian pesan pembelajaran, lebih menarik, lebih interaktif, lebih efisien, meningkatkan kualitas pembelajaran, proses pembelajaran bias dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan peran guru berubah kearah yang positif.⁵

Media pembelajaran sangat beragam sehingga menurut beberapa ahli media ini dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis. Menurut Arsyad (2015), pengkategorian jenis media pembelajaran adalah (1) media berbasis manusia seperti guru, tutor, field-trip dll., media berbasis cetak seperti buku, buku latihan, dan lain-lain, (2) media berbasis visual misalnya charta, peta, gambar, dll., (3) media berbasis audio-visual, dan (4) media berbasis computer. Dengan cukup bervariasi media pembelajaran ini diharapkan pesan yang

¹ Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27–34.

² Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran*, ed. Toni Limbong (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 1.

³ Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.

⁴ Elis Elis Ratna Wulan and A Rusdiana, "Evaluasi Pembelajaran" (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 27.

⁵ Cepi Riyana et al., *Media Pembelajaran*, 2nd ed. (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012).

akan disampaikan guru dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.⁶

Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran dalam kegiatan PKM (Program Pengabdian Masyarakat) sudah sering dilaksanakan, diantaranya adalah sebagai berikut:

Nurhidayati dkk menyelenggarakan pelatihan dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab”. Pelatihan ini dilakukan di 109 MTs Kabupaten Bojonegoro yang belum optimal dalam penggunaan sarana-prasarana dan Internet. selain hal itu guru juga sangat jarang menggunakan komputer untuk menyempurnakan pembelajaran melalui PowerPoint dengan berbagai aplikasinya. Materi yang dikembangkan media belajar bahasa arab dan membuat video edukasi di android menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Sebagai hasil dari pelatihan ini, keterampilan guru meningkat secara signifikan, dan indikator menunjukkan bahwa hasil pelatihan memenuhi standar media yang menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab siswa.⁷

Selanjutnya adalah pengabdian yang dilakukan oleh Hanik Mahliatussikhah dengan judul “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Arab”. materi al-alwan warna adalah materi yang paling penting untuk anak-anak. Pengenalan warna dalam pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan melalui media digital. Bentuknya bisa berupa model mainan, lagu, cerita atau gambar imajiner. Berbagai metode tersebut dikemas dalam media digital agar pembelajaran bahasa Arab dapat mengikuti tuntutan zaman dan kebutuhan anak di era digital saat ini. Dalam pengabdian ini, penulis menggunakan media kahoot. Pembelajaran bahasa yang bermakna bagi anak, yang selaras dengan dunia anak dan kebutuhan serta perkembangan psikologisnya, mengarah pada pembelajaran bahasa yang alami. Kealamian ini lebih mengakar dalam ingatan anak, karena pembelajarannya sederhana, menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, perhatian juga harus diberikan pada aspek psikolinguistik komunikasi anak dalam pembelajaran bahasa.⁸

⁶ Agi Ma'ruf Wijaya, Ilfiana Firzaq Arifin, and Mohamad Il Badri, “Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah,” *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya* 2, no. 2 (2021): 33; Neni Isaeni and Dewi Hildayah, “Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa,” *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (2020): 157.

⁷ Nurhidayati Nurhidayati et al., “Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab,” *Jurnal Karinov* 2, no. 3 (2019): 181–84.

⁸ Hanik Mahliatussikhah, “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Arab,” 2020.

Selanjutnya pengabdian yang dilaksanakan oleh Ernalida, dkk. dengan judul “Pembuatan Media Berbasis Kahoot dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sma Swasta di Kota Palembang”. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan pelatihan ini diharapkan profesionalitas guru dan kualitas pembelajaran semakin meningkat. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya - jawab, praktik, dan kerja mandiri. Materi yang disampaikan meliputi evaluasi pembelajaran, jenis-jenis dan tingkatan evaluasi, serta media-media yang bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran di kelas. Selain itu, peserta juga diberi pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi bernama Kahoot. Peserta pengabdian adalah guru-guru SMA Swasta yang ada Ilir Barat I Kota Palembang. Pengabdian dilakukan pada tanggal 28 September, 5 Oktober, dan 12 Oktober 2019. Hasil yang didapatkan adalah guru-guru memahami dan mampu membuat evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot. Guru-guru yang hadir di pelatihan diharapkan mampu mentransfer pengetahuan yang didapatkan kepada guru yang tidak hadir.⁹ Dan masih banyak lagi pengabdian yang menggunakan media yang sama yaitu, aplikasi kahoot. Dari sekian pengabdian yang telah dilaksanakan sebelumnya ada beberapa hal yang berbeda dengan pengabdian ini yang diantaranya adalah objek pengabdian yaitu MTs dan MA yang berada di Kabupaten Serang Banten.

