



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus B: Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400 341
Website: <https://fkip.uhamka.ac.id> Email: bag.umum.akademik@uhamka.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 2214/ FKIP/ PTK/ 2025

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, memberi tugas kepada:

Nama : **Martriwati, M.Pd.**

NIDN : 0303036902

Pangkat dan golongan : Penata Tingkat I, III-D

Jabatan : Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk : Melakukan Penulisan Buku Monograf "Analisis Tantangan Pembelajaran Bahasa Asing dalam Penguatan Kompetensi Indonesia Emas 2045" pada Tanggal September 2025 di Jakarta

Demikian tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sebagai amanah dan ibadah kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Setelah melaksanakan tugas agar memberikan laporan kepada pemberi tugas.



Jakarta, 1 September 2025

Dekan,

Purnama Syae Purrohman, M.Pd., Ph.D.

Editor:

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Santiana, S.S., M.Pd. | Dr. H. Ahmad Nurcholis, SS., M.Pd.

Ana Marsela Suwanto, M.Pd. | Khoiru Nidak, M.Pd



Analisis Tantangan **Pembelajaran** **Bahasa Asing**

dalam Penguatan Kompetensi Indonesia Emas 2045



Yelia-Andi Irma Sarjani-Umi Yawisah-Khoiriyah-Agustina Purnami Setiawi-Inayah
Annissaa Nurul Atiqah-Suci Sumbawati-Juariah-Nuriani-Cahyo Ramadhan Pratama
Rizky Wardhani-Yulie Neila Chandra-Linda Efrina Nasution-Martriwati-Mutia Hafifah
Naidin Syamsuddin-Sullati Armawi-Tuti Qurrotul Aini-Anwar Sadat-Alfan Putra-Maria Ulfa
Mustafa-Ikke Wulan Dari-Mohamad Aris Murtadho-Sri Dewi Amran-Aulia Ramadhani
Nasriana-Aina Salsabila-Koko Lukman-Maswan Ahmadi-J. Nurhawani

Pengantar:
Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.
Direktur Pascasarjana UIN SATU
(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)

ANALISIS TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING DALAM PENGUATAN KOMPETENSI INDONESIA EMAS 2045

Yelia - Andi Irma Sarjani - Umi Yawisah - Khoiriyah -
Agustina Purnami Setiawi - Inayah - Annisaa Nurul Atiqah -
Suci Sumbawati - Juariah - Nuriani - Cahyo Ramadhan Pratama -
Rizky Wardhani - Yulie Neila Chandra - Linda Efrina Nasution -
Martriwati - Mutia Hafifah - Naidin Syamsuddin - Sullati Armawi -
Tuti Qurrotul Aini - Anwar Sadat - Alfian Putra - Maria Ulfa -
Mustafa - Ikke Wulan Dari - Mohamad Aris Murtadho -
Sri Dewi Amran - Aulia Ramadhani - Nasriana - Aina Salsabila -
Koko Lukman - Maswan Ahmadi - J. Nurhawani

Editor:
Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.
Santiana, S.S., M.Pd.
Dr. H. Ahmad Nurcholis, S.S., M.Pd.
Ana Marsela Suwanto, M.Pd.
Khoiru Nidak, M.Pd.



**ANALISIS TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA
ASING DALAM PENGUATAN KOMPETENSI INDONESIA
EMAS 2045**

Copyright © **Yelia, dkk.**, 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

All right reserved

Editor: Adi Wijayanto, dkk.

Layouter: Endina Putri Shavyra

Desain cover: Dicky M. Fauzi

x + 205 hlm: 14 x 21 cm

Cetakan: Pertama, September 2025

ISBN: 978-623-157-207-3

Anggota IKAPI

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memplagiasi atau memperbanyak seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:

Akademia Pustaka

Jl. Raya Sumbergempol, Sumberdadi, Tulungagung

Telp: 0818 0741 3208

Email: redaksi.akademia.pustaka@gmail.com

Website: www.akademiapustaka.com

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT, Rabb semesta alam. Atas Izin, kuasa, dan rahmat-Nya yang tiada terhingga, buku berjudul “*Analisis Tantangan Pembelajaran Bahasa Asing dalam Penguatan Kompetensi Indonesia Emas 2045*” akhirnya dapat diselesaikan. Kehadiran buku ini merupakan wujud kontribusi penulis dalam memberikan sumbangsih pemikiran mengenai peran penting pembelajaran bahasa asing dalam mempersiapkan generasi yang kompeten, adaptif, dan siap menghadapi persaingan global.

Buku ini memiliki arti strategis, karena di dalamnya disajikan pembahasan yang sistematis, ringan, dan mudah dipahami. Tema yang diangkat meliputi *pembangunan generasi multibahasa menuju Indonesia Emas 2045, strategi pembelajaran bahasa asing yang efektif dan kontekstual, serta tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai bagian dari penguatan kompetensi bangsa*. Dengan demikian, setiap topik yang diuraikan tetap relevan dengan tujuan besar penguatan kompetensi Indonesia Emas 2045.

Pembahasan mengenai **analisis tantangan pembelajaran bahasa asing** dalam buku ini menjadi sangat penting untuk dikaji lebih mendalam. Di tengah era digital dan arus globalisasi yang semakin cepat, kemampuan berbahasa asing merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki. Oleh karena itu, analisis yang ditawarkan dalam buku ini diharapkan mampu membantu masyarakat, pendidik, dan peserta didik dalam menghadapi tantangan sekaligus memaksimalkan peluang yang ada.

Dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat, peran pembelajaran bahasa asing tidak hanya berkaitan dengan komunikasi, tetapi juga dengan penguatan karakter, perluasan wawasan, dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kehadiran buku ini diharapkan dapat memberikan inspirasi, pengetahuan, serta wawasan praktis bagi berbagai kalangan, baik pendidik, peserta didik, maupun orang tua, dalam mendukung terwujudnya generasi emas yang berdaya saing tinggi.

Akhir kata, semoga buku dapat menjadi referensi yang berharga, sumber inspirasi yang membangkitkan semangat, sekaligus kontribusi nyata bagi perjalanan bangsa menuju Indonesia Emas 2045.

Tulungagung, 9 September 2025

Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.

Direktur Pascasarjana UIN SATU

(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v

BAB I MEMBANGUN GENERASI MULTIBAHASA MENUJU INDONESIA EMAS 2045 1

<i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI): MAJIKAN ATAU PELAYAN? REFLEKSI PERAN GURU BAHASA ASING DALAM MENYONGSONG INDONESIA EMAS 2045</i>	2
--	----------

Dr. Dra. Yelia, M.Pd. (Universitas Jambi)

BAHASA GAUL DAN NEOLOGISME DALAM BAHASA JEPANG KONTEMPORER: FENOMENA WAKAMONO KOTOKA	8
---	----------

*Dr. Andi Irma Sarjani, S.S, M.A (Universitas Darma
Persada Jakarta)*

AN OVERVIEW OF LINGUISTICS	15
---	-----------

*Dr. Umi Yawisah, M. Hum. (Universitas Islam Negeri Jurai
Siwo Lampung)*

<i>SHARED-SPACE COACHING SEBAGAI COPING STRATEGY MENGATASI KESULITAN MENULIS BEST PRACTICE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS GENERATIVE AI PADA FORUM MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)</i>	21
---	-----------

*Dr. Khoiriyah, M.Pd. (Universitas Islam Negeri Kiai Haji
Achmad Siddiq – Jember)*

**BAHASA JEPANG UNTUK PERHOTELAN:
BELAJAR MENGHITUNG, MELAYANI DAN
MENGENAL BUDAYA TAMU JEPANG DI SMKS
BAKTI LUHUR TAMBOLAKA..... 28**

*Agustina Purnami Setiawi, M.Pd (Universitas Stella Maris
Sumba)*

**MAKE A MATCH PEMAHAMAN KOSAKATA
(MUFRADAT) DAN UNGKAPAN PERISTILAHAN
(IBARAT ISHTILAHIIYAH) MAHASISWA NON-
PBA..... 34**

*Inayah, M.Pd. (Universitas Islam Negeri Walisongo
Semarang)*

**SENI BELADIRI JEPANG SEBAGAI SARANA
BELAJAR BAHASA DAN BUDAYA JEPANG DI
SHINSENDAIKAN DOJO YOGYAKARTA 41**

*Annisaa Nurul Atiqah, S.S., M.Pd (Sekolah Tinggi
Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta)*

**PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! DAN
QUIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH BAHASA
JEPANG..... 48**

*Suci Sumbawati, S.S., M.A. (Sekolah Tinggi Pariwisata
Ambarrukmo Yogyakarta)*

**STUDI PERSEPSI MAHASISWA TENTANG PERAN
MATA KULIAH JLPT SEBAGAI BEKAL
MENGHADAPI UJIAN KEMAMPUAN BAHASA
JEPANG (JLPT) 54**

Juariab, S.S., M.A. (Universitas Darma Persada)

**MENGAJARKAN BAHASA, MENANAMKAN NILAI:
STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN
BERBUDI PEKERTI..... 61**

*Nuriani, S.T., S.Pd.B., S.S., MTCSOL (Sekolah Tinggi
Agama Buddha Bodhi Dharma)*

**MENINGKATKAN KOMPETENSI GLOBAL
MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN
DI ERA KEMAJUAN TIONGKOK..... 66**

*Cahyo Ramadhan Pratama, S.S., MTCSOL. (Politeknik
Negeri Malang)*

**OPTIMALISASI LATIHAN MENDENGARKAN
BERULANG DENGAN MATERI PENGAYAAN
CUACA "天气预报" PADA MATA KULIAH
MENYIMAK BAHASA MANDARIN..... 72**

*Rizky Wardhani, S.S., M.Pd., M.TCSOL. (Universitas
Negeri Jakarta)*

**SINONIMI 干净 GĀNJÌNG, 洁净 JIÉJÌNG, DAN 清洁
QĪNGJIÉ DALAM BAHASA MANDARIN 79**

*Yulie Neila Chandra, S.S., M.Hum. (Universitas Darma
Persada)*

**TECHNOLOGY FOR LEARNING ENGLISH FOR
CHILDREN 86**

*Linda Efrina Nasution, S.Pd., M.Hum (Sekolah Tinggi
Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Padang Lawas)*

**JOYFUL DAN MEANINGFUL LEARNING DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR 95**

*Martriwati, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.
HAMKA)*

**USING “BOX OF TERMS” GAME TO IMPROVE
VOCABULARY AND CONCEPTUAL
UNDERSTANDING IN ISLAMIC ECONOMIC LAW
EDUCATION 102**

*Mutia Hafifah, S.Pd, M.Hum(Institut Syekh Abdul Halim
Hasan Binjai)*

**BAB II STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
YANG EFEKTIF DAN KONTEKSTUAL 109**

**METODE PROJECT-BASED LEARNING: STRATEGI
EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BAHASA ARAB 110**

*Dr. Naidin Syamsuddin, S.Ag.,M.Pd.I. (Institut Agama
Islam Negeri Palopo)*

**TANTANGAN DAN PELUANG GURU BAHASA
ARAB DALAM MENGIMPLEMENTASI
KURIKULUM MERDEKA 116**

*Sullati Armawi, M.Pd, Ph.D.(STAIN Teungku Dirundeng
Meulaboh)*

**PENERAPAN METODE GALLERY WALK UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN MAHASISWA.... 122**

Tuti Qurrotul Aini, M.S.I. (UIN Walisongo Semarang)

**PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI AL-
QUR'AN..... 129**

Anwar Sadat, M.Pd. I(Universitas Muhammadiyah Bima)

**INTEGRASI SEMANTIK DALAM PENGAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB 135**

*H. Alfian Putra, Lc., MA. (Institut Agama Islam Negeri
Palopo)*

URGENSI PENDIDIKAN BAHASA ARAB DALAM MEMBANGUN LITERASI KEISLAMAN DI ERA GLOBAL.....	141
<i>Maria Ulfa, M.Pd. (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Jembrana)</i>	
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB KOMUNIKATIF	146
<i>Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I (Universitas Islam Negeri Palopo)</i>	
PENINGKATAN <i>SELF CONFIDENCE</i> PADA PEMBELAJARAN MUHADATSAH.....	153
<i>Ikke Wulan Dari, M.Pd.I. (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu)</i>	
IMPLEMENTASI DEEP LEARNING DALAM PENGENALAN KOSA KATA BAHASA ARAB.....	158
<i>Mohamad Aris Murtadho, M.Pd.I. (Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)</i>	
BELAJAR MEMBACA BAHASA ARAB LEBIH INTERAKTIF UNTUK GENERASI Z.....	165
<i>Sri Dewi Amran (Universitas Islam Negeri Palopo)</i>	
BAB III TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENUJU INDONESIA EMAS.....	171
STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORATIF DALAM BAHASA ARAB DAN DAMPAKNYA TERHADAP PRESTASI SISWA	172
<i>Aulia Ramadhani (Universitas Islam Negeri Palopo)</i>	
MENGINTEGRASIKAN AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA BAHASA ARAB	178
<i>Nasriana (Universitas Islam Negeri Palopo)</i>	

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
DI TPQ MELALUI PERMAINAN EDUKATIF 184**

*Aina Salsabila, M.Pd.I. (Universitas Islam Negeri Sultanah
Nahrsiyah Lhokseumawe)*

**PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN
PENDEKATAN ILMU PRAGMATIK UNTUK
MAHASISWA..... 190**

*Koko Lukman, M.Ag (Universitas Islam Nusantara
Bandung)*

**PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM DALAM
PERSPEKTIF BEHAVIORISTIK: RELEVANSINYA DI
ERA TRANSFORMASI DIGITAL..... 195**

*Maswan Ahmadi, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri
Bone)*

**CHROMEBOOK SEBAGAI MEDIA LITERASI
BAHASA ARAB 202**

*J. Nurhawani, MA. (Universitas Islam Negeri Sultanah
Nahrsiyah Lhokseumawe)*

BAB I

MEMBANGUN GENERASI MULTIBAHASA MENUJU INDONESIA EMAS 2045

ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI): MAJIKAN ATAU PELAYAN? REFLEKSI PERAN GURU BAHASA ASING DALAM MENYONGSONG INDONESIA EMAS 2045

Dr. Dra. Yelia, M.Pd.¹
(Universitas Jambi)

"Kecerdasan buatan sangat berperan, namun hanya kecerdasan hati guru yang mampu menuntun generasi menuju masa depan yang diidamkan"

Visi Indonesia Emas 2045 mencerminkan cita-cita seluruh bangsa Indonesia untuk menjadi negara maju dengan sumber daya manusia unggul yang berdaya saing global. Dalam dokumen “Strategi Transformasi Digital Nasional 2021–2045”, pemerintah menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi, termasuk kecerdasan buatan (*AI*), untuk mendorong efisiensi dan inovasi di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan (Kemendikbudristek, 2023). Namun, dalam euforia pemanfaatan teknologi, muncul

¹ Penulis lahir di Saniang Baka, Kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok pada tanggal 20 Oktober 1969. Pendidikan yang pernah ditempuhnya: SDN 1 Saniang Baka (lulus 1982), SMPN 1 Kota Solok (lulus 1985), SMAN 1 Kota Solok (lulus 1988), S1 Fakultas Sastra Universitas Andalas (lulus 1992), S2 PPs Universitas Negeri Padang (lulus 2004), S3 PPs Universitas Negeri Padang (lulus 2015). Pada tahun 2006 ia mengikuti *Training Program for Educators and Community Leaders Indonesia* di Chicago, Illinois. Ia berprofesi sebagai dosen di ASM Jambi (1993 – 1999), di Universitas Terbuka (2004 – sekarang), dan di Universitas Jambi (1997 – sekarang).

satu pertanyaan kritis: Apakah *AI* akan menjadi pelayan setia yang mendukung guru bahasa asing, atau justru bertransformasi menjadi majikan yang mengambil alih peran manusia? Artikel ini mencoba menjawab pertanyaan tersebut melalui analisis konseptual dan empiris terhadap peran *AI* dalam pendidikan, serta menempatkan peran strategis guru bahasa asing dalam menjaga arah pendidikan nasional menuju cita-cita Indonesia Emas.

***AI* dalam Pendidikan: Mengapa Kita Perlu Peduli?**

Artificial Intelligence (AI) didefinisikan sebagai kecerdasan yang ditunjukkan oleh mesin untuk meniru fungsi kognitif manusia dalam berbagai hal seperti pembelajaran, penalaran, dan pemecahan masalah (Tegmark, 2017). Dalam konteks pendidikan, *AI* telah dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti: sistem rekomendasi pembelajaran personalisasi (seperti pada *platform Khan Academy* atau *Duolingo*), penilaian otomatis berbasis *Natural Language Processing (NLP)*, asisten pembelajaran berbasis *chatbot* (misalnya *ChatGPT*), dan Analisis Prediktif untuk mengidentifikasi siswa berisiko.

Begitu pesatnya perkembangan *AI* tentu saja guru bahasa asing harus mengambil peran sehingga mampu mendampingi dan membantu murid memenuhi berbagai kebutuhannya. Hal tersebut sesuai dengan penekanan UNESCO (2021) bahwa *AI* berpotensi menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan murid. Bahkan, dalam laporan “*AI and Education: Guidance for Policymakers*”, UNESCO menyatakan bahwa “*AI offers an opportunity to rethink learning and teaching, but it must be human-centered and guided by strong ethical principles.*”

Realita di Indonesia: Potensi Besar, Tantangan Nyata

Di Indonesia, penggunaan *AI* dalam pendidikan masih berada pada tahap awal. *Platform* seperti Zenius dan Ruangguru telah

memanfaatkan algoritma untuk menyesuaikan materi belajar, namun integrasi *AI* di sekolah formal masih terbatas. Berdasarkan data BPS (2023), hanya sekitar 39% sekolah dasar dan menengah yang memiliki akses internet memadai untuk menerapkan teknologi pembelajaran digital, apalagi *AI*. Ketimpangan infrastruktur menjadi hambatan utama. Selain itu, keterbatasan literasi digital guru bahasa asing juga menjadi persoalan krusial. Widodo (2022) mencatat bahwa sebagian besar guru bahasa asing belum memiliki pemahaman konseptual mengenai *AI* dan cara mengintegrasikannya dalam praktik pembelajaran. Akibatnya, meskipun ada teknologi, pemanfaatannya masih jauh dari optimal. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Efriza, D., Yelia, dkk (2024) bahwa guru-guru bahasa asing belum memanfaatkan *Artificial Intelligence* dalam mempersiapkan pembelajaran.

AI sebagai Majikan? Ancaman yang Muncul Diam-Diam

Ancaman dari *AI* tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga filosofis dan etis. Dalam buku *Weapons of Math Destruction*, O'Neil (2016) mengkritik bagaimana algoritma dapat mengambil keputusan penting berdasarkan data yang tidak lengkap atau bias. Dalam pendidikan, hal ini bisa menyebabkan terjadinya prediksi nilai siswa yang bias, pengkategorian berdasarkan latar belakang sosial-ekonomi, serta penilaian otomatis yang tidak memahami konteks kultural atau emosional siswa.

Lebih jauh, *AI* dapat mengurangi esensi pendidikan sebagai proses humanistik. Freire (1970) dalam *Pedagogy of the Oppressed* menegaskan pentingnya dialog dan relasi antar manusia dalam pendidikan. *AI*, meskipun cerdas, tidak mampu menggantikan interaksi empatik antara guru dan siswa. Jika tidak dikendalikan, *AI* bisa mengerdilkan peran guru menjadi operator sistem, bukan lagi sebagai guru sejati.

Refleksi Filosofis: Manusia, Teknologi, dan Pendidikan

Dalam filsafat teknologi, Martin Heidegger (1977) memperingatkan bahwa teknologi bukanlah sekadar alat netral, melainkan suatu cara “menyingkap” realitas yang membentuk cara manusia memahami dan berelasi dengan dunia. Dalam perspektif ini, teknologi modern cenderung mengungkap dunia sebagai sesuatu yang serba terukur, dapat dikendalikan, dan siap untuk dieksploitasi—suatu cara pandang yang oleh Heidegger disebut sebagai *Gestell* atau “penyusunan”. Konsekuensinya, segala sesuatu, termasuk manusia, berisiko dipandang sebagai sumber daya semata, kehilangan nilai intrinsik dan makna eksistensialnya. Dalam konteks pendidikan, kecenderungan ini dapat mengakibatkan penyempitan makna belajar menjadi sekadar proses transfer informasi yang mekanistik dan instrumenalis. Tanpa refleksi filosofis yang mendalam, penggunaan teknologi dalam pendidikan justru dapat mengikis dimensi manusiawi pembelajaran—seperti dialog, pemahaman makna, dan pembentukan karakter—dan menggantikannya dengan efisiensi semu yang hanya berorientasi pada output dan angka.

Guru bahasa asing perlu memandang *AI* bukan semata-mata sebagai perangkat teknis yang membantu proses pembelajaran, tetapi sebagai entitas kultural yang secara inheren membawa serta nilai-nilai, ideologi, serta kepentingan-kepentingan tertentu yang tertanam dalam desain, data, dan penggunaannya. *AI* bukanlah teknologi yang netral; ia dikembangkan dalam konteks sosial tertentu dan mencerminkan asumsi-asumsi yang dipegang oleh para perancang dan institusi di baliknya. Oleh karena itu, interaksi dengan *AI* menuntut lebih dari sekadar keterampilan teknis—ia menuntut pemahaman kritis terhadap bagaimana teknologi ini membentuk dan dibentuk oleh struktur kekuasaan, norma sosial, dan dinamika ekonomi global. Dalam kerangka ini, literasi *AI* tidak cukup hanya mencakup aspek fungsional seperti cara kerja

algoritma atau penggunaannya dalam kelas, tetapi harus diperluas mencakup dimensi etika (seperti keadilan algoritmik dan privasi), sosiologis (dampaknya terhadap relasi sosial dan pekerjaan), serta politis (misalnya siapa yang diuntungkan dan siapa yang dirugikan oleh adopsi *AI*). Dengan pendekatan yang komprehensif ini, guru bahasa asing tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga agen reflektif yang mampu membentuk pemanfaatan *AI* secara adil dan bermakna dalam pendidikan.

Kesimpulan: Siapa yang Mengendalikan Siapa?

AI adalah alat yang luar biasa dimana ia mampu mengubah cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dengan pengetahuan. Namun, teknologi yang kuat harus dikendalikan oleh manusia yang bijak, bukan sebaliknya. Dalam konteks Indonesia Emas 2045, guru bahasa asing memiliki peran strategis bukan hanya sebagai pengguna *AI*, tetapi juga sebagai *penjaga nilai* dan *pengarah moral* dalam proses pendidikan.

Daftar Rujukan

- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik Pendidikan Indonesia 2023. Jakarta: BPS.
- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.
- Efriza, D., Yelia, Y., Norawati, R. ., & Arif, N. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Presentasi Otomatis Dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Artificial Intelligence Bagi Guru SMPN 12 Kota Jambi. *Jurnal ADAM: Jurnal*

- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Continuum.
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Harper & Row.
- Kemendikbudristek. (2023). *Strategi Penguatan Pendidikan untuk Indonesia Emas 2045*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- O'Neil, C. (2016). *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Crown Publishing Group.
- Tegmark, M. (2017). *Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence*. Alfred A. Knopf.
- UNESCO. (2021). Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379920>
- Widodo, H. P. (2022). Pendidikan Abad 21 dan Peran Guru di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 7(1), 1–15.

BAHASA GAUL DAN NEOLOGISME DALAM BAHASA JEPANG KONTEMPORER: FENOMENA WAKAMONO KOTOBA

Dr. Andi Irma Sarjani, S.S., M.A²
(Universitas Darma Persada Jakarta)

“Bahasa, sebagai produk budaya yang dinamis, terus berkembang mengikuti perubahan sosial dan teknologi”.

Bahasa Jepang, meskipun memiliki struktur yang konservatif, mengalami evolusi signifikan, terutama melalui fenomena 若者言葉 (*wakamono kotoba*) atau bahasa gaul anak muda. Fenomena ini menjadi cermin penting dalam memahami dinamika sosial-budaya dan inovasi kebahasaan yang sedang berlangsung di Jepang. Perkembangan teknologi informasi, penetrasi media sosial, dan transformasi gaya hidup telah mengakselerasi evolusi bahasa gaul di kalangan generasi muda Jepang. Studi tentang *wakamono kotoba* tidak hanya memberikan wawasan linguistik tetapi juga menggambarkan nilai, identitas, dan aspirasi kaum muda Jepang kontemporer.

² Mengabdikan sebagai Dosen di Universitas Darma Persada Jakarta. Alumni S2 Pendidikan Bahasa Jepang, Takushoku Univ, Tokyo, dan S3 Linguistik Terapan UNJ. Dosen Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada, Jakarta.

Karakteristik Utama Wakamono Kotoba

1. Pemendekan Kata (短縮語/*tanshukugo*)

Efisiensi komunikasi di era digital melahirkan kecenderungan memendekkan kata-kata panjang, menciptakan bentuk-bentuk yang lebih ringkas dan praktis.

Contoh:

- パソコン (*pasokon*) dari パーソナルコンピューター (*pāsonaru konpyūtā*) = komputer personal
- リモコン (*rimokon*) dari リモートコントロール (*rimōto kontorōru*) = remote control
- プリクラ (*purikura*) dari プリント倶楽部 (*purinto kurabu*) = photo booth

2. Pembentukan Kata Baru (新語/*shingo*)

Kreativitas linguistik kaum muda Jepang terlihat dari penciptaan kata-kata baru, baik melalui penggabungan kata yang sudah ada maupun pemberian makna baru pada kata lama.

Contoh:

- 草 (*kusa*) = tertawa (berasal dari simbol "www" yang menyerupai rumput/草)
- 鬼 (*oni*) sebagai penguat, seperti 鬼かわいい (*oni kawaii*) = sangat imut
- ぴえん (*pien*) = ekspresi sedih (onomatope baru untuk menangis)

3. Peminjaman dan Modifikasi Kata Asing (外来語/*gairaigo*)

Globalisasi dan pengaruh media Barat telah meningkatkan jumlah kata serapan dalam bahasa Jepang yang kemudian mengalami adaptasi fonologis dan semantik.

Contoh:

- チルる (*chiruru*) dari "chill" = bersantai
- エモい (*emoi*) dari "emotional" = mengharukan/nostalgik
- エゴサ (*egosa*) dari "ego search" = mencari nama sendiri di internet

4. Bahasa Internet (ネット用語/*netto yōgo*)

Media sosial telah melahirkan terminologi baru yang khusus digunakan dalam komunikasi online, menciptakan ekosistem linguistik tersendiri.

Contoh:

- 顔文字 (*kaomoji*) = emoticon gaya Jepang seperti (´・ω・｀)
- バズる (*bazuru*) dari "buzz" = menjadi viral
- 即落ち2コマ (*sokuochi nikoma*) = meme dua panel dengan perubahan drastis

Fenomena Sociolinguistik Wakamono Kotoba

1. Media Sosial sebagai Agen Perubahan Bahasa

Penelitian terkini menunjukkan bahwa platform komunikasi digital menjadi inkubator utama neologisme Jepang. Platform seperti Twitter (X), Instagram, dan aplikasi pesan singkat berperan sebagai laboratorium bahasa tempat istilah-istilah baru diciptakan, diuji, dan disebarkan. Karakteristik media digital yang cepat dan interaktif mendorong kreativitas linguistik yang tanpa preseden.

Kajian tentang komunikasi visual dan tekstual dalam pesan telepon seluler menemukan pola-pola inovatif dalam ekspresi emosi yang kemudian berpindah ke komunikasi lisan. Fenomena ini menunjukkan bahwa batas antara komunikasi online dan offline semakin kabur.

2. Pergeseran Bahasa Berbasis Gender

Bahasa Jepang tradisional dikenal dengan pembagian tegas antara bahasa perempuan (女性語/*joseigo*) dan bahasa laki-laki (男性語/*danseigo*). Namun, penelitian menunjukkan pergeseran signifikan di kalangan generasi muda yang cenderung menggunakan bahasa yang lebih netral gender.

Dalam studi tentang variabilitas dalam norma sosial untuk tuturan perempuan Jepang ditemukan bahwa terjadi pergeseran dari norma ketat bahasa berbasis gender ke arah penggunaan bahasa yang lebih fleksibel. Pergeseran ini mencerminkan transformasi nilai sosial dan pandangan terhadap peran gender dalam masyarakat Jepang kontemporer.

3. Identitas dan Kohesi Sosial

Wakamono kotoba berfungsi sebagai penanda identitas dan menciptakan rasa kebersamaan di kalangan anak muda. Penggunaan bahasa gaul menciptakan "ruang sosial eksklusif" yang memperkuat ikatan kelompok dan membangun distingsi dari kelompok luar, terutama generasi yang lebih tua.

Kajian tentang kogal (subkultur remaja perempuan Jepang) dan penggunaan slang mereka mengidentifikasi bahwa kemampuan menggunakan *wakamono kotoba* secara tepat merupakan aspek penting dalam penerimaan sosial di kalangan remaja Jepang. Fenomena ini menunjukkan fungsi sosial bahasa sebagai instrumen pemersatu dan pembentuk identitas kolektif.

Respon Institusional dan Generasional

1. Kritik dan Kekhawatiran

Wakamono kotoba sering mendapat kritik dari kalangan pendidik dan kaum puritan bahasa. Penelitian tentang modernitas linguistik di Jepang menunjukkan bagaimana otoritas pendidikan sering melihat fenomena ini sebagai "kemunduran kemampuan linguistik" dan "erosi bahasa Jepang standar" (標準語/*hyōjungo*).

Media konvensional dan institusi pendidikan seringkali mengamplifikasi kekhawatiran bahwa *wakamono kotoba* akan merusak kemurnian bahasa Jepang. Namun, kajian tentang "bahasa peran" (*yakuwarigo*) menunjukkan bahwa kecemasan serupa telah muncul berulang kali sepanjang sejarah bahasa Jepang, meskipun bahasa tersebut tetap bertahan dan beradaptasi.

2. Adaptasi dan Pengakuan Formal

Menariknya, beberapa istilah *wakamono kotoba* telah mendapat pengakuan institusional. Setiap tahun, muncul daftar 流行語大賞 (*ryūkōgo taishō*) atau "Kata-kata Populer Tahun Ini" yang sering mencakup *wakamono kotoba*.

Contoh kata yang telah mendapat pengakuan formal:

- 超 (*chō*) sebagai penguat = sangat/super
- イケメン (*ikemen*) = pria tampan
- バズる (*bazuru*) = menjadi viral

Proses legitimasi ini menunjukkan mekanisme bahasa untuk beradaptasi dan berkembang melalui pengakuan formal terhadap inovasi informal yang muncul dari kalangan muda.

Tren Kontemporer

1. Pengaruh Digitalisasi

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan kosakata baru di kalangan anak muda Jepang yang mencerminkan adaptasi terhadap realitas baru. Istilah seperti コロナ禍 (*korona-ka*/era COVID), オン飲み (*on nomi*/pesta minum online), dan リモ飲み (*rimo nomi*/minum jarak jauh) muncul sebagai respons linguistik terhadap perubahan cara berkomunikasi.

Kajian tentang masyarakat Jepang menunjukkan bagaimana faktor eksternal seperti teknologi informasi dan globalisasi mempengaruhi perkembangan bahasa dan identitas. Fenomena ini

menunjukkan fleksibilitas bahasa dalam merespons perubahan sosial yang dramatis.

2. Bahasa Virtual dan Gaming

Industri game yang berkembang pesat memberikan kontribusi signifikan terhadap *wakamono kotoba*. Istilah seperti 廃人 (*haijin*/orang yang terobsesi dengan game), 課金 (*kakin*/membeli item dalam game), dan 無理ゲー (*murige*/game yang sangat sulit) mencerminkan penetrasi budaya gaming dalam bahasa sehari-hari.

Penelitian tentang strategi komunikasi visual remaja Jepang menunjukkan bagaimana identitas digital mereka tercermin dalam penggunaan bahasa, yang menegaskan peran bahasa sebagai penanda identitas subkultural.

3. Bahasa Konten Media Baru

Platform berbagi video telah menciptakan ekosistem linguistik tersendiri dengan istilah seperti バズる (*bazuru*/menjadi viral), 盛れる (*moreru*/terlihat bagus dalam foto/video), dan いい波乗ってんね〜 (*ii nami nottenne*/sedang berada di puncak popularitas).

Studi tentang representasi gender dalam media Jepang mengungkapkan bagaimana media baru membentuk cara remaja Jepang berkomunikasi dan bagaimana hal tersebut kemudian mempengaruhi inovasi linguistik di kalangan mereka. Fenomena *wakamono kotoba* merupakan bukti vitalitas dan dinamisme bahasa Jepang kontemporer. Lebih dari sekadar tren linguistik sementara, bahasa gaul Jepang mencerminkan transformasi nilai, identitas, dan aspirasi generasi muda di era digital. Meskipun sering mendapat kritik dari kaum tradisional, *wakamono kotoba* memainkan peran penting dalam evolusi alami bahasa dan adaptasinya terhadap realitas sosial yang berubah. Penelitian tentang *wakamono kotoba* memberikan jendela unik untuk memahami tidak hanya perubahan linguistik tetapi juga dinamika

sosial-budaya masyarakat Jepang kontemporer. Sebagai fenomena yang terus berkembang, *wakamono kotoba* akan tetap menjadi area penelitian yang menarik bagi linguistik Jepang, terutama dalam konteks globalisasi dan akselerasi perkembangan teknologi komunikasi.

AN OVERVIEW OF LINGUISTICS

Dr. Umi Yawisah, M. Hum.³
(Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung)

“Language is the essence of who we are.”

Linguistics is the scientific study of language (Crystal, 2003:272). It's a vital part of human lifestyles and way of life; it seeks to recognise how language works, how it's based, how it's used, the way it evolves. From everyday conversation to the coding of synthetic intelligence or Artificial Intelligence (AI), language plays a critical position in almost every aspect of human interaction. Linguistics now allows us to explore not simply how we speak, but why we speak the way we do.

Some branches of linguistics are as follows:

- ✓ *Phonetics and Phonology* –deal with the sounds of speech. *Phonetics* studies speech sounds as physical objects. *Phonology* studies how languages organize sounds into different patterns. (Zsiga, 2024:xvii).
- ✓ *Morphology and Syntax*. *Morphology* is the part of linguistics that studies the grammatical properties of words and how words are related to each other in a language. (Fabegras,. &

³ Penulis adalah seorang pengajar di Jurusan Tadris Bahasa Inggris Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Pendidikan S1 dari Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Sebelas Maret; S2 dari Linguistik Terapan Universitas Negeri Yogyakarta; dan S3 dari Program Studi Doktor Ilmu-ilmu Humaniora (Linguistik) Fakultas Ilmu Budaya Universtas Gadjah Mada.

Scalise, 2025: 1). *Syntax* is the order of the words in a sentence. The term can be applied to how clauses, phrases, and qualifiers are ordered. (Yusupova, & Abdullayeva, S. (2025:471).

- ✓ *Semantics and Pragmatics.* *Semantics* is the study of meaning in language. It can be applied to entire texts or to single words. In linguistics, semantics is the subfield that studies meaning. Semantics can address meaning at the levels of words, phrases, sentences, or larger units of discourse. (Yusupova, & Abdullayeva, S. (2025:473). *Pragmatics*, on the other hand, is the study of contextual meaning. (Yule, 1996: 3-4). Pragmatics is defined as the examine of approach. The idea below dialogue right here is the distinction among the content of a message conveyed through a speaker (or writer) and the content perceived by a listener (or reader). The point of interest of this speciality lies in the way in which language clients speak and interpret, with the expertise that this procedure is inspired by context and different factors. Pragmatics is the take a look at of the connection between linguistic paperwork and its use especially social interactions.
- ✓ *Sociolinguistics and Psycholinguistics.* *Sociolinguistics* is the study of our everyday lives – how language works in our casual conversations and the media we are exposed to, and the presence of societal norms, policies, and laws which address language. (Wardhaugh & Fuller, 2015:1). *Psycholinguistics* is the study of (a) mental process that a person uses in producing and understanding language, and (b) how humans learn language. Psycholinguistics includes the study of speech perception, the role of memory, concepts, and other processes in language use, and how social and psychological affect the use of language. (Richards, Jack C., T. Platt, John., & Weber, Heidi. (1985:234).

✓ *Historical Linguistics* and *Applied linguistics*. *Historical Linguistics* is the branch of linguistics that studies how languages change over time, including their development, evolution, and relationships to one another. It examines the phonetic, grammatical, and lexical changes in languages and seeks to understand the processes that drive language change, as well as how these changes can help classify languages into families and typologies (<https://fiveable.me/key-terms/introduction-linguistics/historical-linguistics>). *Applied Linguistics* is a branch of linguistics where the primary concern is the application of linguistic theories, methods and findings to the elucidation of language problems which have arisen in other areas of experience (Crystal, 2008:31). The most well-developed branch of applied linguistics is the teaching and learning of foreign languages, and sometimes the term is used as if this were the only field involved. But several other fields of application have emerged, including the linguistic analysis of language disorders (clinical linguistics), the use of language in mother-tongue education (educational linguistics), and developments in lexicography, translation and stylistics.

Descriptive and Prescriptive linguistics

The *Descriptive Linguistics* refers to something, a non-judgmental definition of grammar. It is a test of how language is actually used, and I write in speech. Linguists who focus on descriptive grammar explore principles and patterns that emphasize the use of words, phrases, paragraphs, and sentences. Thus, “descriptive” adjectives are a bit misleading as descriptive grammar provides an analysis of grammar, not just its definition.

The term *Prescriptive linguistics* refers to a set of norms or rules governing how a language should or should not be used. Rather than describing the ways in which a language is actually used. Contrast with descriptive grammar also called normative

grammar and prescriptivism
(<https://id.scribd.com/document/835400554/The-descriptive-and-prescriptive-linguistics>)

Language Universals and Diversity

Language Universals: Language universals are capabilities or traits which are not unusual to all human languages, suggesting an underlying shape within the manner languages function. These universals may be labeled into absolute universals, which observe to each acknowledged language, and statistical universals, which appear in most languages but have exceptions. The concept of language universals plays a key role in theories of universal grammar and enables linguists understand the innate properties of human language. (<https://fiveable.me/introduction-linguistics/unit-15/universal-grammar-language-universals/study-guide/zwaJQ9wjC59YoDR7>)

Language Diversity. Even as customary Grammar highlights the underlying similarities in all languages, it also acknowledges the huge variety in floor structures and grammatical features across languages. This range is visible as a manifestation of how time-honored Grammar is expressed in exceptional contexts and via one-of-a-kind linguistic environments.

The Role of Linguistics in Other Fields

Linguistics has a wide-ranging impact on various academic disciplines. In the field of computer science, this technology serves as a fundamental basis for the development of natural language processing and speech recognition systems. In the discipline of anthropology, it facilitates the interpretation of cultural patterns. In the field of psychology, it offers insights into cognitive development. In the field of education, it provides a foundation for the development of effective language teaching strategies. Linguistics is of pivotal importance in the development of

Artificial Intelligence (AI) capable of comprehending and producing human language.

Linguistics is a dynamic and interdisciplinary field that teaches or nearly every facet of human life. Through the analysis of language structure, use, and development, linguists elucidate the mechanisms through which human beings communicate, think, and connect. The study of linguistics remains of pivotal importance in an era of increasing globalisation, whether through the dissemination of technology or the cultivation of cross-cultural understanding.

References:

Crystal, David. 2003. *Dictionary of Linguistics and Phonetics*.
Oxford: Blackwell

Publishing.

Fabegras, Antonio., Scalise, Sergio. 2025. *Morphology: From Data to Theories*.

Second Edition. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Richards, Jack., Platt, John T., Weber, Heidi. 1985. *Longman Dictionary of*

Applied Linguistics. London : Longman

Wardhaugh, Ronald & Fuller, Janet M. 2015. *An Introduction of Sociolinguistics*.

Seventh Edition. West Sussex : John Wiley & Sons, Inc.

Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.

Yusupova, M., & Abdullayeva, S. 2025. THE RELATIONSHIP
BETWEEN

SYNTAX AND SEMANTICS IN LANGUAGE. *Modern Science and Research*, 4(2), 470–477. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/65936>

Zsiga, Elizabeth C. 2024. *The Sounds of Language: An Introduction to Phonetics and Phonology*. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.

***SHARED-SPACE COACHING* SEBAGAI *COPING STRATEGY* MENGATASI KESULITAN MENULIS *BEST PRACTICE* PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS GENERATIVE AI PADA FORUM MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)**

Dr. Khoiriyah, M.Pd.⁴

(Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq – Jember)

“Pengetahuan pedagogis, literasi menulis, dan literasi digital juga harus dimiliki oleh guru untuk membangun identitas keprofesionalan mereka”

Menulis *Best Practice* berbasis generative *Artificial Intelligence* (AI) tidak mudah bagi guru yang belum menguasai teknologi dalam pembelajaran di kelas serta penggunaan AI secara bijaksana. Guru yang belum menguasai perkembangan teknologi pembelajaran berbasis *generative AI* serta penggunaannya secara bijaksana akan mengalami kesulitan dalam merancang, melaksanakan, serta mendokumentasikan *Best Practice*

⁴ Penulis lahir di Pasuruan, 6 April 1968, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, menyelesaikan studi S1 di Fakultas Tarbiyah IAIN Malang, Tadris Bahasa Inggris tahun 1992, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Malang tahun 2011, dan menyelesaikan S3 Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Pascasarjana Universitas Negeri Malang tahun 2022.

tersebut dalam bentuk karya tulis. Tiga manifestasi dari ketidakmudahan guru dapat ditemukan pada kompetensi pedagogis, tingkat literasi menulis, serta tingkat literasi digital yang masih terbatas. Kemampuan merancang pembelajaran dengan baik dapat membantu menyelesaikan permasalahan di kelas. Literasi menulis merupakan salah satu kompetensi yang juga harus dimiliki oleh seorang guru Bahasa Inggris dalam mendokumentasikan karya atau artefak seperti rencana pembelajaran, modul ajar maupun karya tulis berbentuk *Best Practice*. Sedangkan literasi digital merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru Bahasa Inggris untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran terbaik di kelas atau *Best Practice* yang didokumentasikan dalam bentuk karya tulis merupakan upaya peningkatan pedagogis guru yang bisa dipandang sebagai bagian dari pengembangan profesi guru.

Shared-spaced coaching pada pengabdian ini merupakan penerapan proses pendampingan bagaimana guru Bahasa Inggris bisa mengembangkan kompetensi pedagogis berbentuk desain pembelajaran dengan pendekatan “*Deep Learning*” yang menjadi isu sentral dalam pembelajaran saat ini, mengimplementasikan, serta mendokumentasikan dalam bentuk karya tulis yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, *shared-space coaching* sebagai sarana bagi guru untuk menghasilkan karya terbaik yang mereka terapkan dikelas dalam *teacher forum* atau forum Musyawarah Guru mata pelajaran (MGMP) sebagai *learning community*. Sedangkan praktik terbaik pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* tersebut dipublikasikan dalam bentuk karya tulis *best practice* berbentuk “Bunga Rampai”.

I. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah mendampingi guru bagaimana menulis *Best Practice*

pembelajaran di kelas berbantuan AI melalui *shared-spaced coaching*. Sedangkan desain pembelajaran yang dibahas meliputi: perencanaan dan pelaksanaan *Best Practice* pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning*. Langkah berikutnya adalah penulisan dengan melakukan *Brainstorming* atau *pre-writing*, membuat *draft* penulisan, merevisi *draft*, meng-edit *draft*, mer-review *manuscript*, mem – *proofread manuscript*, serta mem-publish hasil karya *Best Practice* dengan pendekatan *Participatory Action research* (PAR) (Roberts dkk., 2015) dengan langkah langkah sebagai berikut:

1. Analisis Situasi

1) Survey Cepat

Survey ini dilakukan dengan menggunakan *google form* untuk mengidentifikasi partisipan yang akan terlibat dalam pendampingan penulisan *Best Practice* pembelajaran di kelas berbantuan AI. Adapun indikator yang tercantum dalam survey tersebut adalah pengetahuan pedagogis yaitu desain pembelajaran antara lain: *Deep Learning Approach*, *Genre-based Approach*, *Scientific Approach*, *Project-based language learning*, *Problem-based language learning*, *Text-based Learning*, *Task-based Learning*, *Blended learning*, *Content Language Integrated learning (CLIL)*.

2) Membuat *Core Group*

Core group dalam pengabdian ini meliputi anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris yang peduli terhadap pengembangan profesi guru atau *teachers' professional development*.

3) Mapping Kegiatan (*Action Map*)

Mapping kegiatan atau *action map* secara umum meliputi: pengetahuan pedagogis, pengetahuan tentang penulisan, dan

pengetahuan teknologi meliputi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) secara bermartabat. Berikut adalah tabel pemetaan kegiatan.

Tabel 1. Pemetaan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Uraian
1	Pengetahuan pedagogis	
	- Desain pembelajaran	Deep Learning Approach, Genre-based Approach, Scientific Approach, Project-based Language Learning, Text-based Language Learning, Task-based Language Learning, Problem-based Language Learning, Blended learning, Content Language Integrated learning (CLIL)
	- Komponen Rencana Pembelajaran	Praktik refleksi, tujuan pembelajaran, Menentukan strategi pembelajaran, Mengelola kelas, Mengembangkan bahan ajar, Merancang media pembelajaran, Melakukan penilaian pembelajaran
2	Pengetahuan Teknologi	
	- Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	Quilt bolt, Paraphraser, Cek Plagiasi, Academic Phrase Bank, Chat GPT

	dalam penulisan	
3	Literasi Menulis	
	- Best Practice	Pre-Writing/Brainstorming, Drafting, Revising, Editing, Writing final draft, Reviewing, Proofreading, Publishing

2. Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dihadiri oleh perwakilan guru Bahasa Inggris dari satu Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) dan perwakilan dari 11 Madrasah swasta yang tergabung dalam forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris. Forum ini juga dihadiri oleh Kepala Madrasah induk selaku ketua Kelompok Kerja Madrasah (KKM). Pertemuan ini juga dihadiri oleh Kepala Seksi Pendidikan Madrasah Kementerian Agama. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian sebagai berikut.

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, acara dilaksanakan secara hidmat dengan diawali ceremonial pembukaan pelaksanaan *shared-space coaching* yang dibuka oleh Kepala Seksi Pendidikan Madrasah dilanjutkan dengan sambutan dari ketu KKM Madrasah. Acara inti diawali dengan materi pengembangan profesi guru yang menekankan pada motivasi menjadi guru dan membangun kembali identitas keprofesionalan mereka. Dianjutkan dengan materi inti yaitu penguatan dan pemahaman tentang pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris yang sedang dicanangkan oleh pemerintah yaitu pendekatan *Deep Learning* serta pelaksanaannya di kelas. Materi dilanjutkan dengan melakukan brainstorming

topik apa yang akan ditulis dengan meriview Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan pendekatan Deep Learning. Acara diakhiri dengan pengajuan judul Best Practice yang diajukan oleh masing-masing peserta dan terkumpul 11 judul *Best Practice* yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan di tempat lain secara bergiliran, acara dilanjutkan dengan pembahasan draft tulisan yang sudah dibuat oleh masing-masing peserta dengan menggunakan template yang sudah disiapkan. Masing-masing peserta melakukan presentasi draft yang sudah dibuat, sedangkan *evaluative feedback* dilakukan oleh *coach* untuk memberi masukan hal-hal yang kurang tepat terutama pada konten dan solusi yang ditawarkan. Peserta melakukan revisi draft awal manuskrip dengan model *individual revision* dan *peer-revision*. Setelah melakukan revisi dari masing-masing peserta, kegiatan dilanjutkan dengan *editing* bersama-sama dengan saling memberi *feedback* dan komentar.

Bagi peserta yang masih memiliki kendala baik itu ide yang belum mengalir, *coach* memberi jalan keluar dengan menggunakan alat bantu seperti *academic phrase bank* untuk mengawali menulis paragraph. Sedangkan bagi peserta yang belum menemukan ide, *coach* memperkenalkan Chat GPT untuk mengeneralisir ide yang dituangkan dalam tulisan. Sedangkan, peserta yang mengalami kesulitan mensintesis artikel maupun buku rujukan dari beberapa hasil penelitian, *coach* memperkenalkan *quilt bolt* maupun *paraphraser*. Jadi, fungsi *Artificial Intelligence* (AI) disini sebagai alat bantu bagi peserta yang mengalami kendala kesulitan mengawali tulisan, mengalami kemacetan dalam menemukan ide, serta memparafrase dan mensintesis rujukan maupun kutipan sehingga draft yang sudah ditulis terbebas dari cek plagiasi.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, *draft manuscript* di *review* oleh para *reviewer* dan *coach*. *Reviewing* dan *proofreading* dilakukan secara beruntut sebelum akhirnya dipublikasikan dalam bentuk “Bunga Rampai”.

Pengembangan profesi guru merupakan upaya untuk menemukan jati diri guru sehingga mereka bisa membangun identitas mereka sebagai seorang profesional dibidangnya. Melalui *shared-space coaching*, guru bisa membentuk identitas keprofesionalan mereka yang berdampak kualitas pembelajaran di kelas.

BAHASA JEPANG UNTUK PERHOTELAN: BELAJAR MENGHITUNG, MELAYANI DAN MENGENAL BUDAYA TAMU JEPANG DI SMKS BAKTI LUHUR TAMBOLAKA

Agustina Purnami Setiawi, M.Pd⁵
(Universitas Stella Maris Sumba)

“SMKS Bakti Luhur Tambolaka secara proaktif mengembangkan program pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penguasaan bahasa Jepang praktis untuk layanan hotel, tetapi juga pemahaman mendalam tentang budaya dan ekspektasi khusus tamu Jepang”

Penguasaan bahasa Jepang dalam industri perhotelan menjadi kebutuhan mendesak seiring berkembangnya destinasi wisata di Indonesia yang banyak dikunjungi turis Jepang. Tamu Jepang dikenal memiliki ekspektasi layanan yang tinggi, terutama dalam hal kesopanan, perhatian terhadap detail, dan penerapan konsep *omotenashi* (keramahtamahan ala Jepang), yang menuntut SDM perhotelan tidak hanya mampu berkomunikasi, tetapi juga memahami nuansa budaya (Wijayanti & Septipani, 2024). Berbeda

⁵ Penulis lahir di Denpasar, 20 Agustus 1986, merupakan Dosen di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Stella Maris Sumba, menyelesaikan studi S1 Pendidikan Matematika di UPMI Bali (Universitas PGRI Mahadewa Indonesia) tahun 2009, menyelesaikan S2 Pendidikan Matematika di UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Ganesha) tahun 2020, dan sedang menempuh pendidikan S3 Prodi Ilmu Pendidikan di UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Ganesha) sejak tahun 2024.

dengan pembelajaran bahasa Jepang umum, bahasa Jepang untuk perhotelan fokus pada kosakata dan frasa spesifik—seperti penyambutan tamu, penanganan reservasi, atau penjelasan fasilitas—serta praktik langsung melalui simulasi layanan, sehingga lebih aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan industri(Ismail Nasar et al., 2024).