Ada beberapa hal yang berbeda dari PKM yang telah dilaksanakan sebelumnya diantaranya adalah tempat kegiatan, objek kegiatan, dan waktu kegiatan. Tetapi walaupun seperti itu kami merasa bahwa hasil pengabdian ini masih banyak sekali hal-hal yang perlu dibenahi, sehingga sangat berkemungkinan akan adanya pengabdian lain yang hasilnya akan menyempurnakan hasil pengabdian ini. Selain hal itu juga karena berbedanya objek pengabdian yang karakternya akan sangat berkemungkinan berbeda dengan guru di tempat lain.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah Participatory Action Research (PAR). PAR memiliki tiga pilar utama, yaitu metodologi penelitian, aksi dimensi, dan

⁹ Ernalida Ernalida, “Pembuatan Media Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sma Swasta Di Kota Palembang,” in *Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, vol. 2, 2020, 225–28.

dimensi partisipasi.¹⁰ Artinya, PAR diimplementasikan dengan referensi ke metodologi penelitian tertentu, harus bertujuan untuk mendorong transformative tindakan, dan harus melibatkan banyak warga atau anggota masyarakat sebagai pelaksana PAR itu sendiri. Pada layanan masyarakat di sini PAR diimplementasikan berupa sosialisasi kepada seluruh guru, bekerja sama dengan para guru, Openyuluhan Kahoot kepada guru-guru, pelatihan Kahoot kepada guru-guru, lomba membuat Kahoot untuk guru, 0pemberian alat-alat media0pembelajaran, laporan akhir. Kegiatan ini dilaksanakan0di beberapa sekolah tingkat Madrasah Aliyah (MA) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) di kabupaten Serang Banten.

Dalam PKM PAR ini, salah0satu tujuannya adalah pemberdayaan terhadap guru-guru Bahasa Arab. Pemberdayaan disini maksudnya adalah cara0 (pendekatan) dan bukan solusi dari setiap persoalan0yang terjadi pada lingkungan pendidikan (masyarakat), karena pemberdayaan adalah upaya untuk membentuk kemandirian masyarakat/lingkungan pendidikan0 (guru/peserta didik) dari sifat0ketergantungan terhadap orang/pihak lain. Apabila masyarakat telah berhasil membangun kemandirian maka0perubahan sosial akan terwujud dengan sendirinya.¹¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam uraian artikel ini digambarkan secara utuh tentang kegiatan program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan dengan tujuan agar para peserta yaitu guru-guru MA/MTs Kabupaten Serang mampu memahami tentang kurikulum merdeka serta mampu membuat perangkat media pembelajaran. Karena mau diakui atau tidak media pembelajaran sangat menunjang proses kegiatan belajar mengajar khususnya membantu tersampainya materi dengan mudah.

Di era teknologi 4.0 ini proses pembelajaran sebaiknya dikaitkan dengan teknologi juga, baik dengan cara online ataupun offline. Tidak bisa dipungkiri kontribusi teknologi sudah mendarah daging dalam kehidupan kita. Oleh karenanya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, dan juga akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

¹⁰ B H Prakoso, *Ekonomi Dan Sekolah Hijau, Catatan Dan Aksi Researchpreneur*, ed. Iskandar Agung (Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2023), 113; Agus Budiyo et al., "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sains Bagi Guru PAUD," *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA* 3, no. 1 (2019): 35.

¹¹ Kusnaka Adimihardja and Ir Harry Hikmat, *Participatory Research Appraisal: Dalam Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Bandung: Humaniora, 2003), 11–12.