SMKS Bakti Luhur Tambolaka mengembangkan kurikulum terintegrasi yang memadukan bahasa Jepang dengan kompetensi perhotelan melalui pendekatan kontekstual(Simbolon et al., 2025). Sekolah merancang modul tematik khusus seperti *konversi mata uang yen-rupiah, teknik penyambutan tamu Jepang, dan panduan menjelaskan fasilitas hotel* dalam bahasa Jepang, yang diajarkan secara aplikatif melalui metode *roleplay* simulasi front office, praktik *check-in/check-out*, serta latihan dialog layanan kamar berbasis skenario nyata. Strategi ini tidak hanya memperkuat kompetensi linguistik siswa, tetapi juga melatih ketepatan respon, gestur, dan pemahaman budaya dalam memberikan pelayanan yang sesuai standar industri perhotelan Jepang(Wijayanti & Poetranto, 2022).

Pembelajaran bahasa Jepang di SMK Bakti Luhur Tambolaka secara khusus memfokuskan pada penguasaan angka dan literasi numerik untuk kebutuhan praktis perhotelan, meliputi penghitungan tarif kamar, jumlah tamu, serta transaksi pembayaran dalam bahasa Jepang. Siswa tidak hanya diajarkan sistem bilangan Jepang tetapi juga berlatih melakukan konversi mata uang yen-rupiah secara real-time melalui simulasi transaksi hotel, sekaligus mengasah kemampuan matematika dasar dalam konteks pelayanan(Setiawi et al., 2025). Pendekatan ini memastikan siswa mampu menangani aspek finansial pelayanan tamu Jepang dengan akurat sambil tetap menerapkan kosakata dan tata bahasa yang sesuai dalam komunikasi profesional.

Program pembelajaran di SMKS Bakti Luhur Tambolaka menekankan penguasaan frasa sopan dan ungkapan standar dalam bahasa Jepang yang esensial untuk pelayanan tamu, seperti "*Irasshaimase*" (selamat datang) dan "*Okyaku-sama*" (tamu yang terhormat), sambil mengintegrasikan filosofi *omotenashi* - keramahtamahan khas Jepang yang menitikberatkan pada antisipasi kebutuhan tamu dan perhatian terhadap detail. Melalui berbagai simulasi interaktif, siswa dilatih untuk secara profesional menyampaikan informasi hotel, menawarkan bantuan dengan gestur yang tepat, serta menangani keluhan tamu dengan solutif, mencerminkan pemahaman mendalam tentang norma kesopanan dan budaya pelayanan Jepang yang sangat dihargai dalam industri perhotelan kelas dunia (Setiawi, 2024).

SMKS Bakti Luhur Tambolaka memasukkan pendidikan lintas budaya dalam kurikulumnya dengan fokus pada kebiasaan unik tamu Jepang, termasuk ketepatan waktu makan, standar kebersihan yang tinggi, dan penghargaan terhadap privasi yang lebih ketat dibanding tamu Indonesia (Setiawi, Patty, et al., 2024). Siswa diajak menganalisis perbedaan ekspektasi layanan, seperti preferensi tamu Jepang akan efisiensi dan kesopanan formal (termasuk penggunaan honorifik bahasa Jepang) yang kontras dengan keramahan lebih cair dan personal ala Indonesia. Pemahaman mendalam tentang nilai-nilai budaya ini memungkinkan siswa merancang layanan yang secara kultural responsif, menggabungkan profesionalisme internasional dengan sensitivitas terhadap keberagaman, sehingga mampu menciptakan pengalaman menginap yang autentik sekaligus memenuhi standar global industri perhotelan (Setiawi, Mau, et al., 2024).

Program pembelajaran bahasa Jepang untuk perhotelan di SMKS Bakti Luhur Tambolaka telah berdampak signifikan pada peningkatan motivasi belajar siswa, karena mereka menyadari keterkaitan langsung antara kompetensi bahasa Jepang dengan

prospek karier di industri pariwisata yang semakin kompetitif. Melalui praktik lapangan dan simulasi interaksi dengan tamu Jepang, siswa mengaku lebih percaya diri dalam menerapkan kosakata profesional dan memahami nuansa budaya, meskipun menghadapi tantangan seperti kompleksitas huruf kanji dan pelafalan yang khas. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, sekolah mengembangkan metode pembelajaran berbasis visual untuk kanji dan latihan pelafalan intensif melalui rekaman audio native speaker, sehingga siswa dapat terus memperbaiki kemampuan bahasa mereka secara bertahap sambil mempersiapkan diri menjadi tenaga perhotelan yang andal dan berwawasan global (Nurhidayati et al., 2025).

Pembelajaran bahasa Jepang untuk perhotelan di SMKS Bakti Luhur Tambolaka terbukti memberikan nilai tambah kompetitif yang signifikan bagi siswa, tidak hanya dalam penguasaan bahasa asing tetapi juga dalam pemahaman budaya dan keterampilan vokasional yang dibutuhkan industri pariwisata global. Sekolah ini berhasil mencontohkan praktik pendidikan vokasi yang unggul melalui pendekatan terpadu yang menggabungkan tiga pilar utama: kompetensi linguistik (khususnya bahasa Jepang untuk layanan hotel), pemahaman lintas budaya (terutama budaya tamu Jepang), dan keterampilan teknis perhotelan, sehingga menghasilkan lulusan yang siap berkontribusi di pasar kerja yang semakin mengglobal dan menuntut SDM dengan kemampuan multikultural. Model pembelajaran ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan industri saat ini, tetapi juga menjadi contoh inovasi pendidikan vokasi yang dapat diadaptasi oleh institusi lain untuk meningkatkan kualitas lulusan dan daya saing pariwisata Indonesia di kancah internasional (Sundayra & Nurita, 2021).

Daftar Pustaka

- Ismail Nasar, M. P. ., Agustina Purnami Setiawi, M. P. ., Wifqi Rahmi, S.Pd., M. P. ., Luh Nitra Aryani, M. K. ., Daindo Milla, S.Pd., M. P. ., Hendra Sidratul Azis, S.Pd., M. A. P., Editor, Dr. Titik Ceriyani Miswaty, M. P., & Elyakim Nova Supriyedi Patty, S.Si., M. P. (2024). *Mengoptimalkan Well-Being dalam Pendidikan: Strategi dan Implementasi di Era Digital*. 1–209.
- Nurhidayati, S. E., Muliani, L., Judijanto, L., Apriyanto, A., Haryanti, T., Darmayasa, D., Haryani, H., Rohmah, I. Y., Hadiati, M. S., Arifiyanti, A. A., & others. (2025). *Pesona Pariwisata Indonesia: Potensi, Pengembangan, dan Inovasi Membangun Destinasi Pariwisata Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setiawi, A. P. (2024). Menjelajahi Teori Pendidikan Modern: Tinjauan Literatur tentang Teori Kecerdasan Ganda Terhadap Proses Belajar Siswa Di Era Digital. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(3).
- Setiawi, A. P., Edwin, E., & Mau, S. D. I. (2025). HUBUNGAN FILSAFAT, KEBUDAYAAN, DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR DI SUMBA BARAT DAYA, NTT. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 13(1), 311–318.
- Setiawi, A. P., Mau, S. D. I., Sabawaly, D. R., & Janga, A. U. (2024). Workshop Artikel Digital Untuk Pariwisata Berkelanjutan: Mengintegrasikan Budaya Literasi, Green School, Dan Teknologi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat IPTEKS*, 2(1), 1–11.
- Setiawi, A. P., Patty, E. N. S., & Making, S. R. M. (2024). Dampak artificial intelligence dalam pembelajaran sekolah menengah atas. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 680–684.

- Simbolon, G., Babang, V. M. M. F., Setiawan, D. E., Inayah, S., Permono, A., Hidayat, M., Fajri, N., Sulastri, F., Naimah, K., Siburian, M. M., & others. (2025). *Rancangan, Metode, Model Dan Strategi Dalam Dunia Pendidikan*.
- Sundayra, L., & Nurita, W. (2021). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Pengajaran Bahasa Jepang Kepada Siswa Smk. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasarakswati Denpasar (SENADIBA) 2021*, 183–190.
- Wijayanti, A. A. R., & Poetranto, I. W. D. (2022). Analisis Kebutuhan Bahasa Jepang Bagi Mahasiswa Program Studi Perhotelan Universitas Triatma Mulya Program Internship di Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(3), 257–265.
- Wijayanti, A. A. R., & Septipani, P. C. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa program studi DIV Pengelolaan Perhotelan di Universitas Triatma Mulya. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 12(2), 161–174.

***MAKE A MATCH* PEMAHAMAN KOSAKATA (*MUFRADAT*) DAN UNGKAPAN PERISTILAHAN (*'IBARAT ISHTHILAHIIYAH*) MAHASISWA NON- PBA**

Inayah, M.Pd.⁶
(Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang)

*“Cooperative Learning, Make a Match, Pembelajaran Aktif,
Pembelajaran Bahasa Arab, Pembelajaran Mufradat
(Kosakata), Pembelajaran Ibarat Ishthilahiiyyah (Peristilahan),
Pembelajaran Kooperatif, Cooperative Learning”*

***Make a Match* dalam Pembelajaran *Mufradat* Mahasiswa Non-Bahasa Arab**

Membelajarkan bahasa Arab pada mahasiswa yang heterogen, membutuhkan persiapan ekstra. Apalagi bagi jurusan yang

⁶ Penulis lahir di Pati, 23 Desember 1985, Dosen Bahasa Arab di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Saat ini sedang menempuh S3 Pendidikan Bahasa Arab pada Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang & Awardee Beasiswa BIB LPDP Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2023. ID Sinta Penulis: 6811667, dengan alamat Scholar penulis: <https://scholar.google.com/citations?user=baHGYBAAAAAJ&hl=id>, dan ID ORCIDnya pada: <https://orcid.org/0000-0001-6736-5301>. ID Peneliti: 20101022121226. ID Garuda: 6877672. Menyelesaikan studi S1 di PBA IAIN Walisongo tahun 2009, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maliki Malang tahun 2011.

orientasi studinya tidak mengarah sepenuhnya pada bahasa Arab dan pembelajarannya, dimana sebagian latar belakang mereka, bahkan mengenal bahasa Arab saat perkuliahan. Di sisi lain, *mufradat* merupakan modal dasar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa untuk belajar bahasa Arab. *Mufradat* menjadi prasyarat dalam menggunakan sebuah bahasa, sehingga pengajaran *mufradat* adalah lebih awal daripada pembelajaran ketrampilan bahasa. Sebelum mahasiswa diberikan ketrampilan kalam (berbicara), maka ia perlu mendengar terlebih dahulu (*istima'*). Dan *istima'* tahap awal adalah mengenal kosakata itu sendiri.

Kendala mahasiswa belajar bahasa Arab adalah karena tidak memiliki dasar *mufradat*, bahkan hampir tidak pernah mendengarnya. Namun demikian, untuk kelas non-bahasa Arab, *mufradat* tidak dapat diberikan melalui sistem hafalan. Mereka perlu meng-*connect*-kan minat dan ketertarikan terlebih dahulu dengan diberbantuan media yang men-*support*. Dalam hal ini, perlu semi permainan yang tidak cepat menimbulkan kebosanan. *Make a Match*, salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif, menawarkan model pembelajaran dengan mencocokkan gambar secara *real* dengan pasangan jawaban / soal yang diharapkan. Langkah pembelajaran *make a match*, dapat dideskripsikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah *Make a Match* Pembelajaran *Mufradat* Mahasiswa non-PBA

Pada Gambar 1., Langkah *make a match* diawali dengan dosen mempersiapkan kartu yang berisi *mufradat* dengan tema *mihnah* dan gambar dengan *setting* satu-satu. Sehingga misalkan membuat 16 jenis *mufradat* profesi, perlu di persiapan 32 kartu untuk dibagikan ke 32 mahasiswa dalam satu kelas. Setelah kartu dibagikan ke masing-masing mahasiswa, mereka mulai mencari pasangan yang tepat, antara kartu gambar dengan kartu *mufradat*, dan kedua mahasiswa yang sudah menemukan kesesuaian, segera maju ke papan tempel, untuk menempel hasil kerja mereka berdua. Kedua mahasiswa masing-masing mendapatkan *point* yang telah disepakati sebelumnya, jika penempelan dilakukan sebelum berakhirnya waktu berdasarkan kesepakatan.

Apabila penempelan dilakukan setelah waktu berakhir, maka kedua mahasiswa menerima konsekuensi hukuman yang diputuskan bersama, dan dilakukan di akhir sesi. Satu putaran selesai, dan bisa dilanjutkan ke beberapa putaran, sesuai dengan estimasi waktu yang tersedia. Di akhir sesi, dosen menjelaskan satu per satu *mufradat* yang sudah dipasangkan secara benar dan mengevaluasi *mufradat* jika terdapat kesalahan pemasangan gambar dengan arti *mufradat* yang dimaksudkan. Disertai juga

dengan pengucapan *mufradat* secara bersama-sama dengan menirukan contoh dari dosen. Langkah ini berarti juga melakukan tahapan pengajaran *ilmu ashwat* dalam tataran *kalimah* atau *mufradat*. Sebagai deskripsi contoh *make a match* pembelajaran *mufradat* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Contoh Implementasi *Make a Match* Pembelajaran *Mufradat* Mahasiswa non-PBA

Gambar 2. Contoh implementasi pembelajaran *mufradat* pada kelas Jurusan non-PBA, dimana dapat melibatkan hingga 32 orang mahasiswa. Setiap mahasiswa mendapatkan satu kartu, baik yang berisi *mufradat* maupun gambar. Pasangan antara gambar dan *mufradat* yang tertera adalah masih acak (belum sesuai antara *mufradat* dengan gambar yang mewakili arti kosakatanya). Masing-masing mahasiswa mencari pasangan yang tepat yang merepresentasikan gambar dengan *mufradatnya* dalam bahasa Arab.

Dengan cara seperti ini, 87% mahasiswa memiliki ingatan yang lebih baik terhadap sebuah *mufradat*. Di akhir sesi, dosen memasangkan dan menjelaskan setiap gambar yang tepat dengan pasangan *mufradatnya*. Biasanya mahasiswa mendokumentasikan *mufradat* yang benar, sebelum meninggalkan kelas bahasa Arab.

Make a match memiliki nilai minus pada kecenderungan menimbulkan kegaduhan, karena lalu lalang antar mahasiswa yang mencari pasangan *mufradat*nya. Sehingga berpotensi mengganggu kelas yang berada di dekatnya. Sehingga dosen perlu mempertimbangkan untuk mempersiapkan manajemen kelas yang baik, sebelum praktik *make a match*. Di samping itu, persiapan yang dilakukan dosen cenderung ekstra melelahkan, karena harus mempersiapkan kartu secara *real*, untuk ditempel di papan tempel (*styrofoam*). Juga memerlukan *effort* lebih untuk membawa berbagai media yang mungkin kurang praktis. Namun demikian, kendala yang ada dapat disiasati untuk mengalihkan, agar mahasiswa yang membuat dan membawa media, baru ketika sampai di kelas diacak kartu-kartunya, dan pemanggilan nama mahasiswa dapat diacak, agar putarannya tidak sama antara satu putaran dengan putaran yang lain.

***Make a Match* dalam Pembelajaran Ungkapan Peristilahan ('*Ibarat Ishtihabiyyah*') Mahasiswa Non-Bahasa Arab**

Idiom ('*ibarat ishtihabiyyah*') diartikan sebagai ungkapan peristilahan yang tidak dapat didefinisikan secara *harfiyah*, memiliki makna tersirat (makna khusus) yang berasal dari penutur asli bahasa tersebut, dengan konteks makna yang bersifat sindiran, kiasan, ataupun figuratif. Idiom erat kaitannya dengan budaya sebuah bahasa, sejarah tertentu, ataupun stigma masyarakat terhadap sesuatu. Secara umum, idiom dalam bahasa Arab berbentuk frasa verbal, yaitu frasa yang induknya berupa verba dengan preposisi. Dalam konteks pembelajaran teknik *make a match*, penulis mencoba mendeskripsikan salah satu penerapannya untuk kelas non-PBA pada Gambar 3.

Gambar 3. Merupakan kartu *make a match* yang masih tersusun secara acak dan belum sesuai dengan artinya. Sebagai tambahan informasi, berikut arti dari '*Ibarat Ishtihabiyyah*' (idiomatik) yang sesuai antara soal dan pertanyaan.

Tabel 1. Arti Idiomatik (*'Ibarat Ishthilahiyyah*) pada Kartu *Make a Match*

No	Idiomatik Kartu Soal (Warna Mustard)	Arti Idiomatik (Kartu Jawaban Warna Dark Grey)
1.	كم كان	Betapa
2.	على كل حال	Pokoknya
3.	قديم العين	Lama dikenal
4.	إضافة إلى ذلك	Di samping itu
5.	انطلاقاً على	Berdasarkan pada
6.	أنا على اليقين أنّ	Saya percaya bahwa
7.	عينه تلج	Orangnya penyabar
8.	يضرّب الحديد وهو حام	Manfaatkan kesempatan selagi masih ada
9.	يذهب في شعاره	Dia antusias
10.	يذهب الجمل في عينه	Dia sangat angkuh
11.	يذهب الكلب على أثره	Kembali ke setelan pabrik
12.	ذهب عليّ موعدك	Aku lupa sama sekali janjimu
13.	أسلم الرجل رجليه للريح	Melarikan diri secepat kilat
14.	لم يعد هناك شيء من المشكلة	Tidak ada lagi masalah sedikitpun
15.	ما كاد الثلج ينزل	Begitu salju turun

16.	من الجدير بالعلم أن	Perlu diketahui bahwa
17.	بأسرع ما يمكن	Secepatnya
18.	وَدَّ كثير من	Berapa banyak
19.	بقدر إمكان	Sesuai kemampuan
20.	ذهب المؤرّخون إلى أن	Sejarawan berpendapat bahwa



Gambar 3. Contoh Implementasi *Make a Match* Pembelajaran
Tbarat Ishtihabiyyah Mahasiswa non-PBA

SENI BELADIRI JEPANG SEBAGAI SARANA BELAJAR BAHASA DAN BUDAYA JEPANG DI SHINSENDAIKAN DOJO YOGYAKARTA

Annisaa Nurul Atiqah, S.S., M.Pd⁷

(Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta)

“Seni Beladiri Jepang mengajarkan siswa memahami bahasa dan budaya Jepang dari setiap gerakan-gerakan yang dipelajarinya”

Setiap orang memiliki kemampuan untuk mempertahankan diri dan menjaga diri dengan cara masing-masing. Hal ini sudah menjadi hal yang naluriah ketika ada ancaman diri akan mempertahankan kondisi diri atau bahkan hingga melakukan perlawanan. Khususnya pada era modern saat ini banyak sekali cara, akal dan perbuatan yang bisa merugikan orang lain. Maka, pertahanan diri perlu diajarkan sebagai bekal untuk *self defence*. Beladiri terbentuk dari kata ‘bela’ dan ‘diri’. Kata beladiri ini memiliki arti seni mempertahankan diri yang mengutamakan ketahanan dan kekuatan fisik (KBBI, 2025). Maka beladiri merupakan perpaduan aktivitas fisik dengan unsur seni, teknik membela diri, olahraga serta olah batin (Syahrial, 2020). Dewasa ini, beladiri menjadi salah satu jenis olahraga yang tersebar di seluruh dunia dengan teknik dan ciri khas masing-masing daerah;

⁷ Penulis adalah dosen di prodi D3 Perhotelan Stipram Yogyakarta. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 jurusan Sastra Jepang di Universitas Brawijaya Malang dan melanjutkan studi S2 jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Asing – Konsentrasi Bahasa Jepang di Universitas Negeri Surabaya. Mulai tahun 2016 hingga saat ini konsisten menjadi seorang pengajar untuk matakuliah Japanese.

salah satunya diantaranya adalah negara Jepang yang terus mengalami perkembangan dari berbagai jenis beladiri yang dimilikinya. Beberapa diantaranya memang sudah ada sejak dahulu dan menjadi budaya turun-menurun. *Sumo* menjadi salah satu contoh olahraga beladiri Jepang yang telah dikenal khalayak umum dengan ciri khas atlis bertubuh besar. Hal ini menjadi identitas kuat negara Jepang dari sudut pandang aspek *sport and bealty*.

Jenis-jenis seni beladiri Jepang ada banyak sekali. Beladiri kuno Jepang yang disebut dengan *Kobudo* atau *Koryuu bujutsu* yang meliputi; *Jujutsu*, *Kenjutsu*, *Kyūjutsu*, *Ninjutsu* kini telah bertransformasi. Beberapa yang menjadi populer seperti *Judo*, *Aikido*, *Kendo*, dan *Karate* dsb. Seni-seni beladiri dari masing-masing genre ini memiliki tujuan, capaian dan manfaat yang berbeda-beda. Seni beladiri tersebut secara faktual memiliki penikmat yang cukup besar dari kalangan anak-anak hingga lanjut usia (lansia) bersaing dengan peminat seni beladiri korea yaitu *taekwondo*, maupun beladiri asli Indonesia yaitu silat. Hal ini menjadi trend terbaru di beberapa tahun terakhir, hingga menjadi *lifestyle* baru bagi beberapa kalangan dengan menambah *skill self protection* (perlindungan diri) maupun *self perfection* (pengembangan diri). Kesadaran masyarakat tentang urgensinya *skill* ini menciptakan lapangan kerja beberapa pihak yang memiliki potensi dibidang ini salah satunya adalah Hendro Saputro, S.Pd, M.M sebagai *Head Coach* selaku *owner* Shinsedaikan Dojo.

Shinsedaikan Dojo merupakan Pusat Beladiri Jepang yang autentik. Terdapat berbagai cabang beladiri yang berafiliasi resmi pada *headquarter* di negeri asalnya, Jepang. Shinsedaikan berasal dari kata yang terdiri dari tiga kanji 新 *shin* (baru), 世代 *sedai* (generasi), 館 *kan* (rumah), maka secara keseluruhan dapat diartikan sebagai “*The house for new generation*”. Shinsedaikan dojo adalah rumah untuk membangkitkan generasi yang berproses

dan bertumbuh sesuai tradisi dan ajaran *Budō* (seni beladiri Jepang). Dojo ini memberikan pelayanan kegiatan beladiri (1). *Aikido*; mengajarkan tidak hanya teknik pertahanan fisik saja, tetapi juga mengajarkan filosofi untuk diterapkan di dalam hidup sehari-hari. Seni mengajarkan keseimbangan antara tubuh dan pikiran, serta cara efektif untuk merespon konflik atau serangan tanpa menggunakan kekerasan. (2). *Karate Do Gojuryu*; adalah gaya *karate* yang menggabungkan teknik keras dan lembut. Latihan *karate* membantu mengembangkan kekuatan fisik, daya tahan, dan fleksibilitas, sekaligus meningkatkan konsentrasi dan disiplin tinggi. Melalui latihan yang rutin, praktisi akan mendapatkan manfaat tidak saja kemampuan beladiri tetapi juga daya tahan mental dan manajemen emosi yang berguna di dalam dunia kerja maupun kehidupan sehari-hari. Manfaat latihan *karate* membantu meningkatkan kesehatan mental dan fisik, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan sikap positif dan tanggung jawab. *Karate-Do Gojuryu* dikenal dengan ciri khas latihan pernafasan *ibuki* yang dapat menjaga kesehatan dan kebugaran serta vitalitas. (3). *Kendo*: seni pedang Jepang menggunakan *shinai* 'pedang bambu' yang sangat baik untuk melatih keseimbangan dan koordinasi, kesehatan kardiovaskular, kekuatan dan fleksibilitas. Manfaat latihan kegiatan ini dapat melatih disiplin, konsentrasi, keberanian, dan nilai-nilai etika budaya Jepang. (4). *Kobujutsu*, (5). *Okuko Ryu Jujutsu*; seni beladiri kuno yang berkembang di zaman Samurai. *Jujutsu* berarti *gentle method* atau seni beladiri kelembutan. Seni ini melatih teknik beladiri yang meminimalkan kekuatan otot dengan mengaplikasikan teknik lemparan, kuncian sendi, dan serangan ke *pressure point* (titik vital). (6). *Kobujutsu*; seni senjata tradisional Okinawa. Seni beladiri yang tergolong langka di Indonesia. Terdapat delapan jenis senjata yang dilatih: *Bo* (tongkat panjang), *Sai* (trisula), *Tonfa*, *Nunchaku*, *Kama* (sabit), *Tekko*, dan *Tinbe-Rochin*. Seni beladiri warisan budaya yang unik untuk

ditekuni. (7). *Tactical Kids Self-Defense* (TKSD); program latihan beladiri taktis anak yang dikompilasi dari berbagai teknik teknik beladiri Jepang. Fokus pelatihan adalah melindungi diri dari *Bully Attack* dan Kekerasan/Kejahatan Seksual. Latihan beladiri dilakukan tanpa seragam beladiri dan dilakukan dengan *fun*. Program latihan TKSD meliputi *body exercise*, yaitu melatih fisik untuk memiliki postur yang baik, melatih keseimbangan, daya tahan, dan koordinasi anggota tubuh. Latihan *mental*, melatih keberanian, percaya diri, dan empati. Selanjutnya latihan beladiri taktis untuk seorang anak dapat melindungi diri dengan teknik teknik yang mudah dikuasai.