Teknologi digunakan sebagai media dalam pembelajaran sebenarnya sudah dilakukan pertama kali oleh Association for Educational Communications and Technology (AECT), yaitu sebuah organisasi teknologi profesional tertua yang bergelut dalam bidang pendidikan. Pada tahun 1920-an, organisasi ini mulai memfokuskan diri pada efektivitas penggunaan teknologi dalam pengajaran.¹²

Selain hal tersebut dalam artikel Ubaidillah yang mengatakan bahwa menurut Nurhayaty dan Wolff pada tahun 2021, masyarakat Indonesia menghabiskan rata-rata 8 jam 36 menit di internet setiap hari, dengan sebagian besar waktu tersebut dihabiskan di media sosial dan platform streaming. Diperkuat dengan hasil penelitian Tonby dan Wibowo yang dimuat di The Jakarta Post menunjukkan bahwa penetrasi ponsel pintar di negara ini cukup tinggi, yaitu 72%, dan generasi muda atau disebut Gen Z, menghabiskan rata-rata 8,5 jam sehari untuk menggunakan ponsel mereka.¹³

Dari uraian di atas tampak bahwa guru harus selalu berusaha inovatif dalam mengembangkan strategi demi memaksimalkan pembelajaran, baik memperkenalkan konsep baru pada siswa atau membantu mereka dalam mencapai tujuan. Di kelas digital, dibutuhkan aplikasi perangkat lunak atau aplikasi yang tepat untuk menggairahkan dan melibatkan siswa. Siswa yang menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran jauh lebih mungkin untuk menguasai konsep. Integrasi perangkat lunak/aplikasi yang melibatkan siswa dan mendorong pembelajaran aktif seperti itu hanya bisa dilakukan oleh guru yang kreatif dan berpengetahuan.¹⁴

Dalam situasi yang serba terbatas seperti adanya pandemi covid-19 dan serba digital seperti saat ini, seorang guru dituntut untuk menunjukkan sikap kreatif, inovatif dan profesionalnya sebagai tenaga pendidik. Seorang guru dianggap profesional apabila memenuhi kriteria karakter sebagai berikut: mempunyai dominasi ilmu dan keahlian buat menerapkannya, mempunyai baku keberhasilan yang diukur oleh kesempurnaan dalam memberikan pelayanan serta memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan.¹⁵

¹² Ubaidillah, "Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online : Blended Learning Dalam Istima' 1," *Al-Ittijah* 12, no. 1 (2020): 45–54.

¹³ Ubaidillah Ubaidillah et al., "The Importance of Digital Media in Arabic Language Learning; The Use of Canva in Vocabulary Learning," *Jurnal Al-Maqayis* 10, no. 1 (2023): 35.

¹⁴ Judy Lever-Duffy and Jean B McDonald, *Teaching and Learning with Technology*, 6 Ed (Florida: Pearson Education, 2017), 127.

¹⁵ Afrillia Fahrina, Karla Amelia, and Cut Rita Zahara, *Minda Guru Indonesia: Peran Guru Dan Keberlangsungan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020), 92.

Dalam Pasal 10 ayat 1 UU Nomor 14 tahun 2005, juga ditegaskan bahwa guru harus menguasai empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.¹⁶ Keempat kompetensi tersebut wajib mereka miliki melalui pendidikan yang dibuktikan dengan adanya sertifikat pendidik yang berfungsi sebagai tanda bolehnya melaksanakan tugas sebagai tenaga pendidik. Selain hal itu setiap guru yang bertugas di sekolah/madrasah harus memiliki kompetensi kepribadian, atau kecerdasan personal.

Sebagai contoh, seorang guru di Nusa Tenggara Timur (NTT) telah menunjukkan keprofesionalnya, ketika dihadapkan dengan situasi yang serba terbatas baik dari sinyal, geografis, dan situasi covid-19, maka diambil kesepakatan bahwa pembelajaran menggunakan facebook (Fb), whatsapp (WA), dan short message service (SMS). Untuk mengantisipasi rasa bosan guru memanfaatkan aplikasi AVS Video Editor dan aplikasi Kine Master-KM Premiere Pro V2 yang ada di handphone android.¹⁷

Di atas merupakan contoh guru yang kreatif dan inovatif dan menunjukkan profesionalitasnya dalam keadaan yang serba terbatas. Dalam pembelajaran bahasa Arab pun sangat berpotensi menjadi bahasa yang diminati dan mudah dipahami lewat pembelajaran yang dikombinasikan dengan perkembangan teknologi, dengan teknologi yang sedang digandrungi peserta didik atau yang sedang berkembang saat ini yang salah satu contohnya adalah menggunakan kuis via Kahoot.