Berdasarkan penjelasan masing-masing jenis beladiri Jepang di atas, selain melatih *skill* fisik para instruktur atau *sensei* juga menanamkan budaya Jepang seperti sifat *bushido*. Selain pemahaman nilai-nilai budaya Jepang, bahasa Jepang pun digunakan dalam melakukan kegiatan olahraga. Maka, dalam kegiatan beladiri di Dojo ini menjadi sarana pembelajaran bahasa dan budaya asing yaitu Jepang. Hal ini merupakan upaya optimalisasi dari kegiatan yang dilakukan, yaitu memahami esensi dari kegiatan ini serta fokus dengan mendengarkan instruksi saat *coaching* berlangsung. Banyaknya peminat terhadap jenis beladiri Jepang ini, bermuara pada kompetisi. Kompetisi ini diadakan baik regional, nasional bahkan hingga internasional.

Para *sensei* Shinsendaikan Dojo dalam mengajarkan seni beladiri juga menanamkan nilai *Bushido* kepada para siswanya. *Bushido* merupakan kode etik samurai, diantaranya adalah *Gi* (Integritas), *Yu* (Keberanian), *Jin* (Kemurahan hati), *Rei* (Menghormati), *Makoto* (Kejujuran), *Meiyo* (Kehormatan), dan *Chugo* (Kesetiaan). Contohnya pengaplikasian nilai *bushido* dalam kegiatan pertandingan ditunjukkan dengan setiap siswa akan melakukan; (1). Sikap tegas melakukan penghormatan dengan melakukan membungkukkan badan kepada lawan

maupun ke sensei terlebih dahulu. (2). Menirukan Gerakan yang diajarkan oleh *sensei*. (3). Mengakhiri kegiatan dengan memberikan penghormatan. Urutan sederhana ini sudah cukup menjadikan bukti penerapan elemen *bushido*. Unsur-unsur nilai *gi, rei, meiyō, yu* sudah terlaksana. Selain itu para siswa dilatih untuk bisa; (1). Menghargai waktu '*jikan wo mamaru*' ketepatan waktu berlatih dianggap penting, (2). Menjaga kebersihan dan kerapian ruang latihan bersama-sama, (3). Tidak takut mengatakan 'maaf', (4). Tidak pernah ragu untuk mencoba dan terus berlatih untuk tujuan *kaizen* (perubahan untuk bentuk perbaikan), patuh terhadap peraturan. Dari hal tersebut, diharapkan para siswa mampu mendisiplinkan diri sehingga menjadi karakter diri yang baik dan tangguh dalam berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu para *sensei* juga memperkenalkan dan menerapkan bahasa Jepang ketika berlatih seperti penggunaan salam *konnichiwa, ogenki desuka* (hallo atau selamat siang, apa kabarnya anda?) saat para siswa sudah datang untuk berkumpul. Siswa dapat merespon salam dan sapaan *sensei*. Berikutnya sebelum kegiatan berlangsung *sensei* menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, siswa bisa menggunakan bahasa Jepang. Siswa "*Mina san, Kiritsu. Ja, oinori kudasai! ... Owari*". (Teman-teman semuanya, sikap sempurna. Berdoa mulai! ... Selesai). Kemudian saat akan berlatih mempraktikkan gerakan-gerakan tehnik beladiri siswa akan memberikan gerakan *rei* (salam) dengan cara *ojigi* kepada *sensei* maupun lawan bertandingnya. Selanjutnya saat siswa melakukan dari step per step gerakannya, *sensei* menginstruksi dengan hitungan *ichi, ni, san, shi, go, roku, shichi, hachi* (satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan). Dari hal tersebut siswa telah mempelajari budaya Jepang; mereka mengetahui perbedaan dengan orang Indonesia, ketika memberikan salam orang Jepang melakukannya dengan *ojigi* (membungkukkan badan). Para siswa secara tidak sadar jadi mengetahui 'penyebutan salam', penyebutan

urutan angka dalam bahasa Jepang. Intruksi dalam bahasa Jepang ini secara konsisten diterapkan saat pelatihan berlangsung.

Penjelasan di atas telah menjelaskan bahwa era globalisasi memberikan ruang belajar siswa lebih luas dan beragam ketika belajar. Mereka bisa berlatih bahkan berkembang dengan segala cara, dari belajar seni beladiri Jepang mendapatkan bonus mengetahui bahasa dan budayanya. Ini yang disebut dengan sarana belajar. Sarana pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai tujuan. Dan fasilitas belajar merupakan semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik bergerak maupun tidak bergerak agar tercapai tujuan pendidikan berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien (Sukmadinata: 2012).

Menyadari bahwa kegiatan beladiri ini menjadi sarana belajar bahasa, maka Dojo memberikan waktu kepada siswanya untuk belajar bahasa dan budaya diluar jam kegiatan berlatih beladiri. Hal ini merupakan bentuk pemaksimalan dalam pemahaman bahasa Jepang yang bersifat umum dan praktis. Sehingga siswa dapat berbicara bahasa Jepang sederhana yang mendukung kegiatan aktifitas di Dojo seperti pengenalan huruf Jepang, *jikoshoukai* (perkenalan), bercerita tentang sekolah, *shumi* (hobi), *suki na koto* (hal yang disukai) dll. Selain bahasa Dojo juga memfasilitasi pembelajaran tentang budaya Jepang seperti *shodou* (kaligrafi Jepang – seni menulis menggunakan kuas dan tinta), *origami* (seni melipat kertas), *ryourikai* (memasak) dll. Kegiatan di Dojo membuktikan menghasilkan pemahaman tidak hanya *skill* ‘mempertahankan diri’, namun *skill* ‘berbicara’ kemampuan bahasa Jepang bertambah.

Daftar Pustaka

<https://shinsedaikandojo.com/>. Diakses pada Jumat, 8 Mei 2025.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bela%20diri>. Diakses pada Jumat, 8 Mei 2025.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT

Remaja Rosdakarya.

Syarial, Muhammad. 2020. *Buku Jago Beladiri untuk Pemula Nasional &*

Internasional. Sulawesi Barat: PT. Cemerlang Publishing.

PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT!* DAN *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH BAHASA JEPANG

Suci Sumbawati, SS., MA⁸
(Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta)

“Pemanfaatan Kahoot! dan Quizizz sebagai evaluasi online membuat pembelajaran lebih interaktif, mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.”

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata kuliah yang menjadi penunjang keterampilan berbahasa di Sekolah Tinggi Pariwisata Yogyakarta (STiPRAM) jurusan S1 Pariwisata maupun D3 Perhotelan. Skill berbahasa menjadi hal yang penting terutama untuk memenuhi *item* bagi mahasiswa yang akan magang ke luar negeri, terutama untuk negara Jepang. Namun terkadang untuk belajar Bahasa yang baru didapat butuh menghafal banyak kosakata dan terdapat kendala kesulitan memahami serta rendahnya motivasi untuk belajar. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa lebih giat untuk belajar. Inovasi tersebut bisa dilakukan dalam strategi pembelajaran yang mampu menggabungkan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang menarik. Hal

⁸ Penulis merupakan Dosen Aktif yang mengajar Bahasa Jepang di STIPRAM Yogyakarta untuk jurusan D3 Perhotelan dan S1 Pariwisata. Lulusan Sastra dan Bahasa Jepang pada tahun 2012 dan melanjutkan studi Pascasarjana jurusan Ilmu Sastra dengan tahun kelulusan 2014.

tersebut dapat diterapkan dengan memanfaatkan media digital atau *online* berupa *Kahoot!* dan *Quizizz*.

Kahoot! dan *Quizizz* adalah merupakan dua platform kuis daring yang mulai berkembang dan populer diaplikasikan di lingkungan sekolah dan universitas. Media daring ini mendukung pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen interaktif, visual menarik, dan kompetisi.

1. Pengertian *Kahoot!*

Berikut merupakan pengertian *Kahoot!* Menurut Wedyawati, (2018). *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot!* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot!* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

2. Pengertian *Quizizz*

Menurut pendapat Amornchewin (2018) *Quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi siswa dalam belajar dengan berbagai fitur menarik. *Game Quizizz* ini dapat dimainkan atau diakses menggunakan berbagai perangkat yakni komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan *quiz* pada *game*.

3. Pembelajaran Interaktif

Menurut Rohmalina Wahab pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Meski menurut Rohmalina Wahab peran dilakukan oleh guru kepada siswa, namun dalam kontek ini hal tersebut juga dapat

diaplikasikan di ranah perguruan tinggi dengan peran dosen dan juga mahasiswa.

Proses Pembelajaran

Mata Kuliah Bahasa Jepang yang dilaksanakan di STiPRAM menggunakan materi yang terpisah, menyesuaikan jurusan dan kurikulum perhotelan dan pariwisata. Pada dasarnya untuk metode pembelajaran yang digunakan kurang lebih hampir sama. Hal yang membedakan adalah untuk D3 sering diaplikasikan dengan memperbanyak *kaiwa* (percakapan). Untuk menunjang *kaiwa* diperlukan kosakata yang banyak. Guna menunjang para mahasiswa termotivasi menghafal kosakata, perlu adanya evaluasi melalui kuis yang dalam proses pembelajaran ini penulis memanfaatkan aplikasi *online Kahoot!* dan *Quizizz* secara bergantian atau dalam waktu-waktu tertentu. Sebagai contoh dengan tema “jumlah benda” penulis menggunakan *Kahoot!* Guna evaluasi pemahaman kosakata dan tata bahasa seperti pada gambar di bawah ini:



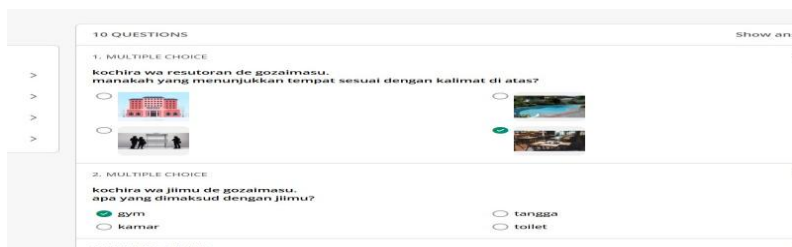
Gambar 1. Contoh Aplikasi Tema Jumlah Benda



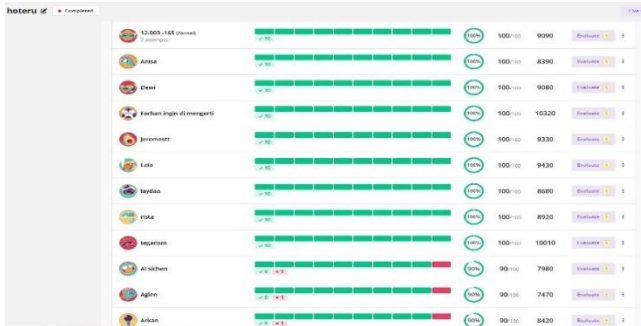
Gambar 2. Hasil Nilai pada Aplikasi *Kahoot!*

Mahasiswa diarahkan untuk belajar di kelas, dikenalkan cara membaca dalam Bahasa Jepang yang baik dan benar, lantas menghafal kosakata pertama. Diharapkan dengan menghafal kosakata menjadikan lebih mudah saat digabungkan dalam bentuk tata Bahasa dan kemudian lebih mudah saat praktek percakapan atau *kaiwa*.

Selanjutnya saat proses pembelajaran di D3 Perhotelan dengan tema “hotel” pengenalan kosakata dilakukan di kelas pada pertemuan di minggu sebelumnya. Dilakukan *drill*, kemudian evaluasi dengan menggunakan media *Quizizz* seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Contoh Soal Tema Hotel



Gambar 4. Hasil Nilai pada Aplikasi Quizizz

Dengan adanya aplikasi *Kahoot!* dan *Quizizz* menjadi kelas lebih interaktif, semua mahasiswa wajib terlibat dalam proses ini. Hal yang menjadikan jenis kuis ini menarik adalah nilai sudah terpampang jelas di layar sehingga mahasiswa akan terpacu untuk dapat menjawab dengan benar karena suasana seperti dalam lomba atau kompetisi.

Mengaplikasikan media tersebut di atas bukan berarti tanpa kendala. Hal yang menjadi kekurangan atau kendala adalah jaringan *internet* yang tidak memadai atau tidak stabil serta semua mahasiswa harus membawa atau memiliki gawai. Serta diperlukan waktu ekstra bagi pengajar untuk dapat mempersiapkan soal dengan baik.

Harapan dengan adanya pengaplikasian media *online Kahoot!* dan *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa memahami materi perkuliahan, menjadi lebih interaktif dan dapat menumbuhkan semangat belajar yang tinggi khususnya dalam mata kuliah Bahasa Jepang ini.

Daftar Pustaka

- Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' *Learning Engagement. IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 83.
- Firdausia¹, Salsabila., Setiawan, Ince Prabu., Maulidnawati, Abrina Mau. 2023. PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF (*EXPLICIT INSTRUCTION*) TERHADAP KARAKTER DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MURID. *ALENA – Journal of Elementary Education Vol. 1 No. 1*, ISSN: 2963-0649
- Wedyawati, N. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450.
- Rohmalina, Wahab. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

STUDI PERSEPSI MAHASISWA TENTANG PERAN MATA KULIAH JLPT SEBAGAI BEKAL MENGHADAPI UJIAN KEMAMPUAN BAHASA JEPANG (JLPT)

Juariah, S.S., M.A⁹
(Universitas Darma Persada)

“Penelitian ini menganalisis persepsi mahasiswa terhadap kontribusi mata kuliah JLPT dalam kesiapan menghadapi bagian dokkai JLPT.”

Mata kuliah JLPT di Program Studi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada merupakan mata kuliah penunjang yang dirancang untuk membantu mahasiswa menghadapi Japanese Language Proficiency Test (JLPT). Meski rutin diikuti oleh mahasiswa tingkat menengah ke atas, masih ditemukan adanya kesenjangan antara partisipasi dalam kelas dan hasil ujian, terutama pada bagian dokkai atau pemahaman bacaan. Banyak mahasiswa mengaku kesulitan menjawab soal-soal dokkai, meskipun telah mengikuti beberapa semester pembelajaran.

Bagian dokkai dikenal sebagai salah satu komponen tersulit dalam JLPT. Mahasiswa dituntut untuk membaca cepat,

⁹ Penulis lahir di Jakarta 21 Novermer 1975, merupakan Dosen di Program Studi Bahasa Jepang, Universitas Darma Persada. Fakultas Bahasa Dan Budaya, Universitas Darma Persada (UNSADA, Jakarta). Menyelesaikan studi S1 di Jurusan Bahasa Jepang, UNSADA pada tahun 1998, menyelesaikan S2 di Universitas Takushoku, Tokyo, Jepang pada tahun 2004.

memahami inti informasi, dan menjawab pertanyaan dengan tepat dalam waktu terbatas. Hal ini menunjukkan pentingnya persiapan yang terstruktur dalam aspek membaca. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada persepsi mahasiswa terhadap efektivitas mata kuliah JLPT, khususnya dalam membentuk kesiapan mereka menghadapi bagian dokkai. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan menyebarkan kuesioner daring kepada mahasiswa aktif S1 dan D3 yang telah menempuh mata kuliah JLPT setidaknya satu kali. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk menyaring responden yang relevan, terutama mereka yang pernah atau sedang mempersiapkan diri untuk menghadapi JLPT tingkat N5 hingga N2. Instrumen kuesioner dirancang menggunakan skala Likert, untuk mengukur berbagai aspek persepsi, seperti: Kesesuaian materi dengan format soal JLPT, Intensitas latihan dokkai, Efektivitas metode pengajaran, Dampak psikologis seperti kepercayaan diri dan motivasi

Secara teoritis, penelitian ini merujuk pada konsep persepsi belajar menurut Bruner (1966), yang menyatakan bahwa persepsi terbentuk melalui interaksi pengalaman individu dan lingkungan belajar. Teori constructive alignment dari Biggs & Tang (2011) juga digunakan sebagai acuan dalam menilai keselarasan antara tujuan pembelajaran, metode pengajaran, dan bentuk evaluasi.

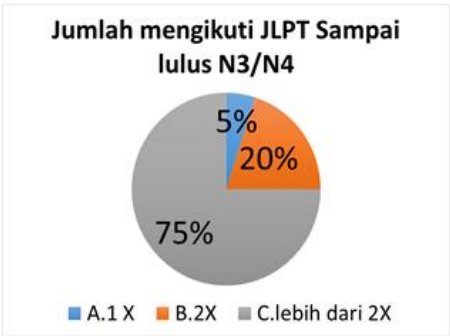
Jika persepsi mahasiswa menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pembelajaran dan tuntutan JLPT, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap kurikulum dan pendekatan pengajaran. Namun, jika persepsi positif mendominasi, pendekatan saat ini bisa dijadikan model penguatan.

Hasil dari kegiatan ini diharapkan memberikan refleksi mendalam atas pengalaman belajar mahasiswa, sekaligus menjadi dasar pengembangan kebijakan akademik yang lebih terarah,

hususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca untuk menghadapi JLPT secara efektif.

Dari angket yang kami sebarakan kepada 63 responden yang terdiri dari 47 mahasiswa S1 dan 16 mahasiswa D3 semester enam yang telah mengambil mata kuliah JLPT N5,N4, dan N3, diperoleh beberapa temuan penting terkait efektivitas mata kuliah JLPT dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi ujian JLPT (Noken).

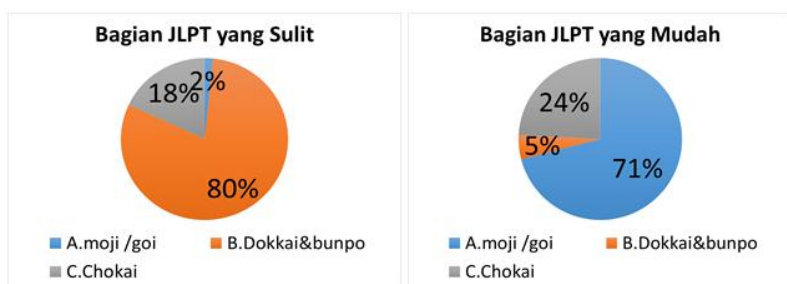
Hasil menunjukkan bahwa hanya 52% responden yang telah berhasil lulus JLPT level N3 atau N4, sementara 48% lainnya belum lulus. Hal ini mengindikasikan bahwa mata kuliah JLPT belum maksimal dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk lulus ujian tersebut. Dari kelompok yang sudah lulus N3 atau N4, sebanyak 75% baru berhasil setelah mengikuti ujian lebih dari dua kali, yang menandakan bahwa persiapan dalam perkuliahan belum cukup efektif untuk mencapai kelulusan pada percobaan pertama.



Dalam hal kesulitan soal, mayoritas responden (80%) menyatakan bahwa bagian yang paling sulit dalam ujian JLPT adalah bunpou (tata bahasa) dan dokkai (pemahaman bacaan), sedangkan 18% menganggap choukai (pendengaran) sebagai bagian yang sulit, dan hanya 2% yang merasa kesulitan pada

moji/goi (kanji dan kosakata). Sebaliknya, 71% responden menyatakan bahwa bagian moji/goi merupakan soal yang paling mudah. Temuan ini mengindikasikan kebutuhan untuk memberikan perhatian lebih pada penguasaan bunpou dan dokkai dalam pembelajaran.

Meskipun sebagian besar mahasiswa (79%) merasa bahwa mata kuliah JLPT membantu dalam menjawab soal JLPT, sebanyak 80% dari mereka berpendapat bahwa materi yang diberikan masih belum memadai untuk menghadapi ujian secara menyeluruh. Mahasiswa mengharapkan adanya penyesuaian materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan ujian JLPT terbaru. Kurikulum JLPT yang berlaku saat ini membagi materi untuk menghadapi JLPT level 4 pada JLPT 1 dan level 3 pada JLPT 2, yang masih menggunakan versi lama setara N5 dan N4. Namun, berdasarkan hasil penelitian, 68% mahasiswa S1 menginginkan agar materi pembelajaran difokuskan pada level N3 dan N2, sedangkan mahasiswa D3 lebih memilih fokus pada level N4 dan N3.



Hal ini menunjukkan perlunya diferensiasi pendekatan pembelajaran sesuai dengan jenjang studi masing-masing. Selain itu, mayoritas mahasiswa (79%) berharap agar mata kuliah JLPT tidak hanya membahas bunpou dan dokkai, tetapi juga materi kanji dan choukai secara lebih intensif. Beberapa masukan penting dari mahasiswa untuk peningkatan mata kuliah ini meliputi: dimulainya mata kuliah JLPT sejak semester II sampai semester

VII, peningkatan jumlah latihan soal yang diarahkan khusus pada JLPT level N2 dan N3, serta pemberian tips dan trik dalam mengerjakan soal seperti teknik mengerjakan dokkai tanpa membaca keseluruhan teks dan penjelasan mengapa jawaban tertentu dipilih. Mahasiswa juga mengharapkan agar materi yang diajarkan disesuaikan dengan format terbaru dari JLPT sehingga sinkron dengan soal ujian yang sebenarnya.

Ada juga usulan agar bobot SKS mata kuliah JLPT khususnya untuk persiapan N3 dinaikkan agar durasi pembelajaran lebih mencukupi, dan agar pembahasan materi choukai serta kanji menjadi bagian rutin dalam perkuliahan. Lebih jauh lagi, mahasiswa meminta pembelajaran bunpou dan dokkai dilakukan secara lebih mendalam serta diberikan shortcut atau teknik khusus dalam mengerjakan soal tersebut agar lebih efektif dan efisien.

Secara keseluruhan, menunjukkan perlunya evaluasi dan peninjauan ulang terhadap kurikulum mata kuliah JLPT agar lebih relevan dan mampu menjawab kebutuhan mahasiswa dalam menghadapi JLPT dengan tingkat keberhasilan yang lebih baik. Pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan komprehensif, sesuai dengan jenjang pendidikan serta level ujian yang dihadapi, akan sangat membantu meningkatkan kemampuan mahasiswa dan memaksimalkan peluang kelulusan mereka dalam ujian JLPT.

Mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa bagian dokkai dan bunpou adalah tantangan utama dalam ujian JLPT, namun masih merasa bahwa pembahasan materi pada perkuliahan belum sepenuhnya menjawab kebutuhan mereka. Oleh karena itu, penyesuaian kurikulum, peningkatan intensitas latihan, serta penguatan pendekatan pengajaran menjadi langkah penting untuk dilakukan. Berdasarkan keseluruhan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa mata kuliah JLPT memang memberikan kontribusi terhadap kesiapan mahasiswa dalam menghadapi ujian JLPT, namun masih terdapat banyak aspek yang perlu

ditingkatkan, baik dari segi kedalaman materi, relevansi dengan format soal terbaru, serta strategi pembelajaran yang lebih praktis dan efisien. Kurikulum dan metode pengajaran perlu ditinjau ulang dan disesuaikan secara lebih sistematis dengan kebutuhan nyata mahasiswa agar tujuan pembelajaran, yaitu kelulusan JLPT pada level yang ditargetkan, dapat tercapai secara optimal.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengelola program studi untuk mengembangkan mata kuliah JLPT yang lebih adaptif, terstruktur, dan selaras dengan kebutuhan mahasiswa dan tantangan dalam ujian kemampuan bahasa Jepang ke depan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas cakupan responden atau membandingkan hasil antara institusi serupa guna mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Edelsky, C. & Altwelger, B.(1994). *Whole Language, What's the Difference?.* N.H: Heinemann
- Muchlisoh, dkk. 1992. *Pendidikan Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Nurhadi, 1987. *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung : Sinar Baru.
- _____, 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?.* Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nur, Mohamad. 1999. *Teori Belajar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rosenblatt, L.M. (1988). *Writing and Reading: The Transactional Theory, Technical Report No. 416*. Cambridge: Bolt, Beranek, and Newman Inc.

- Slavin, Robert E. 2010 .*Cooperative Learning : Teori, Aplikasi dan Praktek*. Cetakan kedelapan. Bandung: Nusa Media.
- Sujana, A.S.H. 1988. Modul materi pokok membaca UT. Jakarta: Karunika.
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- _____. Metodologi Pengajaran bahasa 2. Angkasa bandung, 2009
- Weaver, C. (1994). *Reading Process and Practice from Socio-Psycholinguistics to Whole language*. N.H : Heinemann
- Wiersma, William dan Stephen G. Jurs. 1991. *Research Method in Education: An Introduction, Fifth Edition* . United State of America: Allyn dan Bacon.

MENGAJARKAN BAHASA, MENANAMKAN NILAI: STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN BERBUDI PEKERTI

Nuriani, S.T., S.Pd.B., S.S., MTC SOL¹⁰
(Sekolah Tinggi Agama Buddha Bodhi Dharma)

“Pembelajaran bahasa Mandarin bukan sekadar penguasaan bahasa, tetapi juga sarana menanamkan nilai luhur dan membentuk karakter peserta didik”

Bahasa bukan hanya sekadar alat komunikasi, melainkan juga sebagai jembatan budaya dan cerminan nilai-nilai kehidupan. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, peserta didik tidak hanya belajar untuk menguasai penggunaan bahasa Mandarin untuk komunikasi, namun juga sekaligus mempelajari makna filosofis dan nilai budaya yang kaya akan ajaran moral dan budi pekerti, seperti nilai xiào (孝) atau hormat kepada orang tua, lǐ (礼) atau sopan santun, serta rén (仁) atau kasih sayang kepada sesama. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Mandarin menjadi peluang emas

¹⁰ Penulis lahir di Tandam Hilir, 19 September 1980, merupakan Dosen Bahasa Mandarin di Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha STAB Bodhi Dharma, menyelesaikan studi S1 pertama di ISTP Jurusan teknik Informatika tahun 2003, menyelesaikan studi S1 kedua di STAB Bodhi Dharma Jurusan Dharma Acarya tahun 2010, menyelesaikan studi S1 ketiga di STBA PIA Jurusan Bahasa Mandarin tahun 2012, menyelesaikan S2 di South China Normal University Jurusan Mengajar Bahasa Mandarin kepada Penutur Bahasa Lain tahun 2014, dan sekarang sedang menyelesaikan S3 Jurusan Buddhist Studies di International Buddhist Collage.

untuk mengintegrasikan nilai-nilai budi pekerti dalam pembentukan karakter peserta didik.

Nilai Budi Pekerti dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin

Perkembangan budaya dan bahasa Mandarin memiliki sejarah panjang dalam menanamkan nilai-nilai moral. Konfusianisme, yang menjadi fondasi moral dalam masyarakat berbahasa Mandarin, menekankan pentingnya relasi sosial yang harmonis, tanggung jawab, dan pengendalian diri. Ajaran-ajaran seperti "己所不欲，勿施于人" (apa yang tidak kamu inginkan terjadi padamu, jangan lakukan kepada orang lain) dapat menjadi bahan ajar sekaligus bahan refleksi moral dalam kelas pembelajaran bahasa Mandarin.

Strategi Integratif dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbudi Pekerti

Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral dalam membentuk karakter peserta didik pada pembelajaran bahasa Mandarin adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan Materi Ajar Kontekstual dan Bernilai Moral

Literasi klasik *Di Zi Gui* bermanfaat dalam penguatan moral dan budi pekerti peserta didik. Nilai moral dan karakter dalam literasi klasik *Di Zi Gui* dapat membantu peserta didik dalam penguatan karakter dan budi pekerti peserta didik (Anggreani dkk, 2021: 147).

Selain menggunakan literasi klasik *Di Zi Gui*, pembelajaran bahasa Mandarin juga dapat menggunakan teks bacaan, dialog, cerita pendek, atau literasi berbahasa Mandarin lainnya yang memuat nilai-nilai moral. Misalnya, kisah-kisah dari *San Zi Jing*, *Xiao Jing*, atau cerita rakyat Tiongkok yang menonjolkan nilai bakti, kejujuran, kerja keras, dan rasa hormat.

2. Metode Pengajaran Reflektif

Salah satu pendekatan dalam mengembangkan pendidikan karakter adalah pendekatan refleksi. Refleksi bukan hanya sekadar perenungan semata, namun merupakan salah satu metode dalam pendidikan karakter. Refleksi dapat diterapkan atau dipadukan dalam setiap momen pembelajaran serta setiap mata pelajaran, karena refleksi merupakan bagian esensi dari proses belajar mengajar (Simarmata, 2018: 81).

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, pendidik tidak hanya mengajarkan tata bahasa dan kosakata bahasa Mandarin, namun juga mendorong peserta didik merefleksikan makna nilai-nilai yang terkandung dalam teks. Pertanyaan terbuka seperti “Apa nilai yang dapat dipelajari dari cerita ini?” dapat membantu peserta didik menginternalisasi makna.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pendidikan penguatan karakter melalui model *Project Based Learning* dapat terlaksanakan dengan baik karena dengan adanya proyek yang diberikan kepada peserta didik dapat melatih karakteristik diri melalui kegiatan yang diberikan oleh guru berupa proyek. Dengan kerja kelompok, peserta didik dilatih dalam mengembangkan karakter diri dan menguatkan karakter yang sudah dimiliki (Solissa dkk, 2023: 763).

Untuk pembelajaran bahasa Mandarin, proyek yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa proyek kreatif seperti drama pendek berbahasa Mandarin dengan tema nilai moral, membuat poster kaligrafi bahasa Mandarin dengan pesan etika, atau vlog berbahasa Mandarin yang memuat sikap santun di sekolah.

4. Penilaian Autentik

Penilaian autentik yang bersifat menyeluruh yang meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berkesinambungan akan menciptakan kondisi peserta didik yang

menuju penyempurnaan diri secara terus menerus dan melatih kemampuan diri menuju ke arah hidup yang lebih baik (Subrata dkk, 2019: 196).

Penilaian autentik yang berupa global, mencakup perbuatan, ilmu pengetahuan, dan kemampuan, serta berkelanjutan, hingga mewujudkan situasi bagi peserta didik untuk terus meningkatkan dan melatih keterampilannya dalam kehidupan (Sukmawati dkk, 2023: 202).

Penilaian tidak hanya mengukur kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi juga mengukur perkembangan sikap dan karakter peserta didik. Pendidik dapat membuat rubrik yang mencakup aspek tanggung jawab, kerjasama, dan rasa hormat selama proses pembelajaran berlangsung.

Peran Pendidik sebagai Teladan

Dalam pendekatan ini, peran pendidik tidak hanya sebagai fasilitator bahasa, tetapi juga sebagai teladan moral. Pendidik yang konsisten menunjukkan sikap hormat, empati, dan kejujuran akan memberikan dampak positif yang kuat kepada peserta didik, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Mengajarkan bahasa Mandarin sambil menanamkan nilai budi pekerti adalah upaya penting dalam mewujudkan pendidikan yang bermakna. Dengan memadukan aspek linguistik dan afektif, pembelajaran Bahasa Mandarin menjadi sarana pembentukan karakter peserta didik: cakap berbahasa dan luhur dalam bertindak. Pembelajaran bahasa Mandarin berbudi pekerti bukan hanya mungkin dilakukan, tetapi juga sangat relevan dengan tantangan zaman yang membutuhkan generasi berkarakter dan berwawasan global.

Daftar Pustaka

- Anggreani, Dewi., Purnomo, Eko Hadi., Hidayat, Dylmoon. 2021. Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Cina Klasik Di Zi Gui dengan Pendekatan Teori Behavioristik. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*. Vol 5 No 2, Oktober 2021. e-ISSN: 2655-8769 dan p-ISSN: 2580-7005.
- Simarmata, Harun D. 2018. Pendidikan Karakter melalui Metode Refleksi. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.31 Tahun ke-17, Desember 2018. hal-72-82-[pendidikan-karakter-melalui-metode.pdf](#)
- Solissa, Everhard Markiano., Utomo., Kadarsih, Sri., Djaja, Djuniawan Karna., Pahmi., Sitopu, Joni Wilson. 2023. Strategi Penguatan Pendidikan Karakter pada Tingkat SLTA melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 6 No 3, September 2023. e-ISSN: 2655-6022.
- Subrata, I Made., Rai, I Gusti Ayu. 2019. Penerapan Penilaian Autentik dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. Volume VIII Nomor 2, September 2019. DOI: 10.5281/zenodo.3552023. e-ISSN: 2622-8688 dan p-ISSN: 2302-2124.
- Sukmawati, Dianita Rahayu., Siburian, Roulina Magdalena., Janah, Nur Hidayatil., Dewi, Ratna Sari. 2023. Penilaian Otentik dalam Konteks Penilaian Karakter. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*. Vol.1 No.2, Mei 2023. e-ISSN: 2963-4768 dan p-ISSN: 2963-5934.

MENINGKATKAN KOMPETENSI GLOBAL MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN DI ERA KEMAJUAN TIONGKOK

Cahyo Ramadhan Pratama, S.S., MTCSOL.¹¹
(Politeknik Negeri Malang)

“Bahasa Mandarin bukan hanya sebuah bahasa, melainkan juga merupakan simbol pengaruh dan kekuatan Tiongkok yang mendunia”

Situasi Terkini dan Dampak Pesatnya Perkembangan serta Kemajuan Tiongkok

Kemajuan pesat yang dialami oleh Tiongkok dalam beberapa tahun terakhir telah menjadi sorotan dunia. Tidak sedikit yang merasa takjub, bahkan bingung menyaksikan transformasi luar biasa dari negara yang pada 35 tahun lalu masih berstatus sebagai negara berkembang, kini menjelma menjadi salah satu kekuatan utama dunia. Tiongkok, negara terbesar di benua Asia kini dipandang sebagai negara dengan kemajuan yang signifikan hampir di seluruh sektor, mulai dari sektor ekonomi hingga eksplorasi antariksa.

¹¹ Penulis merupakan seorang dosen pengajar bahasa Mandarin yang lahir pada 27 Februari 1993. Dosen yang berasal dari Surabaya ini telah berhasil menempuh jenjang studi S1 di Universitas Brawijaya dengan mengambil program studi Sastra Cina dan S2 di Sichuan International Studies University dengan mengambil jurusan Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Mandarin Internasional.

Tiongkok saat ini berhasil menduduki posisi sebagai salah satu penguasa ekonomi di dunia dengan lanju pertumbuhan yang stabil dan berkelanjutan. Kontribusinya terhadap pertumbuhan ekonomi global pun tidak dapat diabaikan. Pencapaian ini didukung oleh keberhasilan pemerintahnya dalam menerapkan kebijakan reformasi keterbukaan, percepatan restrukturisasi industri, serta kekuatan pasar domestik yang sangat besar. Faktor-faktor inilah yang menjadikan Tiongkok sebagai salah satu pilar penting dalam sistem ekonomi dunia modern.

Dalam bidang teknologi, Tiongkok telah mencatatkan kemajuan prestasi yang luar biasa, bahkan mampu bersaing dengan negara-negara maju dalam sektor teknologi tinggi seperti jaringan 5G, kecerdasan buatan (AI), serta energi terbarukan. Capaian ini merupakan hasil dari investasi besar-besaran pemerintah yang berfokus pada pengembangan SDM serta penerapan strategi alih teknologi yang terencana dan terukur. Tak hanya mendorong pertumbuhan ekonomi domestik, kemajuan teknologi Tiongkok juga berdampak besar terhadap lanskap persaingan teknologi global, menantang dominasi negara-negara Barat, serta mempercepat laju inovasi secara internasional.

Di bidang budaya dan hubungan internasional, pengaruh Tiongkok juga terus meluas. Minat global terhadap pembelajaran bahasa Mandarin terus mengalami peningkatan secara signifikan. Produk-produk budaya Tiongkok seperti film, drama televisi, dan musik juga berhasil menarik perhatian khalayak internasional. Tiongkok juga memainkan peran yang semakin penting dalam tatanan global. Melalui program besar seperti *Belt and Roan Initiative*, Tiongkok menawarkan solusi dan kontribusi strategis dalam hal pembangunan bersama di berbagai kawasan.

Secara keseluruhan, perkembangan Tiongkok telah membawa dampak luas bagi dunia, baik berupa peluang maupun tantangan. Pertumbuhan dan kemajuan dari berbagai macam sektor telah

memberi dorongan besar bagi pelaku ekonomi global. Sementara itu, pengaruh budaya yang kian kuat perlu diimbangi dengan strategi komunikasi budaya yang lebih mendalam dan inklusif. Dalam hal diplomasi dan peran internasional, Tiongkok terus memperluas pengaruhnya, mesti di tengah dinamika hubungan global yang kian kompleks.

Memahami kondisi dan arah perkembangan Tiongkok merupakan hal yang esensial untuk membaca tren masa depan dunia. Dengan terus mencermati peran Tiongkok dalam berbagai aspek, masyarakat global dapat merumuskan strategi kerjasama yang lebih bijak, inklusif, dan berkelanjutan.

Keuntungan dalam Mempelajari Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Internasional

Pesatnya kemajuan Tiongkok dalam beberapa dekade terakhir ini telah banyak mengubah peta kehidupan dunia. Di tengah kemajuan tersebut, satu hal menjadi semakin nyata: pentingnya bahasa Mandarin sebagai kunci untuk memahami dan alat untuk berpartisipasi dalam dinamika global yang dipengaruhi oleh kebangkitan Tiongkok.

Saat ini, bahasa tidak lagi semata-mata berfungsi hanya sebagai alat komunikasi, melainkan telah menjelma menjadi instrumen penting dalam membangun pengaruh, memperkuat identitas budaya, dan menciptakan konektivitas antarbangsa. Bahasa Mandarin sebagai bahasa dengan penutur terbanyak di dunia kini juga ikut memerankan peran yang semakin sentral di tengah pesatnya perkembangan dan perluasan peran strategis Tiongkok dalam berbagai sektor global. Mempelajari bahasa Mandarin pada era sekarang bukan hanya keputusan akademik, tetapi juga merupakan langkah strategis untuk memahami dinamika dunia yang terus berubah.

Bahasa Mandarin merepresentasikan kedalaman peradaban Tiongkok yang telah berlangsung selama lebih dari lima ribu tahun. Proses pembelajaran bahasa ini membuka akses terhadap pemahaman yang lebih komprehensif terhadap sejarah, nilai kehidupan, filosofi, dan pencapaian kebudayaan Tiongkok. Dalam ranah akademik, penguasaan bahasa Mandarin memungkinkan kita untuk membaca sumber primer, menelaah berbagai macam literatur orisinal, serta menggali perspektif lokal secara langsung. Seiring meningkatnya peran Tiongkok dalam ekonomi, politik, dan diplomasi internasional, permintaan terhadap individu yang mampu berbahasa Mandarin dengan baik juga mengalami pertumbuhan signifikan. Bahasa ini telah menjadi keterampilan yang bernilai dalam berbagai sektor seperti perdagangan internasional, teknologi, pariwisata, pendidikan, dan hubungan antarnegara. Bagi kalangan profesional, penguasaan bahasa Mandarin memberikan keunggulan kompetitif dalam mengakses pasar kerja yang lebih luas dan prestisius, serta membuka kemungkinan untuk terlibat dalam proyek-proyek berskala internasional yang melibatkan mitra dari Tiongkok.

Selain aspek budaya dan profesional, belajar bahasa Mandarin juga memperluas cakrawala berpikir seseorang. Pemahaman terhadap cara pandang orang Tiongkok terhadap berbagai macam isu global dapat memberikan dimensi tambahan dalam menganalisis fenomena global secara lebih objektif dan kontekstual. Dengan demikian, bahasa Mandarin telah melampaui fungsinya sebagai alat komunikasi dengan menjelma menjadi salah satu sarana strategis dalam menghadapi berbagai macam tantangan dan peluang di era global saat ini.

Hubungan Antara Pembelajaran Bahasa Mandarin dengan Peningkatan Kompetensi Global

Di era globalisasi, hubungan antarnegara semakin erat, sehingga komunikasi dan kerjasama lintas budaya menjadi sangat

penting. Mempelajari bahasa Mandarin bukan hanya membantu seseorang untuk lebih siap dalam menghadapi lingkungan global, tetapi juga menjadi faktor kunci dalam meningkatkan daya saing individu maupun negara di masa depan.

Pertama, bahasa Mandarin secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lintas budaya. Dalam dunia bisnis yang berskala global, kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dengan perusahaan dan individu dari Tiongkok menjadi sangat penting. Penguasaan bahasa Mandarin yang baik sangat efektif dalam membangun relasi kerjasama yang baik.

Kedua, selain aspek komunikasi, penguasaan bahasa Mandarin juga mampu berkontribusi dalam peningkatan daya saing internasional. Semakin banyak organisasi internasional dan perusahaan multinasional yang mencari tenaga kerja dengan keterampilan bahasa Mandarin untuk menjalin hubungan dengan mitra di Tiongkok. Kemampuan ini pula yang menjadi nilai tambah yang membedakan seorang kandidat dalam persaingan kerja global.

Lebih jauh lagi, belajar bahasa Mandarin turut memperluas wawasan geopolitik dan pemahaman isu-isu strategis dunia. Dengan turut memahami narasi, kebijakan, serta perspektif Tiongkok secara langsung dari sumber aslinya, seorang individu dapat mengambil keputusan yang lebih informatif dan sensitif terhadap dinamika global.

Dengan kata lain, pembelajaran bahasa Mandarin tidak hanya bersifat instrumental, namun juga transformatif. Bahasa ini dapat menjadi jembatan menuju pemahaman budaya yang lebih dalam dan kolaborasi antarnegara yang lebih kuat. Di tengah posisi strategis Negeri Tirai Bambu sebagai salah satu kekuatan global, kemampuan berbahasa Mandarin adalah bekal penting untuk

menjadi warga dunia yang adaptif, berdaya saing, dan siap dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Dengan memahami peran strategis bahasa Mandarin dalam era globalisasi, sudah sangat jelas bahwa pembelajaran bahasa ini bukan sekedar upaya menguasai keterampilan linguistik, melainkan juga sebuah Langkah untuk membangun jembatan antarbudaya. Bahasa Mandarin membuka akses menuju pemahaman yang lebih dalam tentang Tiongkok, sebuah negara yang kini memainkan peran penting dalam segala aspek. Oleh karena itu, menguasai bahasa Mandarin berarti membekali diri untuk menjadi individu yang relevan dan kompeten di panggung global. Bahasa ini tidak hanya memperkaya wawasan dan membuka peluang karir yang lebih luas, tetapi juga memperkuat posisi seseorang dalam dialog antarbangsa. Di tengah dinamika dunia yang terus berubah, pembelajaran bahasa Mandarin menjadi salah satu kunci untuk ikut serta dalam membentuk masa depan yang saling terhubung, kolaboratif, dan harmonis.

OPTIMALISASI LATIHAN MENDENGARKAN BERULANG DENGAN MATERI PENGAYAAN CUACA “天气预报” PADA MATA KULIAH MENYIMAK BAHASA MANDARIN

Rizky Wardhani, S.S., M.Pd., M.TCSOL.¹²
(Universitas Negeri Jakarta)

“Keterampilan menyimak yang baik membantu menangkap makna dan konteks, membentuk respons verbal tepat, serta mendukung penerapan berbicara efektif.”

Menyimak merupakan salah satu keterampilan fundamental dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Mandarin. Keterampilan ini sangat penting untuk memahami komunikasi lisan, khususnya dalam konteks sosial dan akademis. Salah satu materi yang menarik dan bermanfaat untuk pengayaan keterampilan menyimak adalah Ramalan Cuaca atau “天气预报”. Materi ini tidak hanya memberikan informasi yang berguna, tetapi

¹² Penulis lahir di Jakarta, 7 November 1977, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin (PSPBM), Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Jakarta (UNJ), menyelesaikan studi S1 di Sastra Cina Universitas Indonesia (UI) tahun 2000, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan juga menempuh pendidikan *Teaching Chinese to Speaker of Other Languages* di Guangdong University of Foreign Studies, Guangzhou China dan keduanya lulus tahun 2011 dan saat ini sedang menempuh pendidikan S3 di Pascasarjana Prodi Linguistik Terapan Universitas Negeri Jakarta.

juga memperkenalkan kosakata dan frasa yang sering digunakan dalam bahasa Mandarin. Terlebih lagi penguasaan kosakata pada materi ini sangat dibutuhkan sehari-hari Ketika adanya perubahan cuaca. Hal menarik lainnya yaitu jika memperoleh pengayaan materi dari luar bahan ajar yang ada. Terkadang materi yang sudah dipelajari sangat berbeda dengan apa yang didengar di sumber belajar lainnya, seperti saluran televisi untuk ramalan cuaca, podcast cuaca, berita yang disiarkan di kanal Youtube, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, melalui tulisan ini penulis ingin berbagi cerita bagaimana mengoptimalkan tingkat pemahaman pemelajar dalam memahami materi cuaca ini. Latihan mendengarkan berulang dengan menggunakan materi pengayaan cuaca "天气预报" dapat meningkatkan pemahaman pemelajar terhadap laporan cuaca serta memperkaya kosakata dan kemampuan menyimak mereka. Materi yang diambil tidak hanya dari buku, tetapi juga dari Youtube dan juga Youku, tentu saja disesuaikan dengan tingkatan pemelajar.

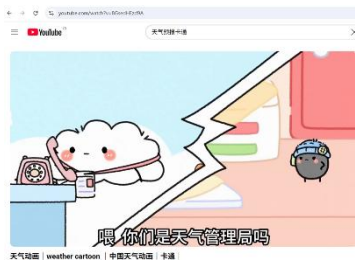
Proses pemerolehan bahasa merupakan aspek penting dalam mengembangkan keterampilan menyimak. Menurut Chao (1968), pemerolehan bahasa terjadi melalui interaksi yang aktif dan berulang antara pendengar dan materi yang disajikan. Melalui latihan mendengarkan berulang, pemelajar tidak hanya menangkap informasi lisan, tetapi juga berlatih mengenali bunyi-bunyi bahasa Mandarin yang khas. Bunyi bahasa, termasuk tona dan intonasi, memainkan peran penting dalam memahami makna yang terkandung dalam laporan cuaca. Dengan mendengarkan berbagai laporan cuaca, pemelajar dapat beradaptasi dengan variasi bunyi yang berbeda, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Selain itu, penting untuk memperhatikan bagaimana latihan mendengarkan dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran

lainnya. Aktivitas seperti diskusi kelompok dan latihan berbicara dapat membantu pemelajar menerapkan kosakata dan frasa yang telah mereka pelajari. Chao juga menekankan bahwa pemahaman yang mendalam terhadap bunyi dan struktur bahasa akan meningkatkan kemampuan berkomunikasi pemelajar. Dengan menggabungkan berbagai teknik dan pendekatan, pengajaran menyimak dapat menjadi lebih efektif, memberikan pemelajar alat yang mereka butuhkan untuk berkomunikasi secara percaya diri dalam bahasa Mandarin.

Chao menekankan bahwa keterampilan mendengarkan yang baik membantu dalam pembentukan respons verbal yang lebih tepat. Ketika pemelajar mendengarkan dengan aktif, mereka dapat menangkap nuansa makna dan konteks, yang kemudian dapat diterapkan saat mereka berbicara. Dengan kata lain, proses menyimak memberikan landasan bagi kemampuan berbicara, di mana pemelajar dapat mereproduksi informasi dan berinteraksi secara efektif dalam bahasa target. Oleh karena itu, Chao mendorong integrasi latihan menyimak dan berbicara dalam pengajaran bahasa, karena keduanya saling melengkapi dan memperkuat kemampuan komunikasi pemelajar secara keseluruhan.

<https://www.youtube.com/watch?v=8GsedHEzd9A>



Gambar 1 : Laman di Youtube



Gambar 2 dan 3: Materi lain dari 天气预报

Latihan mendengarkan berulang adalah metode yang sangat efektif dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Menurut Vandergrift (1999), mendengarkan berulang membantu pemelajar menangkap informasi yang mungkin terlewat pada pendengaran pertama. Melalui proses ini, siswa memiliki kesempatan untuk mendengarkan kembali konten yang sama, sehingga mereka dapat lebih fokus pada detail-detail yang sebelumnya tidak mereka pahami. Selain itu, metode ini memungkinkan pemelajar untuk memahami konteks dan struktur bahasa secara lebih menyeluruh, termasuk penggunaan kosakata, intonasi, dan pengucapan yang tepat.

Pengajar harus mampu untuk memilih materi ajar yang tepat disesuaikan dengan tingkat kemampuan pemelajarnya. Contoh 2 materi di atas dipilih karena visualisasi berupa kartun untuk menarik minat pemelajar, kemudian masih terdapat aksara Han, lalu di video yang kedua terdapat terjemahan dalam bahasa Inggris sehingga memudahkan pemelajar memahami isi cerita. Meskipun sepertinya mudah, tetapi untuk tercapainya tujuan dengan menggunakan metode mendengarkan secara berulang ini, pengajar memiliki tahapan ketika proses pembelajaran menyimak.

Proses dan Tahapan Pembelajaran Menyimak

Proses latihan menyimak berulang dapat dibagi menjadi beberapa tahapan yang sistematis:

1. **Pemilihan Materi:** Langkah pertama adalah memilih materi yang sesuai dengan tingkat kemahiran pemelajar. Materi tersebut bisa berupa laporan cuaca, dialog sehari-hari, atau cerita pendek dalam bahasa Mandarin. Penting untuk memastikan bahwa materi tersebut menarik dan relevan bagi pemelajar. Pengajar memilih tingkat kecepatan yang sesuai serta visualisasi yang menarik.
2. **Menyimak Pertama:** Di tahap ini, pemelajar hanya menyimak materi tanpa melihat visualisasi, transkrip atau catatan. Pada tahap ini, pengajar hanya memutar audio saja tanpa video di proyektor. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang isi materi dan konteks yang disajikan. pemelajar diminta untuk mencatat informasi penting, meskipun mereka mungkin tidak dapat menangkap semua detail pada kali pertama.
3. **Menyimak Kedua:** Setelah menyimak pertama, pemelajar mendengarkan kembali materi, kali ini dengan melihat video atau visualisasi dan transkrip. Pada tahap ini, pengajar hanya memutar secara keseluruhan tanpa berhenti. Mereka dapat lebih fokus pada kosakata dan frasa yang digunakan atau yang telah diketahui untuk merangkai keseluruhan isi cerita. Pemelajar diharapkan dapat menangkap informasi yang sebelumnya terlewat dan memahami struktur kalimat yang lebih baik.
4. **Menyimak Ketiga:** Sebelum masuk di tahap ketiga ini, pengajar meminta beberapa pemelajar untuk menjelaskan bagian dari isi cerita walaupun belum lengkap. Dalam tahap ini, pemelajar menyimak materi sekali lagi, tetapi tanpa melihat transkrip. Dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh dari pendengaran sebelumnya, pemelajar seharusnya dapat memahami lebih banyak detail dan nuansa dalam bahasa yang digunakan.