Kahoot ialah aplikasi pedagogi atau platform pendidikan yang dicetuskan dan dirintis oleh Johan Brand dan Jamie¹⁸ yang berbasis internet buat kuis-kuis dengan tampilan yang menarik serta diduguhkan dengan menarik pula. Dengan bahasa yang sederhana, Kahoot adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran secara online dan *free*.¹⁹ Kahoot pada hakikatnya merupakan sebuah platform yang menyuguhkan

¹⁶ Lembaran Negara Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen," 30 Desember 2005, 2005.

¹⁷ Fahrina, Amelia, and Zahara, *Minda Guru Indonesia: Peran Guru Dan Keberlangsungan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19*.

¹⁸ Ahmad Fadilah Khomsah and Muhammad Imron, "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (2020): 108–9.

¹⁹ Natalia Christiani, M Pd Hebert Adrianto, and M Ked Trop Lya Dewi Anggraini, *Modul Teknologi Pembelajaran: KAHOOT*, ed. Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2019), 5.

materi berupa penggabungan proyek (*joint project*) antara model Norwegian University of Technology and Science.²⁰

Belajar dengan menggunakan kuis-kuis seakan sedang bermain sehingga bisa membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung serta menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penulis menganggap bahwa penggunaan Kahoot sebagai media dalam pembelajaran akan mampu membangun suasana aktifitas belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu Kahoot sangat membantu guru dalam menciptakan kreativitas dan inovasi pada media pembelajaran juga bisa memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan media teknologi dengan baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Pemilihan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah dengan beberapa pertimbangan diantaranya adalah sinyal internet menjangkau wilayah, aplikasi Kahoot sangat cocok digunakan pada level sekolah, karena mudah dipahami dan diaplikasikan, mayoritas siswa atau guru pada wilayah sudah menggunakan handphone berbasis android, sehingga memudahkan proses kegiatan pengabdian. Selain hal tersebut aplikasi ini merupakan salah satu teknologi yang semakin digandrungi dan digunakan dalam proses pembelajaran.²¹ Oleh karena itu, dengan media Kahoot ini, para guru menjadi mampu mengaplikasikan dan mengembangkan apa yang telah dipelajari, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan efisien.

Peserta pendampingan ini adalah guru-guru Madrasah Aliyah dan Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Serang Banten. Kegiatan ini disambut dengan baik oleh para peserta ditandai dengan keikutsertaan mereka pada kegiatan pengabdian ini. Pembelajaran ini dirasa berbeda dengan pembelajaran seperti biasanya, yaitu karena peserta merupakan para guru yang sudah memiliki usia yang tidak mudah lagi sehingga perlu kesabaran penuh dan ketelatenan, terlebih ketika mereka belum memahami cara mengaplikasikan aplikasi kahoot. Selain karena mengikuti perkembangan teknologi yang memang harus diikuti oleh

²⁰ Khomsah and Imron, "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot," 108–9.

²¹ Muhammad Saiful Anuar Yusoff, Shahrizal Mahpol, and Muhammad Luqman Mohd Saad, "Kesediaan Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities* 2, no. 2 (2019): 36.

seorang guru seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, ini juga yang menjadi salah satu faktor terlaksananya program Pengabdian Kepada masyarakat ini.