5. Diskusi dan Analisis: Setelah melalui proses beberapa kali menyimak, pemelajar diajak untuk berdiskusi dalam kelompok atau kelas tentang informasi yang mereka dengar. Diskusi ini membantu siswa mengaitkan pemahaman mereka dengan pengalaman nyata dan memungkinkan mereka untuk berbagi interpretasi yang berbeda. Di tahap inilah, pengajar memberikan masukan serta memberikan jeda dan menerangkan dari satu *scene* ke *scene* lainnya, dan mendorong pemelajar bercerita.
6. Latihan Tambahan: Sebagai langkah akhir, pemelajar dapat melakukan latihan tambahan, seperti menulis ringkasan dari materi yang didengar atau melakukan *role-play* berdasarkan konten yang telah dipelajari. Ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis.

Dengan mengikuti tahapan ini, latihan mendengarkan berulang dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman bahasa, serta membantu pemelajar dalam menguasai kosakata dan struktur bahasa yang lebih kompleks. Proses ini tidak hanya mendukung keterampilan mendengarkan, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi secara keseluruhan.

Sebenarnya tidak hanya materi 天气预报 / Prakiraan Cuaca saja yang dapat dijadikan topik dan pengayaan, tetapi penambahan materi dari Youtube akan memperkaya materi ajar. Materi prakiraan cuaca ini dipilih karena sering terdengar sangat cepat diucapkan.

Daftar Pustaka

- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*.
- Chao, Yuen Ren. (1968). *Language and Symbolic Systems*. UK: Cambridge University Press.
- Vandergrift, L. (1999). *Facilitating second language listening comprehension: Acquiring successful strategies*.

SINONIMI 干净 *GĀNJÌNG*, 洁净 *JIÉJÌNG*, DAN 清洁 *QÍNGJIÉ* DALAM BAHASA MANDARIN

Yulie Neila Chandra, S.S., M.Hum.¹³
(Universitas Darma Persada)

“Perbedaan 干净 gānjìng, 洁净 jiéjìng, 清洁 qīngjié berkaitan dengan nuansa makna dan konteks penggunaannya.”

Sinonimi adalah kata-kata yang mengandung makna yang sama. Dapat dikatakan, sinonimi merupakan relasi semantik yang menunjukkan persamaan makna antarkata. Pada kenyataannya, sulit memperoleh sepasang kata yang bermakna benar-benar sama (Muhadjir, 2014: 79). Dalam setiap bahasa, kata-kata yang bersinonim sangat banyak. Misalnya dalam bahasa Mandarin, kata 干净 *gānjìng*, 洁净 *jiéjìng*, dan 清洁 *qīngjié* memiliki kesamaan makna, yakni ‘bersih’. Namun, ketiganya memiliki perbedaan dalam nuansa makna, gaya bahasa, fungsi gramatikal, serta konteks penggunaannya. Tulisan sederhana ini mencermati ketiga kata tersebut.

¹³ Penulis lahir di Jakarta, 17 Juli 1969, merupakan Dosen di Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada, Jakarta, menyelesaikan Program Studi S1 Sastra Cina, Fakultas Sastra Universitas Indonesia tahun 1992, menyelesaikan S2 Program Pascasarjana Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia tahun 2003.

Kata 干净 *gānjìng*, 洁净 *jiéjìng*, dan 清洁 *qīngjié* termasuk 近义词 (sinonim dekat), bukan 等义词 (sinonim mutlak), yakni memiliki makna dasar yang mirip, tetapi tidak selalu dapat saling menggantikan (dipertukarkan). Perbedaan tersebut perlu dipahami oleh pemelajar bahasa Mandarin untuk menghindari kesalahan penggunaan atau pemilihan kata yang dapat mengubah nuansa kalimat, serta kesalahan dalam komunikasi.

Kata 干净 *gānjìng* berkelas adjektiva dengan makna ‘bersih’, dalam bahasa Inggris disebut ‘*clean*’, ‘*neat*’ and ‘*tidy*’. Selain itu, 干净 *gānjìng* juga bermakna ‘bersih sama sekali tidak bersisa (sepenuhnya)’. Kata ini menekankan benda yang dimaksud (barang, tempat, tubuh, atau yang bersifat nonfisik) tidak ada kotoran; bebas dari kotoran, noda, atau debu. 干净 *gānjìng* lebih sering digunakan dalam konteks sehari-hari (ragam lisan), bersifat informal, fleksibel, dan umum/netral, serta dapat direduplikasikan (pengulangan) dengan pola *aabb*. Kata ini juga dapat berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) di dalam kalimat (杨寄洲, 贾永芬, 2010: 457). 干净 *gānjìng* menekankan hasil atau kondisi akhir (bersih). Contoh: 1) 他的房间不干净。‘Kamarnya tidak bersih’; 2) 她把桌子擦得很干净。‘Ia melap meja hingga bersih’; 3) 我把这件事儿忘得干干净净。‘Saya benar-benar melupakan hal ini sepenuhnya.’

Kata 洁净 *jiéjìng* juga merupakan adjektiva, bermakna ‘bersih’ (dalam bahasa Inggris juga disebut ‘*clean*’, ‘*spotless*’), yang bersifat formal. Kata ini menekankan pada kemurnian atau kebersihan yang bersifat mendalam atau spiritual, yakni tidak hanya sekadar bersih dari kotoran, tetapi juga dari unsur yang mencemari secara simbolis atau mikroskopis, sehingga dapat dipadankan dengan kata ‘suci’ atau ‘murni’. Dalam bidang tertentu seperti keagamaan, produksi makanan, farmasi, atau kesehatan, kata ini lazim digunakan untuk menandakan standar kebersihan yang tinggi. Oleh karena itu, 洁净 *jiéjìng* digunakan dalam ragam tulis,

konteks ilmiah, religius, sastra, serta bergaya bahasa puitis. Kata ini tidak dapat direduplikasikan seperti kata 干净 *gānjìng* (于明善, 郭宝安, 2010: 175). Contoh: 4) 湖水非常洁净。'Air danau jernih dan bersih'; 5) 这是一间洁净的手术室。'Ini adalah ruang operasi yang steril'; 6) 洁净的心灵。'Jiwa yang suci/bersih'; 7) 她有一颗洁净的心。'Ia memiliki hati yang murni.'

Sama seperti kata 干净 *gānjìng*, 清洁 *qīngjié* juga merupakan adjektiva yang bermakna 'bersih' (dalam arti terawat dengan baik; serta higienis). Namun, 清洁 *qīngjié* lebih digunakan dalam ragam tulis. Selain adjektiva, kata ini juga berkelas verba ('to clean') dan nomina ('cleanliness'). Kata 清洁 *qīngjié* menekankan kondisi kebersihan atau prosesnya. 'Bersih' dalam arti hasil dari kegiatan pembersihan. Kata ini juga digunakan dalam konteks kebersihan lingkungan, kebersihan publik, dan memiliki nuansa institusional, sehingga sifatnya formal dan teknis. Kata 清洁 *qīngjié* tidak dapat direduplikasi, dan tidak dapat menduduki posisi komplemen/pelengkap (邓守信, 1996: 117-118). Contoh: 8) 人人要注意清洁卫生。'Setiap orang harus menjaga kebersihan dan kesehatan'; 9) 用清洁剂洗一下显得很干净。'Mencuci dengan menggunakan bahan pembersih, terlihat sangat bersih'; 10) 那家餐厅用的餐具和厨房设备都是非常清洁的。'Peralatan makan dan dapur yang digunakan di restoran itu sangat higienis.'

Kesinoniman 干净 *gānjìng*, 洁净 *jiéjìng*, dan 清洁 *qīngjié* dapat terlihat berdasarkan penyulihan (penukaran/penggantian) antarkata tersebut, serta kolokasinya. Berikut contohnya: 11) 电脑房要保持清洁。'Ruang komputer harus dijaga tetap bersih.' 清洁 dapat ditukar dengan 干净 (lisan) dan 洁净 (formal). 12) 用清洁剂洗一下显得很干净。'Mencuci dengan menggunakan bahan pembersih, terlihat sangat bersih.' 清洁 tidak dapat ditukar dengan 干净 dan 洁净 karena tidak berkolokasi dengan 剂 'preparat obat/bahan kimia'. 13) 请把桌子擦干净。'Tolong meja dilap hingga bersih.' 干净 tidak dapat ditukar dengan 清洁 dan

洁净 karena keduanya tidak dapat berfungsi sebagai komplemen/pelengkap. 14) 人人要注意清洁卫生。’Setiap orang harus memperhatikan (menjaga) kebersihan dan kesehatan. 清洁 tidak dapat ditukar dengan 干净 dan 洁净 karena tidak dapat berkolokasi dengan kata 卫生. 15) 科学实验需要在洁净的环境中进行, 以防止污染。’Eksperimen ilmiah perlu dilakukan di dalam lingkungan yang bersih, untuk mencegah kontaminasi.’ 洁净 di sini mengandung makna tidak hanya bersih, tetapi juga steril dan higienis, sehingga tidak dapat ditukar dengan 干净 dan 清洁 karena konteksnya formal dalam bidang kesehatan. 16) 衣服洗得干干净净的。’Pakaian dicuci hingga bersih sekali.’ 干净 tidak dapat ditukar dengan 清洁 atau 洁净 karena kedua kata tersebut tidak dapat direduklifikasi, serta tidak dapat berfungsi sebagai komplemen. 17) 好久没清洁地毯了。’Karpét sudah lama tidak dibersihkan.’ 清洁 tidak dapat ditukar dengan 干净 atau 洁净 karena kedua kata itu tidak dapat menjadi verba. 18) 我们昨天包了五十多个饺子他们两个一下子就吃干净了。’Kami membuat pangsit lebih dari 50 buah Kemarin, dalam sekejap mereka berdua menghabiskannya hingga bersih.’ 干净 tidak dapat ditukar dengan 清洁 atau 洁净 karena kedua kata tersebut tidak berkolokasi dengan kata 吃.

Berikut tabel perbandingan ketiga kata berdasarkan berbagai aspek pembandingan (邓守信, 1996: 117-118) dan (杨寄洲 dan 贾永芬, 2010: 457).

Tabel 1. Perbandingan Kata 干净 *gānjìng*, 洁净 *jiéjìng*, 清洁 *qīngjié*

No.	Aspek Pembandingan	干净	洁净	清洁
1.	Makna	bersih, rapi dan bersih,	bersih, jernih dan	bersih, tidak ada

No.	Aspek Pembanding	干净	洁净	清洁
		bersih sama sekali tidak bersisa (sepenuhn ya)	bersih, suci, murni, steril	debu atau kotoran
2.	Kelas Kata	Adjektiva	adjektiva, verba	adjektiva, verba, nomina
3.	Nuansa Makna	menekank an hasil atau kondisi akhir (bersih)	menekank an pada kemurnian atau kebersihan yang bersifat mendalam atau spiritual	menekank an kondisi kebersiha n atau proses
4.	Ragam Bahasa	ragam lisan	ragam tulis	ragam tulis
5.	Gaya Bahasa	informal, sehari-hari, fleksibel	formal, puitis, sastra, spiritual	formal, teknis
6.	Konteks Penggunaan	umum, netral, merujuk	ilmiah, laboratori um,	sanitasi, kesehatan masyarak

No.	Aspek Pembanding	干净	洁净	清洁
		pada benda/barang umum, rumah, tubuh,	keagamaan , bidang industri, farmasi, dll.	at
7.	Gramatikal: • dapat berfungsi sebagai komplemen (hasil, derajat) • dapat direduplikasi	 ya ya	 tidak tidak	 tidak tidak
8.	Contoh Kolokasi: ▪ 吃/忘得~ ▪ 饭菜恐怕也不~ ▪ 很~; 非常~; 十分~ ▪ 很~的水/食物/饭菜 ▪ 打扫~; 擦~; 消灭~ ▪ ~工人; ~工具; ~	 ya ya ya ya ya	 tidak tidak ya tidak tidak	 tidak tidak ya tidak tidak

No.	Aspek Pembanding	干净	洁净	清洁
	剂	tidak	tidak	ya

Daftar Pustaka

邓守信. (1996). 汉英汉语常用近义词用法词典。
北京：北京语言学院出版社。

Muhadjir. (2014). *Semantik dan Pragmatik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.

杨寄洲, 贾永芬. (2010).
1700对近义词语用法对比。北京：北京语言大学出版社。

于明善, 郭宝安. (2010).
同义词近义词反义词组词造句多音多义字易错易混字大全。北京：华语教学出版社。

TECHNOLOGY FOR LEARNING ENGLISH FOR CHILDREN

Linda Efrina Nasution, S.Pd., M.Hum¹⁴
(Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Padang
Lawas)

“Integrating technology into education enhances children’s engagement and motivation in learning. Technology provides interactive and immersive learning experiences”.

Technology plays a vital role in human development in this era, Technology has become an indispensable part of language learning, offering diverse tools and techniques that cater to various learning styles and contexts. It already affects the human behaviour in all aspects of life. For instance, in work, education, and culture. Technology gives an opportunity to make the process of teaching and learning English more interesting, innovative, and productive. Effective integration of these tools into the curriculum requires careful consideration of pedagogical approaches and the specific needs of learners. By adopting innovative strategies and staying informed about the latest trends, educators can make language learning more engaging, accessible, and effective.

¹⁴ Penulis lahir di Gunungtua, 25 Oktober 1988, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Padang Lawas, menyelesaikan studi S1 di STKIP “Tapanuli Selatan” Padang Sidempuan tahun 2013, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Linguistik Terapan Bahasa Inggris Universitas Negeri Medan tahun 2018.

Implementing Technology in Education

Agarwal (2001) define that technology in education refers to application of engineering principles in the development of electromechanical equipment used for instructional purposes. Then, Santoso,et.al (2021) describes that Educational technology can be understood as a complex and integrated process involving various people, ideas, procedures, tools, and problem analyzers such as an organization to solve problems, implement, assess, and manage issues that cover all aspects of education and learning

Kalyani (2024) describe the reason why technology is needed in the classroom. A) Facilitates interactive and multimedia learning experiences, increasing student engagement and motivation to learn. B) Encourages self-directed and lifelong learning by giving access to a vast repository of knowledge and educational resources outside of traditional textbooks. C) Enables personalized learning pathways, catering to individual student needs and learning styles for better understanding and retention. D) Gives students the fundamental 21st-century skills they need to succeed in the workplace, including digital literacy, critical thinking, and problem-solving. E) Enhances collaboration and communication among students, fostering teamwork and social skills crucial in today's interconnected world. F) Facilitates practical and hands-on learning experiences through simulations and interactive tools, bridging the gap between theory and real-world application. G) Provides quick feedback on students' performance, assisting teachers in identifying areas for development and adjusting their teaching methods accordingly. H) Supports inclusive education by enhancing accessibility for students with diverse learning needs and disabilities. I) Empowers educators with resources for continuous professional development, fostering a culture of innovation in teaching methodologies. J) Encourages global cooperation and connectedness, giving students access to

resources, experts, and peers across the globe to enhance their educational experience

Teaching Four Language Skills by Using Technology

1. Teaching Speaking

Teaching speaking using technology can be both effective and engaging, especially when learners are given interactive, real-time opportunities to communicate. Technology can transform the speaking classroom by making it more interactive, inclusive, and personalized. The key is to balance real-time communication with reflective, asynchronous tasks, and to select tools that match your students' proficiency levels and interests. The applications below are useful for students in their speaking practice.

Tool Type	Examples	How It Helps Speaking Practice
Video Conferencing	Zoom, Microsoft Teams, Google Meet	Real-time speaking, discussions, presentations
Language Apps	Duolingo, HelloTalk, ELSA Speak	Speaking practice, pronunciation, repetition drills
AI Chatbots	Chat GPT (voice mode), Replika, Mondly	Conversational simulations, 24/7 practice
Recording Tools	Vocaroo, Audacity, Flipgrid	Practice, reflect, and receive teacher/ peer feedback
Virtual Reality (VR)	Mondly VR, Immerse	Immersive conversations in realistic contexts

Speech Recognition	Google Docs Voice Typing, Siri, Alexa	Encourages clear and accurate pronunciation
--------------------	---------------------------------------	---

2. Teaching Listening

Technology is needed in teaching listening for several important reasons. Listening is a foundational skill in language learning and communication, and technology can significantly enhance how it's taught and practiced. Technology enhances listening instruction by making it more authentic, accessible, flexible, and engaging. It empowers both teachers and students with tools that traditional methods can't provide alone.

The applications below are useful for students in their listening practice.

Tool Type	Examples	How It Helps Listening Skills
Podcasts & Audiobooks	Spotify, Audible, Apple Podcasts, Google Podcasts	Listen to native speakers or subject matter experts.
Language Apps	Duolingo, LingQ, Rosetta Stone, Speechling, Yable	Has audio-based exercises for listening and repeating with transcripts to follow and has visual support.
Subtitled Videos (for Active Listening)	YouTube, Netflix, TED Talks, FluentU	Video with subtitles

Tool Type	Examples	How It Helps Listening Skills
Speech Recognition & Listening Practice Tools	ELSA Speak, Google Assistant/Siri/Alexa, Listenwise	Trains pronunciation and listening through feedback.
Listening Games & Interactive Tools	Lyrics training	Practice listening with music by filling in the lyrics

3. Teaching Reading

The BNR authors in Frankel,et.al (2016) defined reading as “the process of constructing meaning from written texts,” and noted that, “it is a complex skill requiring the coordination of a number of interrelated sources of information”. Reading is the process of thinking and understanding, when the reader reads text, they are use their brain to thinking and reason out. The applications below are useful for students in their reading practice.

Tool Type	Examples	How It Helps Reading Comprehension
Digital Reading Platforms	Epic! Raz-Kids;, Newsela Commonlit	Offering interactive reading experiences and comprehension activities
Reading Comprehension Apps	ReadTheory, ReadWorks, Squiggle Park / Dreamscape	Apps that are built specifically for comprehension strategies and skill

Tool Type	Examples	How It Helps Reading Comprehension
	InferCabulary	
Audiobooks & Text-to-Speech Tools	Learning Ally, Bookshare Natural Reader / Speechify Immersive Reader (Microsoft)	support auditory learners and students with learning differences like dyslexia
Annotation & Note-Taking Tools	Kami, Google Docs, Hypothes.i	Helpful for practicing active reading and comprehension
AI & Adaptive Learning Platforms	Lexia Core, Amira Learning, LightSail	Tools that adapt to learner needs and give real-time feedback
Virtual Tutors & AI Chatbots	ChatGPT or other AI tutors	Encourages clear and accurate pronunciation
Gamified Learning Platforms	Freckle, Prodigy English, Blooket / Kahoot	Engage reluctant readers with game-based learning

4. Teaching Writing

Writing is a process of transforming thoughts and ideas into written form to inform or communicate with the reader. To write something in written form, the writer should consider about how to form words, how to put words together into sentences, and how to punctuate those sentences in order to make a good sentences. According to Nunan in Sidauruk, Silalahi & Herman

(2020) states that writing is the mental work of inventing ideas, thinking about how to express them, and organizing them into statements and paragraphs that will be clear to a reader. The applications below are useful for students in their writing practice.

Tool Type	Examples	How It Helps Writing Skills
Writing Practice & Feedback Platforms	Grammarly, ProWritingAid Hemingway Editor Quill.org , NoRedInk	help to improve writing with real-time feedback or structured learning
Learning Platforms & Courses	Coursera, edX, Udemy MasterClass	provide structured lessons, exercises, and instructor feedback
AI Writing Assistants	ChatGPT, Jasper Sudowrite	Great for brainstorming, drafting, and getting suggestions
Tools for Organizing & Planning Writing	Scrivener, Notion Google Docs	Help to plan and structure writing projects
Speech-to-Text & Dictation Tools	Google Docs Voice Typing Dragon NaturallySpeaking Otter.ai	For learners who think better out loud or have disabilities

Tool Type	Examples	How It Helps Writing Skills
Revision & Collaboration Tools	Google Docs + Comments Microsoft Word + Track Changes Overleaf (for LaTeX)	Encourages clear and accurate pronunciation
Gamified Learning Platforms	Duolingo (for English writing basics) TypingClub or Keyb	apps make learning writing and grammar fun

Daftar Pustaka

- Agarwal, Rashmi. 2001. *Educational Technology and Conceptual Understanding 3*. New Delhi : Prabhat Prakashan.
- Dudhat, N. P. L. Santoso, S. Santoso, and R. Setiawati, 2021. "Blockchain in Indonesia University: A Design Viewboard of Digital Technology Education," Aptisi Trans. Technopreneursh., vol. 3, no. 1.
- Ekaterina Nemtchinova, 2013. *Teaching Listening*, TESOL Book Publications Committee. Virginia
- Frankel, Katherine & Becker, Bryce & Rowe, Marjorie & Pearson, P. 2016. *From "What is Reading?" to What is Literacy?*. Journal of Education. 196. 7-17.

- Inh, Dinh & Nam, Nguyen & Bon, Bui. 2024. Exploring the Impact of Technology in Enhancing English Reading Skill. *International Journal of English Language Studies*. 6. 111-116.
- Kalyani, Dr. 2024. *The Role of Technology in Education: Enhancing Learning Outcomes and 21st Century Skills*. *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*. 3. 05-10. 10.59828/ijrmst.v3i4.199.
- Sidauruk. Amri, Silalahi. Dumaris E. , Herman. *The Effect of Problem Based Learning (PBL) on Writing Recount Text at Grade Ten of SMK Negeri 2 Pematangsiantar*: JETAFL (Journal of English Teaching as a Foreign Language) ISSN: 2459-9506, JETAFL Publishing, Volume 6, Issue 1: June 2020

JOYFUL DAN MEANINGFUL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Martriwati, M.Pd¹⁵
(Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA)

"Joyful learning menyalakan semangat, meaningful learning menuntun pada tujuan. Bersama-sama keduanya melahirkan motivasi belajar yang berkelanjutan."

Motivasi belajar bahasa Inggris kerap menjadi tantangan utama baik bagi dosen maupun bagi mahasiswa di kelas Bahasa Inggris. Banyak mahasiswa menganggap mata kuliah ini hanya kewajiban administratif, bukan kebutuhan nyata. Padahal, kemampuan berbahasa Inggris merupakan kompetensi dasar abad ke-21 yang mendukung studi lintas disiplin maupun karier global. Dalam kerangka Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) yang digaungkan dalam kebijakan nasional, tiga prinsip utama—mindful, meaningful, joyful—diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan berdampak (Kemendikbudristek, 2024). Hal ini sejalan dengan temuan riset

¹⁵ Penulis lahir di Pekanbaru, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UHAMKA Jakarta, menyelesaikan studi S1 di IKIP Muhammadiyah Jakarta tahun 1995 dan menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa di Universitas Negeri Jakarta tahun 2005.

terkini bahwa *enjoyment* dalam belajar bahasa berpengaruh positif terhadap motivasi, *willingness to communicate* (WTC), serta performa akademik mahasiswa (Dewaele & Li, 2024; Liu & Sun, 2025).

1. Konsep *Deep Learning* dalam Pendidikan

Deep learning dalam pedagogi (berbeda dari *deep learning* di ranah kecerdasan buatan) adalah proses belajar yang memungkinkan mahasiswa menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki, mengembangkan kemampuan bernalar kritis, serta mentransfer pemahaman ke situasi baru. Ausubel menekankan bahwa belajar akan lebih bermakna jika informasi baru disubsumsi ke dalam skema pengetahuan yang sudah ada (Ausubel, 2023).

Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional, *deep learning* tidak hanya dipahami sebagai proses penguasaan pengetahuan tingkat tinggi, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang holistik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2024) menekankan bahwa *deep learning* diwujudkan melalui integrasi tiga dimensi utama: *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*.

- a. *Mindful* berarti mahasiswa belajar dengan penuh kesadaran, fokus pada proses, serta mampu merefleksikan pengalaman belajarnya.
- b. *Meaningful* menekankan pada keterhubungan materi dengan konteks nyata, sehingga apa yang dipelajari tidak berhenti pada teori, tetapi bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun profesi.
- c. *Joyful* menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, bebas dari rasa tertekan, sehingga mahasiswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam kelas.

Ketiga aspek ini saling melengkapi dan berkontribusi pada keterlibatan emosional, kognitif, dan sosial mahasiswa, yang pada akhirnya menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam serta tahan lama.

Contoh Penerapan

- **Mindful:** Dosen meminta mahasiswa melakukan *reflective journaling* setelah presentasi, di mana mereka menuliskan apa yang telah dipelajari, tantangan yang dihadapi, serta bagaimana kaitannya dengan tujuan akademik pribadi.
- **Meaningful:** Mahasiswa diminta membuat proyek video berbahasa Inggris yang memperkenalkan budaya lokal kampus atau daerahnya. Aktivitas ini menghubungkan keterampilan bahasa dengan identitas sosial dan budaya.
- **Joyful:** Pembelajaran dilengkapi dengan *language games* berbasis kuis digital yang mengasah kosakata, kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi santai agar mahasiswa tetap merasa senang sekaligus belajar secara mendalam.

Dengan demikian, implementasi kebijakan nasional terkait deep learning bukan hanya slogan, tetapi dapat diterjemahkan langsung ke dalam aktivitas kelas yang nyata dan berdampak.

2. Joyful dan Meaningful dalam EFL

Joyful learning menghadirkan suasana belajar yang memicu rasa ingin tahu, aman untuk mencoba, serta menyenangkan. Studi terbaru menunjukkan bahwa *foreign language enjoyment* (FLE) meningkatkan motivasi intrinsik dan usaha berbahasa mahasiswa EFL (Zhang & Wang, 2024).

Sementara itu, meaningful learning berarti pembelajaran relevan dengan kehidupan mahasiswa dan bukan sekadar hafalan jangka pendek. Dengan konteks nyata, mahasiswa dapat mengaitkan kosakata, struktur, dan keterampilan berbahasa

dengan pengalaman pribadi mereka (Ausubel, 2023). Kombinasi keduanya terbukti mampu membangun motivasi otonom, yang tidak hanya mendorong mahasiswa untuk aktif di kelas, tetapi juga untuk terus berlatih di luar kelas (Liu & Sun, 2025).

3. Mengapa Perlu Joyful dan Meaningful Learning?

Apabila pembelajaran hanya menekankan aspek joyful, maka aktivitas bisa menjadi sekadar hiburan tanpa kedalaman. Sebaliknya, jika hanya menekankan meaningful, mahasiswa dapat merasa terbebani dan kehilangan semangat. Oleh karena itu, kedua aspek harus saling melengkapi: joy memberi energi, meaning memberi arah.

Penelitian menunjukkan bahwa *enjoyment* tidak hanya meningkatkan *willingness to communicate* mahasiswa dalam kelas, tetapi juga memprediksi keberhasilan akademik mereka dalam jangka panjang (Dewaele & Li, 2024). Dengan kata lain, ketika mahasiswa merasa senang dan terlibat secara emosional positif dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi, berpartisipasi aktif, dan mempertahankan capaian belajar yang berkelanjutan.

4. Syarat Terpenuhinya Joyful–Meaningful Learning

Agar pembelajaran bahasa Inggris efektif dalam kerangka *deep learning*, diperlukan syarat berikut:

- a. Tujuan yang jelas dan relevan: Mahasiswa memahami manfaat praktis bahasa Inggris bagi studi dan karier mereka
- b. Atmosfer kelas aman dan menantang: Lingkungan yang rendah kecemasan tetapi tetap memberi tantangan
- c. Aktivasi pengetahuan awal: Dosen mengaitkan materi baru dengan pengalaman mahasiswa
- d. Umpan balik formatif: Fokus pada kemajuan, bukan sekadar nilai akhir

- e. Aktivitas kreatif dan kolaboratif: Memberi kesempatan mahasiswa memilih cara belajar dan mengekspresikan diri.

5. Contoh Aktivitas Pembelajaran Bahasa Inggris

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di perguruan tinggi, diperlukan strategi yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mahasiswa. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran yang dirancang tidak hanya berfokus pada penguasaan bahasa, tetapi juga pada pengalaman bermakna yang mendukung keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta refleksi diri. Berikut adalah beberapa contoh aktivitas yang mengacu pada prinsip *joyful learning* dan *meaningful learning* yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

a. Role Play “Campus Survival”

Mahasiswa berlatih percakapan nyata, seperti bertanya arah, memesan makanan, atau konsultasi dengan dosen. Aktivitas ini *joyful* karena berbasis permainan peran dan *meaningful* karena terhubung langsung dengan kehidupan kampus.

b. Project-Based Task: “Campus Culture Video”

Kelompok mahasiswa membuat video pendek memperkenalkan budaya kampus dalam bahasa Inggris. Produk nyata dapat dipublikasikan, sehingga mahasiswa merasa hasil belajarnya berdampak.

c. Debate on Campus Issues

Mahasiswa mendiskusikan isu yang dekat dengan kehidupan kampus, misalnya kewajiban presensi atau efektivitas pembelajaran daring. Aktivitas ini melatih berpikir kritis, komunikasi lisan, dan keberanian.

d. Language Games with Reflection

Permainan kosakata atau kuis digital dilakukan untuk membangun antusiasme, lalu mahasiswa diminta mengaitkan kosakata itu dengan teks akademik atau esai yang sedang mereka kerjakan.

e. Reflective Journaling: “My Learning Diary”

Mahasiswa menulis jurnal singkat tentang apa yang mereka pelajari dan bagaimana hal itu berguna. Aktivitas ini mendorong kesadaran (mindful) sekaligus relevansi (meaningful).

Integrasi joyful dan meaningful learning dalam kerangka deep learning merupakan strategi yang terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Joy memberi semangat dan energi belajar, sementara meaning memastikan pembelajaran relevan dan berdaya guna. Melalui desain aktivitas kreatif, reflektif, dan kontekstual, mahasiswa tidak hanya lebih bersemangat, tetapi juga lebih mampu mentransfer keterampilan bahasa Inggris mereka ke kehidupan akademik maupun profesional. Dengan demikian, *joyful-meaningful learning* bukan sekadar pendekatan alternatif, melainkan kebutuhan esensial untuk pendidikan bahasa Inggris di perguruan tinggi.

Daftar Pustaka

- Ausubel, D. P. (2023). *Ausubel's meaningful learning revisited*. [Review article].
- Dewaele, J. M., & Li, C. (2024). The effect of foreign language enjoyment on willingness to communicate. *Frontiers in Education*, 9(2), 115–127.

- Kemendikbudristek. (2024). *Pembelajaran mendalam: Mindful, meaningful, joyful*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Liu, Y., & Sun, H. (2025). Unveiling the effects of enjoyment and hope on students' English performance. *Scientific Reports*, 15(4), 2231–2242.
- Zhang, X., & Wang, Y. (2024). Assessing the interactions between learning enjoyment, motivation, and achievement in EFL classrooms. *Language Teaching Research*, 28(3), 456–472.
- Zhou, M. (2024). Enjoyment in foreign language learning: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 36(1), 55–73.

USING “BOX OF TERMS” GAME TO IMPROVE VOCABULARY AND CONCEPTUAL UNDERSTANDING IN ISLAMIC ECONOMIC LAW EDUCATION

Mutia Hafifah, S.Pd, M.Hum¹⁶
(Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai)

“The use of the “Box of Terms” game proved to be an effective instructional strategy for improving both vocabulary and conceptual understanding in Islamic Economic Law education”

In today’s globalized academic and professional landscape, English proficiency has become a critical skill for university students, particularly those in specialized disciplines such as Islamic Economic Law. Mastery of legal English vocabulary is essential for understanding academic texts, interpreting legal documents, and engaging in professional communication. However, students often encounter difficulties in grasping complex legal terminology due to limited exposure and the use of traditional teaching methods that rely heavily on rote memorization and teacher-centered instruction.

One increasingly popular method is game-based learning (GBL), which incorporates game mechanics to create a more

¹⁶ Penulis lahir di Tanjung Mulia, 17 Juli 1991, merupakan Dosen Bahasa Inggris Program Studi Hukum Ekonomi Syariah di Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, menyelesaikan studi S1 di UMSU Medan, tahun 2013 dan menyelesaikan S2 di Pascasarjana UNIMED Medan, tahun 2016.

engaging and motivating learning environment. GBL is not only entertaining but also pedagogically powerful. Yolageldili and Arikan (2021) emphasized that educational games increase learner participation and motivation, leading to better vocabulary acquisition and conceptual understanding. In a similar study, (Nuryani et al, 2022) showed that vocabulary games helped EFL learners internalize and use new terms more confidently, especially in academic contexts.

The “Box of Terms” game is a vocabulary-based learning tool developed to enhance students’ understanding of legal English in an interactive manner. By encouraging students to define, explain, and discuss specialized legal terms, the game supports deeper learning and promotes peer collaboration. This aligns with (Putri et al, 2023), who demonstrated that gamification in higher education encourages active participation and improves students’ conceptual grasp of complex materials.

The study was conducted at Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, specifically within the first-year Islamic Economic Law program. The participants were 39 students who were enrolled in a course involving Legal English or Islamic legal terminology. They were selected through purposive sampling based on their involvement in the class and willingness to participate in the study.

This study employs a Classroom Action Research (CAR) model based on (Kemmis and McTaggart’s cyclical framework ,2014), which consists of four stages in each cycle: 1) Planning, 2) Acting, 3) Observing, 4) Reflecting. The research was conducted over two cycles, each designed to improve students’ vocabulary acquisition and conceptual understanding through the implementation of the *“Box of Terms”* game.

Each action research cycle followed these steps: 1) Planning: Developing learning materials, designing the “Box of Terms” game cards (with legal terms), preparing observation sheets, and constructing pre- and post-tests. 2) Acting: Implementing the game in class, where students draw a term and explain it or use it in context, either orally or in writing. 3) Observing: Recording student participation, responses, and learning behaviors using observation checklists and field notes. 4) Reflecting: Analyzing results from the first cycle and improving strategies for the next cycle if necessary.

Data Collection Techniques: 1) Tests (Pre-test and Post-test): Used to measure students' vocabulary knowledge and conceptual understanding before and after the intervention. 2) Observation: Conducted during the game sessions to track engagement, understanding, and interaction using structured observation sheets.

Data Analysis Techniques: 1) Quantitative data (from pre- and post-tests) were analyzed using descriptive statistics, particularly mean scores and improvement percentages. 2) Qualitative data from observations and interviews were analyzed thematically to support and explain the quantitative findings.

Cycle	Average Score	Active Participation
Pre-Test	58.2	–
Post-Test Cycle I	72.4	68%
Post-Test Cycle II	84.6	92%

The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation of the “Box of Terms” game, observation, and reflection. The aim was to measure

improvements in students' vocabulary mastery and conceptual understanding of Islamic Economic Law.

1. Pre-Test Results (Before Cycle I)

Before the implementation of the game, students were given a pre-test consisting of 20 vocabulary and conceptual questions related to legal English in the context of Islamic economic law. The average score was 58.2, indicating a basic understanding but limited mastery of key terminology.

2. Post-Test Results – Cycle I

After the first cycle, a post-test was conducted. The average score increased to 72.4, showing a significant improvement. However, the observation sheet revealed that only 68% of students actively participated during the game, and some students still struggled with explaining terms in context.

3. Revisions Before Cycle II

Based on reflection, several revisions were made before Cycle II: 1) More contextual examples were added to game cards. 2) Students were grouped to foster peer collaboration. 3) A time limit was introduced to increase focus and excitement.

4. Post-Test Results – Cycle II

In the second cycle, students demonstrated better understanding and engagement. The average post-test score increased to 84.6, with 92% of students actively participating. Students were able to define, explain, and apply legal terms more confidently, both orally and in writing.

The results of this study clearly demonstrate that the “Box of Terms” game significantly improves both vocabulary mastery and conceptual understanding among first-year students in the Islamic Economic Law program. The average score increased from 58.2 in

the pre-test to 84.6 in the post-test of Cycle II, accompanied by a rise in active participation from 68% to 92%. These improvements highlight the effectiveness of game-based learning (GBL) as an alternative to conventional, memorization-heavy approaches in English for Specific Purposes (ESP) instruction.

These findings are in line with (Putri et al, 2023), who emphasized that gamification in higher education significantly enhances vocabulary retention and promotes deeper engagement with complex materials, especially in ESP contexts. The design of the “Box of Terms” game—where students define and explain legal vocabulary in context—not only fostered active participation but also facilitated peer-assisted learning, a strategy shown to be effective in collaborative language classrooms (Nuryani et al., 2022).

Moreover, the structured use of game mechanics (random drawing, time limits, contextual application) reflects the principles of task-based learning as discussed by (Burns 2020), who argues that students retain vocabulary better when they use it in purposeful, interactive situations. In this study, students had to use legal terms in meaningful ways—through explanation, application, or peer discussion—which supported the development of productive vocabulary skills, not just passive recognition.

From a motivational perspective, the integration of GBL elements such as competition, collaboration, and rewards proved to be influential. According to (Yolageldili and Arikan 2021), educational games in EFL environments increase learners' motivation by reducing language anxiety and offering a more relaxed yet focused atmosphere. This was echoed in students' perceptions in the present study, where 88% agreed that the game made it easier to remember and understand terms, and 84% felt more confident using legal vocabulary in class discussions.

Importantly, the iterative nature of the Classroom Action Research (CAR) method allowed for continuous refinement of the game design. After observing limitations in Cycle I—such as uneven participation and difficulty using terms contextually—the researchers added more contextual examples, introduced group work, and implemented timed activities. These strategies effectively addressed the challenges and significantly improved both outcomes and student engagement in Cycle II, as supported by (Alasmari & Alshammari, 2020), who argue that game-based learning must be carefully scaffolded to maximize its pedagogical impact.

The use of vocabulary games also responds well to the nature of legal terminology, which tends to be abstract, technical, and culturally embedded. This is especially true in Islamic Economic Law, where terms often derive from Arabic and require both linguistic and conceptual interpretation. The game encouraged learners to not only memorize but also explain and apply terms such as *mudarabah*, *murabahah*, or *gharar*, thus deepening both their linguistic proficiency and legal reasoning.

The use of the “*Box of Terms*” game had a positive impact on students’ learning outcomes. Vocabulary knowledge improved not just in quantity but also in depth of conceptual understanding, confirming that game-based learning can be a powerful tool in ESP education, particularly within disciplines such as Islamic Economic Law.

Daftar Pustaka

- Alasmari, A., & Alshammari, M. (2020). *Enhancing vocabulary acquisition through gamification. Arab World English Journal (AWEJ)*, 11(1), 3–17.
- Burns, A. (2020). *Action research in English language teaching: Contributions and recent developments. Language Teaching*, 53(4), 449–462.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Nuryani, L., Sari, R. M., & Setiawan, A. (2022). Enhancing vocabulary mastery through educational games in English learning. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), 215–225.
- Yolageldili, G., & Arikan, A. (2021). The effects of using games in English vocabulary teaching to young learners. *Online Submission*, 5(1), 219–252.

BAB II

STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB YANG EFEKTIF DAN KONTEKSTUAL

METODE PROJECT-BASED LEARNING: STRATEGI EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA ARAB

Dr. Naidin Syamsuddin, S.Ag.,M.Pd.I.¹⁷
(Institut Agama Islam Negeri Palopo)

"Tingkatkan keterampilan bahasa Arab dan pemahaman budaya siswa secara efektif melalui metode Project-Based Learning yang inovatif dan kolaboratif"

Era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa Arab menjadi semakin penting, baik di bidang akademis maupun profesional. Bahasa Arab adalah bahasa resmi di banyak negara di Timur Tengah dan Afrika Utara, serta merupakan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia dengan lebih dari 400 juta penutur. Kemampuan berbahasa Arab membuka akses ke berbagai sumber pengetahuan, terutama dalam ilmu agama, sejarah, dan budaya. Di dunia profesional, penguasaan bahasa ini memberikan keunggulan kompetitif, terutama di sektor bisnis,

¹⁷Penulis lahir di Kalaena, 01 Agustus 1973, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo, menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTK UIN Alauddin Makassar, menyelesaikan Program Magister (S2) di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Alauddin Makassar. Pendidikan Doktor S3 Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab UIN Alauddin Makassar, Dan sekarang merupakan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Palopo Sulawesi Selatan.

diplomasi, dan hubungan internasional. Dengan meningkatnya interaksi global, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab tidak hanya meningkatkan peluang karier, tetapi juga memperdalam pemahaman terhadap budaya Arab yang beragam.

Oleh karena itu, pendekatan inovatif dalam pengajaran bahasa Arab, seperti metode Project-Based Learning (PBL), sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan bahasa dan budaya siswa. Chapter ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas PBL dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan fokus pada peningkatan keterampilan berbahasa dan pemahaman budaya. Melalui analisis penerapan PBL, chapter ini menunjukkan bagaimana proyek kolaboratif dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan mendalam, serta mengeksplorasi dampak positifnya terhadap motivasi siswa dan kemampuan komunikasi dalam bahasa Arab. Diharapkan, chapter ini memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di era global.

Konsep Project-Based Learning (PBL)

Project-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam proyek nyata yang relevan dan bermakna, di mana mereka menyelesaikan tugas-tugas kompleks selama periode tertentu. Berbeda dengan metode tradisional yang berfokus pada pengajaran langsung dan hafalan, PBL mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis dan penelitian. Dalam PBL, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka menghubungkan teori dengan praktik secara lebih efektif. Prinsip dasar PBL mencakup pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek yang relevan dengan konteks dunia nyata.

PBL memiliki sejumlah keunggulan signifikan dalam proses pembelajaran, seperti peningkatan motivasi siswa, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik. PBL meningkatkan motivasi siswa dengan menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa lebih bersemangat. Selain itu, PBL mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis karena siswa dihadapkan pada masalah kompleks yang memerlukan analisis dan solusi kreatif. Kemampuan berkomunikasi siswa juga meningkat melalui kolaborasi dalam kelompok dan presentasi proyek, yang mengajarkan mereka untuk menyampaikan ide dengan jelas dan efektif. Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan aspek akademis, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Penerapan PBL dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Proyek konkret dalam pembelajaran bahasa Arab adalah pembuatan video pendek yang menggambarkan budaya Arab. Dalam proyek ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diminta memilih tema terkait budaya Arab, seperti makanan, tradisi, atau festival. Setiap kelompok melakukan riset, menulis naskah dalam bahasa Arab, dan merekam video yang menampilkan informasi tersebut. Proyek ini membantu siswa meningkatkan keterampilan bahasa Arab, berkolaborasi, berkreasi, dan memahami lebih dalam tentang budaya yang mereka pelajari. Selain itu, presentasi video di depan kelas dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Arab.

Menerapkan PBL dalam kelas bahasa Arab, langkah-langkah yang perlu diambil meliputi perencanaan proyek dengan menetapkan tujuan pembelajaran dan memilih tema relevan. Guru memfasilitasi diskusi awal untuk mengidentifikasi ide-ide proyek

dan membagi siswa ke dalam kelompok. Setelah siswa melakukan riset dan merencanakan proyek, mereka merekam video dan melakukan editing sebelum presentasi. Evaluasi dilakukan dengan umpan balik dari guru dan teman sejawat mengenai kualitas proyek dan penggunaan bahasa Arab, serta refleksi diri siswa tentang proses yang telah dijalani. Sebuah studi kasus di universitas di Indonesia menunjukkan bahwa penerapan PBL dalam pembuatan video tentang tradisi Ramadan berhasil meningkatkan keterampilan bahasa Arab dan pemahaman budaya mahasiswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan dinamis.

Dampak PBL terhadap Keterampilan Bahasa dan Budaya

Peningkatan Keterampilan: Project-Based Learning (PBL) secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis siswa dalam bahasa Arab. Dalam konteks berbicara, siswa terlibat dalam presentasi proyek di depan kelas, yang mendorong mereka untuk berlatih pengucapan, intonasi, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Kegiatan kolaboratif dalam kelompok juga meningkatkan keterampilan mendengarkan, karena siswa harus memperhatikan dan merespons ide-ide rekan-rekan mereka. Selain itu, saat melakukan riset dan menulis naskah untuk proyek, siswa berlatih keterampilan membaca dan menulis dalam bahasa Arab. Mereka belajar untuk menganalisis teks, menyusun argumen, dan menyampaikan informasi dengan jelas. Dengan keterlibatan aktif dalam berbagai aspek pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan bahasa, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Arab dalam konteks nyata.

Pemahaman Budaya: Proyek yang dilakukan dalam PBL juga berkontribusi besar terhadap pemahaman budaya Arab siswa. Dengan memilih tema yang berkaitan dengan budaya, siswa diajak untuk menjelajahi dan memahami nilai-nilai, tradisi, dan kebiasaan

masyarakat Arab. Misalnya, dalam proyek pembuatan video tentang festival atau makanan khas, siswa tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga menggali makna di balik budaya tersebut. Proses riset yang dilakukan memungkinkan siswa untuk mengakses sumber-sumber informasi yang berkaitan dengan sejarah dan konteks sosial budaya, sehingga mereka dapat melihat hubungan antara bahasa dan budaya secara lebih jelas. Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga memperdalam apresiasi siswa terhadap keragaman budaya Arab, yang pada gilirannya membentuk sikap positif dan toleransi terhadap perbedaan.

Efektivitas Project-Based Learning (PBL) dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan pemahaman budaya. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, PBL juga meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi. Dengan menerapkan proyek konkret, siswa dapat mengasah keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa Arab, sekaligus memperdalam apresiasi terhadap budaya Arab. Oleh karena itu, PBL menjadi metode yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna. Bagi pendidik yang ingin menerapkan PBL, merancang proyek yang relevan, melibatkan siswa dalam perencanaan, serta memberikan umpan balik konstruktif adalah langkah-langkah penting. Dengan tips ini, PBL diharapkan dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum bahasa Arab dan memberikan dampak positif bagi siswa.

Daftar Pustaka

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). "From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'." *Dalam Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). "Does gamification work?--A literature review of empirical studies on gamification." *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Lai, C., Hu, X., & Lyu, B. (2018). "Understanding the Role of Gamification in Enhancing Students' Motivation towards Online English Learning." *International Journal of Information and Education Technology*.

Mayer, R. E. (2019). *Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach*. Cambridge: MIT Press.

Rahman, A. F., dan Umiarso (2020). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Strategi Pembelajaran Berbasis Game*. Malang: UB Press.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

TANTANGAN DAN PELUANG GURU BAHASA ARAB DALAM MENGIMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

Sullati Armawi, M.Pd, Ph.D¹⁸
(STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh)

“Kurikulum Merdeka bukan sekedar perubahan, tapi gerbang menuju pembelajaran yang memerdekakan hati, pikiran, dan potensi setiap anak bangsa”

Bahasa asing memegang posisi dominan di hampir semua bidang di era globalisasi saat ini. Laju perubahan dan globalisasi yang cepat telah mengakibatkan meningkatnya keinginan untuk mempelajari bahasa asing. Hal ini juga terlihat dari maraknya sumber-sumber pengetahuan yang menggunakan bahasa Inggris atau Arab sebagai media pengajaran, serta meluasnya penggunaan terminologi bahasa Inggris di berbagai sumber di seluruh dunia. Selain itu, banyak perangkat elektronik dilengkapi dengan instruksi atau buku petunjuk yang ditulis dalam bahasa Inggris dan Arab. Untuk bersaing di era globalisasi, kemahiran dalam bahasa asing mutlak diperlukan.

¹⁸ Penulis lahir di Aceh Selatan, 20 Juni 1989. Merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh. Menyelesaikan S1 di prodi PBA UIN Ar-Raniry tahun 2009, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Arab tahun 2012, dan menyelesaikan S3 prodi Bahasa dan Sastra Arab di Tunis University, Tunisia.

Di Indonesia, pendidikan bahasa asing dilaksanakan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, dengan sistem pembelajaran yang beragam, dan menjadikan pembelajaran bahasa asing (Arab dan Inggris) merupakan mata pelajaran wajib.

Pada dasarnya, penguasaan bahasa asing berfungsi sebagai sarana pemerolehan dan penyebaran ilmu pengetahuan. Menurut Panjahitan (2013), sebagian besar ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi di berbagai bidang dapat diakses melalui bahasa Inggris, bahasa Arab, dan bahasa asing lainnya. Oleh karena itu, penguasaan bahasa asing dapat membuka jalan bagi pemerolehan dan penyebaran ilmu pengetahuan di Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan bahasa asing di sekolah untuk mendorong komunikasi yang efektif.

A. Makna Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka yang digalakkan oleh Menteri Nadiem Anwar Makarim merupakan sebuah pendekatan yang memberikan ruang yang banyak bagi sekolah, guru, siswa dalam merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran. Dimana Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada pembelajaran mandiri bagi guru dan siswa.. pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan dapat menciptakan ruang diskusi yang bermakna dan mengembangkan siswa menjadi pembelajar yang cakap dan mandiri.

Dalam kurikulum Merdeka, pendidikan untuk siswa dibagi menjadi kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Guru memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan akademis siswa dalam lingkungan kelas. Kegiatan ekstrakurikuler mengacu pada kegiatan yang dilakukan di luar kurikulum akademik yang biasa. kegiatan kokurikuler berkontribusi pada pengembangan kompetensi dengan melengkapi kurikulum dengan kegiatan ekstra. Dalam kurikulum

Merdeka, kegiatan ekstrakurikuler mencakup Capaian Pembelajaran (CP), yang merupakan tujuan khusus yang diharapkan dicapai siswa baik dalam mata pelajaran inti maupun mata kuliah pilihan. Capaian Pembelajaran (CP) ini dimaksudkan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Setiap mata pelajaran memiliki rencana kurikulumnya sendiri, termasuk mata pelajaran bahasa asing.