Setelah guru mengikuti pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran kurikulum 2013 dan penyusunan modul ajar versi kurikulum merdeka di madrasah, pemahaman mereka dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang baik menjadi meningkat. Proses pembelajaran kurikulum merdeka mengacu pada profil pelajar pancasila yang bertujuan menghasilkan lulusan yang mampu berkompeten dan menjunjung tinggi nilai-nilai karakter bentuk struktur kurikulum merdeka yaitu kegiatan intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar pancasila serta kegiatan ekstrakurikuler. Sebagaimana yang tercantum dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 162 Tahun 2021 bahwa kerangka dasar kurikulum terdiri dari: struktur kurikulum, capaian pembelajaran, prinsip pembelajaran dan asesmen.²²

Dalam kurikulum merdeka setiap kegiatan harus menghasilkan proyek. Sekolah melakukan pameran-pameran untuk menampilkan hasil-hasil karya anak didiknya meskipun tidak mempunyai halaman yang luas mereka bekerjasama dengan para orang tua atau dinas untuk mendukung terlaksananya pameran tersebut. Struktur kurikulum merdeka menurut Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi No. 162 Tahun 2021 dibagi menjadi 3 fase yaitu:

Fase A untuk Kelas I serta Kelas II, Fase B buat Kelas III dan Kelas IV, serta Fase C buat Kelas V serta Kelas VI. Adapun fase A merupakan fase pengembangan dan penguatan kemampuan literasi serta numerasi dasar. Ilmu pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS) belum sebagai mata pelajaran harus di fase A. IPAS mulai diajarkan ada fase B Mata pelajaran IPAS yang bertujuan untuk menciptakan kemampuan dasar dalam mengkaji ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan sosial. Sekolah mampu menyajikan pembelajaran tiap mata pelajaran atau melanjutkan tematik yg mengacu pada pembentukan karakter profil Pancasila.²³

Keberadaan sarana dan prasarana juga sangat menunjang terhadap keberhasilan implementasi penerapan kurikulum merdeka. Sarana dan prasarana yang lengkap sangat menunjang terhadap pelaksanaan kurikulum merdeka terutama dalam ketersediaan alat-

²² Fahrian Firdaus Syafi'i, "Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Gorontalo: Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 2021).

²³ Restu Rahayu et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6313–19.

alat IT. Sekolah atau madrasah di bawah kementerian pendidikan dan kebudayaan mendapatkan bantuan dana untuk melengkapi ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Untuk buku-buku dalam kurikulum merdeka sudah disiapkan oleh kemendikbud sedangkan tugas seorang guru adalah tinggal mengembangkannya. Dalam pelaksanaannya tidak bias dipungkiri akan melibatkan berbagai platform pendidikan sebagai media pembelajaran.

Pembuatan perangkat pembelajaran masih perlu di lanjutkan dan disosialisasikan dengan sistematis agar guru memahami bagaimana cara menyusun modul ajar. Masih perlunya pendampingan bagi guru madrasah secara intens dan diharapkan akan adanya tindak lanjut dari jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA) terkait pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di madrasah.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dapat diketahui dari keberhasilan peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun indikator bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila daya serap terhadap terhadap materi pembelajaran mencapai prestasi yang tinggi.

Dengan demikian maka follow up dari program pengabdian pada masyarakat ini adalah adanya pendampingan yang didalamnya memuat banyak sekali aktivitas guna menaikkan kompetensi guru seperti halnya pembinaan, workshop, seminar, diklat, dauroh dan sebagainya. untuk melihat pengaruh atau adanya perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran dan buat melihat dan membiasakan seorang guru untuk selalu menaikkan kompetensi dirinya. Guru yang professional adalah guru yang mampu memperbaiki pembelajaran dan menjadikan peserta didiknya berhasil dalam pembelajaran, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya.

PENUTUP

Dari berbagai uraian dalam artikel ini bahwa peningkatan kompetensi guru adalah faktor kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang perangkat pembelajaran dan terlibat dalam kegiatan pengembangan profesional memiliki potensi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Kesadaran guru terhadap kebutuhan untuk terus belajar dan

meningkatkan keterampilan mereka dalam kualitas pengajaran. Melalui berbagai metode, seperti pelatihan, workshop, dan seminar, guru dapat terus mengembangkan wawasan keilmuan mereka, yang pada gilirannya diharapkan akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Selain peningkatan kompetensi, penting bagi guru untuk memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan melibatkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan model permainan dan ice breaking juga diakui sebagai strategi yang efektif untuk menjaga minat siswa selama kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran secara berkala menjadi langkah penting dalam memastikan pencapaian tujuan pembelajaran. Pengelolaan kelas yang efektif dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan oleh guru adalah faktor tambahan yang memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi antara peningkatan kompetensi guru, penerapan model pembelajaran yang inovatif, dan manajemen kelas yang baik dapat membawa proses pembelajaran menuju keberhasilan optimal.

Implikasi dari pendekatan ini adalah bahwa peningkatan kompetensi guru tidak hanya bergantung pada pendidikan formal, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dalam kegiatan pengembangan profesional. Kesadaran diri guru terhadap kebutuhan untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan mereka menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan strategi mengelola kelas yang efektif dapat memberikan dampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Saran untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah menggalakkan partisipasi guru dalam pelatihan dan kegiatan pengembangan profesional yang relevan. Dukungan penuh dari pihak sekolah dan pemerintah dapat membantu guru dalam meningkatkan kompetensinya. Selain itu, guru perlu terus mengikuti perkembangan terkini dalam dunia pendidikan dan memadukan inovasi tersebut ke dalam praktik mengajar mereka. Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan untuk menilai efektivitas metode pengajaran yang diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, and Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Edited by Toni Limbong. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Adimihardja, Kusnaka, and Ir Harry Hikmat. *Participatory Research Appraisal: Dalam Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Bandung: Humaniora, 2003.
- Budiyono, Agus, Linda Tri Antika, Arin Wildani, and Saiful Hadi. "Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sains Bagi Guru PAUD." *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA* 3, no. 1 (2019): 34–37.
- Christiani, Natalia, M Pd Hebert Adrianto, and M Ked Trop Lya Dewi Anggraini. *Modul Teknologi Pembelajaran: KAHOOT*. Edited by Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2019.
- Elis Ratna Wulan, Elis, and A Rusdiana. "Evaluasi Pembelajaran." Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Ernalida, Ernalida. "Pembuatan Media Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sma Swasta Di Kota Palembang." In *Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2:225–28, 2020.
- Fahrina, Afrillia, Karla Amelia, and Cut Rita Zahara. *Minda Guru Indonesia: Peran Guru Dan Keberlangsungan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020.
- INDONESIA, LEMBARAN NEGARA REPUBLIK. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen." 30 Desember 2005, 2005.
- Isnaeni, Neni, and Dewi Hildayah. "Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa." *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (2020): 148–56.
- Juwantara, Ridho Agung. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27–34.
- Khomsah, Ahmad Fadilah, and Muhammad Imron. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (2020): 99–118.
- Lever-Duffy, Judy, and Jean B McDonald. *Teaching and Learning with Technology*. 6 Ed. Florida: Pearson Education, 2017.

- Mahliatussikah, Hanik. "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Arab," 2020.
- Nurhidayati, Nurhidayati, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, and M Wahib Dariyadi. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab." *Jurnal Karinov* 2, no. 3 (2019): 181–84.
- Prakoso, B H. *Ekonomi Dan Sekolah Hijau, Catatan Dan Aksi Researchpreneur*. Edited by Iskandar Agung. Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2023.
- Rahayu, Restu, Rita Rosita, Yuyu Sri Rahayuningsih, Asep Herry Hernawan, and Prihantini Prihantini. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6313–19.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.
- Riyana, Cepi, Direktorat Jenderal, Pendidikan Islam, Kementerian Agama, and Republik Indonesia. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2012.
- Syafi'i, Fahrian Firdaus. "Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Gorontalo: Pascadarjana Universitas Negeri Gorontalo, 2021.
- Ubaidillah. "Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online: Blended Learning Dalam Istima' 1." *Al-Ittijah* 12, no. 1 (2020): 45–54.
- Ubaidillah, Ubaidillah, Muhamad Muflih, Nurul Fajri, Hambali Jaili, and Nikmatun Azimah. "The Importance of Digital Media in Arabic Language Learning; The Use of Canva in Vocabulary Learning." *Jurnal Al-Maqayis* 10, no. 1 (2023): 36–52.
- Wijaya, Agi Ma'ruf, Ilfiana Firzaq Arifin, and Mohamad Il Badri. "Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah." *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya* 2, no. 2 (2021): 1–10.
- Yusoff, Muhammad Saiful Anuar, Shahrizal Mahpol, and Muhammad Luqman Mohd Saad. "Kesediaan Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities* 2, no. 2 (2019): 35–50..