Karakteristik utama kurikulum dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai dengan Profil Siswa Pancasila. Pelajar Pancasila diharapkan peserta didik dapat memiliki kompetensi kepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila secara komprehensif dan mendalam.

Pembelajaran Terdiferensiasi juga merupakan kekhasan dalam kurikulum merdeka. Hal ini merupakan pendekatan yang mengadaptasi proses pembelajaran dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan masing-masing siswa. Dalam kerangka pembelajaran ini, guru merancang berbagai strategi, metode, dan materi pembelajaran yang fleksibel, untuk memastikan bahwa setiap siswa menerima pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kecepatan, gaya belajar, dan tingkat kesiapan mereka. Tujuan utamanya adalah untuk mengoptimalkan potensi setiap siswa, dengan menyadari bahwa setiap individu memiliki cara dan kecepatan belajar yang berbeda.

B. Peluang Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pengajaran Bahasa Arab

Kurikulum Merdeka merupakan reformasi pendidikan inovatif yang diperkenalkan di Indonesia, yang bertujuan untuk mengubah pendekatan pembelajaran tradisional menjadi sistem yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan berpusat pada siswa, menghargai keunikan dan

keberagaman potensi, minat, dan bakat siswa, sehingga proses pembelajaran efektif dan bermakna bagi siswa.

Salah satu peluang paling menonjol yang disajikan oleh Kurikulum Merdeka dalam pengajaran bahasa Arab adalah penekanannya pada pembelajaran yang fleksibel. Kurikulum ini memungkinkan sekolah dan guru untuk mengadaptasi pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Fleksibilitas ini memberikan kebebasan kepada guru untuk berinovasi dan bereksperimen dengan berbagai metode pengajaran, hal ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa. Dari pada mengikuti struktur yang kaku, para pendidik sekarang dapat merancang pelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif, mempromosikan pemikiran kritis dan pemecahan masalah dunia nyata. Dalam pembelajaran bahasa Arab, beberapa siswa dapat belajar kosakata sendiri di rumah, menonton fitur-fitur bahasa Arab di Internet untuk memperkaya kosakata Bahasa Arab.

Peluang selanjutnya implementasi Kurikulum Merdeka dalam pengajaran bahasa Arab adalah adanya pembelajaran terdiferensiasi. Dalam pembelajaran terdiferensiasi tersebut, guru menyampaikan materi dengan mempertimbangkan tingkat kesiapan, minat, dan gaya belajar siswa. Guru juga dapat memodifikasi isi pelajaran, proses pembelajaran, produk atau hasil pembelajaran yang diajarkan, dan lingkungan belajar tempat siswa belajar. Penggunaan pembelajaran terdiferensiasi akan mengarah pada penerapan kurikulum yang fleksibel, tidak kaku, dan tidak hanya mengandalkan satu metode untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah. Dengan beragamnya metode dan media pengajaran, maka pembelajaran bahasa Arab akan semakin menarik dan berkesan.

Kurikulum ini juga menekankan pengembangan keterampilan penting untuk masa depan. Di era yang ditandai dengan kemajuan

teknologi yang pesat, siswa harus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek, komponen utama Kurikulum Merdeka, memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dengan cara praktis, yang menumbuhkan kreativitas dan inovasi. Melalui proyek langsung, siswa dapat terlibat dalam tugas-tugas dunia nyata yang bermakna yang mempersiapkan mereka untuk tuntutan karier masa depan dan tantangan masyarakat.

C. Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pengajaran Bahasa Arab

Namun di sebalik itu, Kurikulum Merdeka juga memiliki tantangan. Salah satu perhatian utama adalah kesiapan guru untuk menerapkan pendekatan baru ini. Transisi dari metode tradisional ke pendekatan yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa memerlukan pelatihan yang signifikan.

Dalam Merdeka Belajar, Guru Bahasa Arab perlu memahami gaya belajar anak. Hal ini menjadi tantangan dan kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam menilai gaya belajar yang berbeda, terutama di kelas yang besar dan penuh sesak. Penilaian diagnostik awal yang diperlukan untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa—baik kinestetik, visual, atau auditori—dapat menjadi tugas yang berat bagi guru, terutama di sekolah dengan sumber daya terbatas atau kelas yang terlalu besar.

Ketersediaan sumber daya merupakan tantangan lain dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Kompetensi guru-guru bahasa Arab di pedesaan dan di perkotaan berbeda, dan hal ini perlu diperhitungkan. Guru Bahasa Arab juga sering menghadapi tantangan dalam mengajarkan materi Bahasa Arab. Dimana buku teks yang diperkenalkan mengandung materi yang terlalu rumit. Tidak seperti kurikulum sebelumnya, buku teks lama lebih mudah dipahami, berisi lebih banyak gambar, dan lebih berwarna.

Tantangan implementasi kurikulum merdeka juga berlaku untuk beberapa sekolah yang terdapat di pedesaan, seperti penyediaan perangkat yang diperlukan untuk pengajaran yang efektif. Di daerah pedesaan dan perkotaan sering kali memiliki lingkungan belajar yang berbeda, dan perbedaan ini dapat menghambat penerapan kurikulum yang seragam. Dikarenakan sumber daya yang berbeda, fasilitas yang berbeda sehingga tidak dapat memberikan jangkauan manfaat untuk semua siswa, dan hal ini dapat memperlebar kesenjangan antara sekolah perkotaan dan pedesaan.

Terakhir, masalah kesetaraan muncul seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Meskipun kurikulum dirancang untuk mengakomodasi gaya dan kecepatan belajar yang berbeda, kesenjangan sumber daya dan kesiapan guru di berbagai wilayah dapat mengakibatkan hasil pendidikan yang tidak merata. Siswa di sekolah dengan sumber daya terbatas mungkin tidak memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh manfaat dari kurikulum seperti teman sebaya mereka di daerah yang lebih makmur. Memastikan bahwa semua sekolah, terlepas dari lokasinya, memiliki dukungan yang diperlukan untuk menerapkan kurikulum secara efektif sangat penting untuk mencapai tujuannya.

Daftar Pustaka

- Nuraeni. 2021. *Bahasa Inggris di Era Globalisasi* . sulawesi: Syahadah Creative Media
- AV Kelly. 2019. *Kurikulum: Teori dan Praktik*, London: Publikasi SAGE, 2019
- Panjahitan. 2018. *Kurikulum: Landasan, Prinsip, dan Isu*. Jakarta: Bumi Indah

PENERAPAN METODE GALLERY WALK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN MAHASISWA

Tuti Qurrotul Aini, M.S.I.¹⁹
(UIN Walisongo Semarang)

“Metode Gallery Walk mengembangkan partisipasi dan kolaborasi serta keterampilan komunikasi dan keterampilan berpikir peserta didik”

Aktivitas peserta didik merupakan asas utama dalam pola interaksi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*). Pola ini sesuai dengan pendapat Rousseau dengan pendekatan saintifiknya dan John Dewey dengan semboyannya *learning by doing*. Pola interaksi ini sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang memiliki karakteristik berpusat pada peserta didik, pengembangan keterampilan 4C, penggunaan teknologi, kontekstual, berbasis masalah dan penilaian holistik. Sasaran dari pola ini adalah terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Maka keaktifan mereka dalam mempelajari materi sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Di sisi lain, pendidik juga memberikan kegiatan yang mendorong keaktifan peserta didik seperti bimbingan, stimulus, arahan

¹⁹ Penulis lahir di Semarang, 16 Oktober 1972, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, menyelesaikan studi S1 di IAIN Walisongo Semarang tahun 1996, menyelesaikan S2 Pascasarjana IAIN Walisongo Semarang tahun 2007.

tentang materi apa dan bagaimana caranya serta membantu kesulitan belajar mereka (Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012:33).

Ungkapan *al-maaddah muhimmah wa laakin al-thariqah abammu min al-maaddah*, menunjukkan urgensi pemilihan model dan metode yang efektif dalam pembelajaran. Di antara model pembelajaran yang melibatkan partisipasi dan kolaborasi peserta didik adalah model *Cooperative Learning*. Salah satu tipe model tersebut yaitu metode Gallery Walk, metode pembelajaran kelompok yang memberikan kesempatan dan berkontribusi pada setiap anggotanya untuk mendengarkan pendapat anggota lainnya dan dapat mengakibatkan daya emosional peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru (Amin dan Susan, 2022:231). Menurut Ismail dalam Amin (2022:232-233), prosedur penerapan metode Gallery Walk meliputi pembagian siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diberi kertas plano dan diberikan studi kasus sesuai topik /tema pelajaran, setiap kelompok mendiskusikan materi dengan guru sebagai fasilitator dan katalisator, hasil kerja kelompok ditempel di dinding dan masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi presentasi juru bicara, salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain, guru dan siswa melakukan koreksi, klarifikasi dan kesimpulan.

Menurut KBBI keaktifan diartikan dengan kegiatan dan kesibukan (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008:31). Sehingga padanan kata keaktifan dalam bahasa Inggris bisa dengan kata *activity*, *activeness* atau *liveliness*. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (210:101) mengklasifikasikan aktifitas ke dalam delapan kelompok yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities* dan *emotional activities*.

Penelitian tentang metode Gallery Walk menunjukkan bahwa metode tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran pada tingkat dasar, menengah dan tinggi. Metode ini juga sesuai diterapkan pada semua materi pelajaran. Octavian (2024:61) melalui desain penelitian tindakan kelas menemukan bahwa metode Gallery Walk meningkatkan keaktifan mahasiswa berupa memproduksi mading yang menggambarkan berbagai materi kajian Pancasila, dan bertukar informasi antar kelompok. Penelitian Narwati (2022:65) juga menghasilkan kesimpulan bahwa metode Gallery Walk berhadiah dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Rivaldy (2024:13) menunjukkan bahwa Metode Gallery Walk pada bidang studi PKn mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Putri (2024:61) menunjukkan adanya peningkatan kerjasama peserta didik setelah menerapkan metode Gallery Walk dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila.

Metode Gallery Walk diterapkan penulis dalam mata kuliah *Al-Ta'lim Al-Mushghhah* pada materi-materi yang bersifat teoritis sebelum praktik mengajar. Pengamatan penerapan metode ini dilakukan pada tanggal 10 dan 11 Februari 2025 pada materi Kompetensi Guru Bahasa Arab. Prosedur penerapannya adalah (1) kelas dibagi ke dalam 8 kelompok, (2) masing-masing kelompok diberikan tema yang sama, (3) dosen memberikan referensi utama yaitu Undang-Undang Guru dan Dosen dan meminta setiap kelompok untuk mencari referensi lain yang sesuai dengan tema, (4) mahasiswa secara berkelompok mengeksplor materi dan menuliskan dalam kertas plano, (5) hasil kerja masing-masing kelompok ditempel di dinding, (6) masing masing kelompok berkeliling untuk mengamati hasil kerja kelompok lain, (7) setiap kelompok diberi kesempatan untuk memberi pertanyaan, kritikan, masukan atau koreksi terhadap hasil kerja kelompok lain.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap aktifitas dari masing-masing anggota kelompok dalam perkuliahan dengan

menerapkan metode Gallery Walk dapat disimpulkan bahwa keaktifan mahasiswa meliputi jenis-jenis aktifitas berikut ini:

1. *Visual Activities*, mahasiswa mencari, membaca dan mencermati sumber- sumber informasi baik yang diberikan oleh dosen maupun sumber lain. Sumber lain berupa buku yang hanya ditulis nama pengarangnya tanpa menyebutkan judul bukunya, jurnal yang hanya disebutkan penulisnya dan hanya disebutkan judul dan nama jurnalnya serta Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Aktivitas visual yang lain adalah membaca hasil diskusi kelompok lain yang ditempel di dinding.
2. *Oral Activities* berupa kegiatan diskusi dalam kelompok ketika menentukan informasi yang akan disajikan di kertas plano dan mendiskusikan hasil kerja kelompok lain, serta diskusi antar kelompok ketika menyampaikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan.
3. *Listening Activities* yaitu mendengarkan pendapat dan penjelasan dalam diskusi kelompok atau antar kelompok.
4. *Writing Activities* yaitu menuliskan hasil diskusi dalam kertas plano dan memberikan catatan komentar di lembar kerja kelompok lain. Contoh catatan yang dituliskan di lembar kerja kelompok lain yaitu : kurang indikator, pasal 8 dan sumber? ini judulnya apa ya, sumbernya darimana?, kurang menjurus ke bahasa Arab, pasal, ayat, sumber?.
5. *Motor Activities* yaitu menempelkan kertas plano di dinding, berjalan berkeliling untuk mengamati hasil kerja kelompok lain dan bergerak maju untuk mempresentasikan hasil diskusi.
6. *Mental Activities* yaitu memproses informasi, menganalisis, membuat hubungan, mengambil keputusan dan

mengevaluasi hasil kerja kelompok lain. Aktivitas mental yang dilakukan mahasiswa menunjukkan keragaman cara mengeksplor materi yang dapat dilihat dari materi yang disajikan sebagaimana penjelasan berikut :

- a. Semua kelompok menyebutkan syarat-syarat guru profesional baik dengan penjelasan masing-masing ataupun tanpa penjelasan.
 - b. Semua kelompok menyebutkan 4 kompetensi guru baik dengan penjelasan sebagian, masing-masing, atau tanpa penjelasan sama sekali.
 - c. Sebagian kelompok menyebutkan kompetensi khusus guru bahasa Arab dengan penjelasannya dan ada kelompok yang menjelaskannya secara umum meskipun diberi judul kompetensi guru bahasa Arab.
 - d. Satu kelompok memberikan penjelasan lebih luas mencakup keterampilan dasar mengajar guru, langkah-langkah pendekatan saintifik 5M, keterampilan berpikir abad 21 4C dan model-model pembelajaran.
 - e. Menuliskan istilah yang tidak sesuai konteks seperti Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Hal itu menunjukkan belum adanya proses asosiasi dalam pemrosesan informasi yang disajikan.
7. *Emotional Activities* yaitu mengekspresikan diri ketika menyampaikan pendapat dan pertanyaan, mengatur emosi ketika pendapat tidak disetujui baik di dalam kelompok atau antar kelompok.

Dari uraian hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Gallery Walk pada mata kuliah *Al-Ta'lim Al-Mushagghghar* mampu meningkatkan keaktifan mahasiswa pada semua jenis keaktifan menurut Paul B. Diedrich dibandingkan

dengan dosen hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi, karena mahasiswa tidak hanya melakukan aktifitas mental saja tetapi juga aktifitas motorik.

Daftar Pustaka :

- Amanda Destyana Putri, Wahyu Kurniawati, Henry Aditia Rigianti. 2024. Penerapan Metode Pembelajaran Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kerja Sama Pada Pembelajaran Pancasila Kelas V. *Borobudur Educational Review*, Vol. 04, No. 01. e-ISSN: 2797-0302. DOI:
- Amin dan Linda Yurike Susan. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer* ISBN 21.59 x 27.94. Bekasi : Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45
- Diah Fatimatul Makiyah, Darmawan, Firman Robiansyah. 2023. Penerapan Model Gallery Walk untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn di Kelas V SDN 1 Wangkelang. E-ISSN 2548-4648
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran, Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta:TERAS
- ISSN: 2613-9618
- M., Sardiman A. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Narwati. 2022. Penerapan Metode Gallery Walk Berhadiah Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengerahuan Alam (IPA). *Journal Research and Education Studies* Vol. 1 No. 2.
- Octavian, Wendy Anugrah. 2024. Meningkatkan Keaktifan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila

Melalui Penerapan Metode Gallery Walk Berhadiah. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Volume 11, Nomor 01. E-ISSN 2614-6134

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. KBBI. Jakarta

Rivaldy, Rian, Megawati Megawati. 2024. Penerapan Metode Pembelajaran Gallery Walk (Galleri Belajar) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Educational Studies*. Vol. 1 No. 1. DOI 10.30605/.XXX

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI AL-QUR'AN

Anwar Sadat, M.Pd. I²⁰
(Universitas Muhammadiyah Bima)

“Al-Qur’an diturunkan dalam bahasa Arab, sehingga memahaminya perlu belajar bahasa Arab, sekaligus mempelajarinya melalui Al-Qur’an.”

Bahasa Arab memiliki kedudukan yang sangat istimewa dalam Islam karena menjadi bahasa wahyu, yakni bahasa yang digunakan Allah dalam menurunkan Al-Qur’an. Oleh karena itu, mempelajari bahasa Arab tidak sekadar menjadi upaya linguistik, tetapi juga merupakan langkah spiritual untuk memahami ajaran Islam secara lebih mendalam. Al-Qur’an, sebagai kitab suci umat Islam, menyimpan kekayaan bahasa yang luar biasa: dari struktur kalimat yang fasih hingga keindahan balaghah (retorika), yang semuanya mencerminkan keagungan bahasa Arab itu sendiri.

Belajar bahasa Arab melalui Al-Qur’an memberikan dua manfaat sekaligus: pemahaman terhadap isi kandungan Al-Qur’an secara langsung dan penguasaan terhadap struktur serta kosakata bahasa Arab yang bersumber dari teks otentik. Al-Qur’an bukan hanya menjadi objek kajian, tetapi juga sarana efektif dalam

²⁰ Penulis lahir di Bima, 10 Oktober 1986, melanjutkan studi strata Satu (S1) di UIN Alauddin Makassar pada Jurusan Pendidikan bahasa Arab, 2010 dan melanjutkan kuliah Strata Dua (S2) Program Studi Pendidikan Islam konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2014. Sekarang menjadi Dosen Bahasa Arab Pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Bima.

pembelajaran bahasa Arab karena teksnya yang otentik, konsisten, dan penuh makna. Dengan pendekatan ini, proses belajar bahasa Arab menjadi lebih kontekstual dan bermakna, sekaligus memperkuat hubungan spiritual antara pembelajar dan wahyu ilahi. Pada kesempatan ini, saya akan menguraikan tiga jenis kata (kalimat) utama yang terdapat dalam Al-Qur'an, yaitu kalimat *isim*, kalimat *fi'il*, dan kalimat *huruf*. Ketiga jenis kalimat tersebut akan dibahas secara rinci dengan disertai contoh langsung dari ayat-ayat Al-Qur'an, agar maknanya dapat dipahami secara lebih jelas dan kontekstual.

1. Kalimat Isim (Al-Kalimah Al-Ismiyyah)

Kalimat isim adalah jenis kata dalam bahasa Arab yang menunjukkan nama benda, orang, sifat, atau sesuatu yang tidak terkait langsung dengan waktu. Berbeda dengan *fi'il* (kata kerja) yang menunjukkan perbuatan dan waktu, kalimat isim bersifat tetap (statis) dan tidak menunjukkan waktu.

Contohnya dalam Al-Qur'an surat Al-Ahzab (33) ayat 21 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Yang termasuk kalimat isim pada ayat di atas adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Kalimat Isim (kata benda)

Kalimat Isim	Artinya	Kalimat Isim	Artinya
رَسُولِ اللَّهِ	Rasulullah	أُسْوَةٌ	Teladan
حَسَنَةٌ	Baik (sifat dari uswatun)	اللَّهُ	Allah
الْآخِرَ	Akhirat	اللَّهُ	Allah
الْيَوْمَ	Hari		

Dalam konteks tafsir Al-Qur'an, setiap isim dalam kalimat-kalimat tersebut memiliki fungsi penting yang memberikan petunjuk bagi umat Islam dalam menjalani kehidupan mereka. Kata رَسُولُ اللَّهِ (Rasulullah) menunjukkan posisi Rasulullah sebagai utusan Allah yang harus diikuti dalam setiap aspek kehidupan, karena beliau adalah contoh terbaik dalam menjalankan perintah Allah. Kata أُسْوَةٌ (Uswah) yang berarti teladan, menegaskan bahwa Rasulullah adalah figur yang harus dicontoh dalam ibadah, akhlak, dan muamalah, karena beliau membawa petunjuk hidup yang sesuai dengan wahyu Allah. حَسَنَةٌ (Hasanah), sifat dari "uswah", mengindikasikan bahwa teladan yang diberikan oleh Rasulullah adalah baik dan patut diikuti karena sesuai dengan kehendak Allah, membawa kebaikan bagi umat Islam di dunia dan akhirat. اللَّهُ (Allah) adalah sumber segala petunjuk dan hukum, yang menegaskan bahwa segala yang dilakukan oleh Rasulullah adalah atas perintah Allah, dan Allah adalah satu-satunya yang patut diikuti.

Selanjutnya kata الْآخِرَةُ (*Al-Akhirah*) mengingatkan umat Islam bahwa kehidupan dunia ini sementara dan setiap perbuatan akan dipertanggungjawabkan di akhirat, sehingga penting untuk mempersiapkan diri dengan mengikuti ajaran Al-Qur'an dan Sunnah. Sedangkan الْيَوْمَ (*Al-Yawm*) mengingatkan umat Islam akan pentingnya kesadaran terhadap waktu, bahwa setiap hari adalah kesempatan untuk berbuat baik sesuai dengan petunjuk Allah.

2. Kalimat *fi'il* (kata kerja)

Kalimat *fi'il* (kata kerja) dalam bahasa Arab merujuk pada kalimat yang diawali dengan kata kerja, yang menggambarkan suatu tindakan atau peristiwa yang terjadi. Kata *fi'il* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *fi'il madhi* (kata kerja lampau), *fi'il mudhari'* (kata kerja sekarang atau akan datang), dan *fi'il amr* (kata kerja perintah). Dalam Al-Qur'an, kalimat *fi'il* sering

digunakan untuk menunjukkan peristiwa yang terjadi di masa lalu, tindakan yang sedang berlangsung, atau perintah dari Allah kepada umat manusia. *Fi'il* memberikan informasi tentang aksi atau kejadian yang dilakukan oleh subjek (isim) dalam kalimat tersebut. Sebagai contoh, dalam ayat-ayat tertentu, *fi'il* digunakan untuk menggambarkan perbuatan Nabi, umat, atau makhluk lain yang diperintahkan oleh Allah.

Agar memudahkan pemahaman kita, perhatikan surat Al-Baqarah (2) ayat 21 berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Yang termasuk kalimat *fi'il* pada ayat di atas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar kalimat *Fi'il* (kata kerja)

Kalimat <i>Fi'il</i>	Artinya
خَلَقَ	Menciptakan (<i>fi'il madhi</i> , kata kerja lampau)
تَتَّقُونَ	Agar kalian bertakwa (<i>fi'il mudhari'</i> , kata kerja sekarang dan akan datang)
اعْبُدُوا	Sembahlah (<i>fi'il amr</i> , kata kerja perintah)

Kata خَلَقَ menegaskan bahwa penciptaan adalah tindakan mutlak Allah yang tidak tergantung pada kekuatan selain-Nya. Ini mengingatkan umat manusia bahwa mereka bukanlah ciptaan yang berdiri sendiri, tetapi mereka adalah makhluk yang diciptakan dengan tujuan dan kehendak Allah. Sedangkan kata تَتَّقُونَ mengandung makna harapan agar manusia menjadi orang yang bertakwa. Takwa juga bisa berarti kesadaran penuh akan

adanya Allah dalam setiap aspek kehidupan, dan bertindak sesuai dengan perintah-Nya serta menjauhi larangan-Nya. Sedangkan makna dari kata **اعْبُدُوا** menunjukkan bahwa perintah ini adalah kewajiban bagi umat manusia untuk tunduk dan menyembah Allah dengan penuh kesadaran dan ikhlas. Ibadah di sini bukan hanya dalam bentuk ritual seperti shalat, tetapi juga meliputi seluruh aspek kehidupan yang mengarah pada kepatuhan kepada Allah, baik dalam hal akhlak, hubungan sosial, maupun pengelolaan sumber daya alam.

3. Kalimat huruf (al-kalimatu al-ḥarfīyyah)

Kalimat huruf dalam bahasa Arab adalah jenis kata yang tidak menunjukkan makna secara independen kecuali jika digabungkan dengan kata lain, seperti *isim* atau *fi'il*. Huruf berfungsi sebagai penghubung, penunjuk waktu, tempat, hubungan sebab-akibat, atau makna gramatikal lainnya. Huruf tidak memiliki makna leksikal sendiri seperti *isim* (kata benda) atau *fi'il* (kata kerja), namun sangat penting dalam membentuk struktur kalimat.

Contoh huruf ini bisa kita uraikan melalui surat Al-Baqarah (2) ayat 22 berikut:

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ فِرَاشًا وَالسَّمَاءَ بِنَاءً وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجَ بِهِ مِنَ الثَّمَرَاتِ رِزْقًا
لَّكُمْ ۚ فَلَا تَجْعَلُوا لِلَّهِ أَندَادًا وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Yang termasuk kalimat huruf pada ayat di atas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Daftar kalimat huruf

Kalimat isim	Artinya
لِ	Untuk/bagi
وَ	Dan
مِنْ	Dari
فَ	Lalu/maka

ب	Dengan
---	--------

Dalam ayat ini terdapat beberapa huruf yang memiliki makna penting dalam penafsiran Al-Qur'an. Pertama, huruf jar "لِ" (*li*) seperti dalam frasa لَكُمْ الْأَرْضَ dan لِلَّهِ أَندَادًا, berfungsi menunjukkan kepemilikan dan tujuan. Dalam konteks tafsir, penggunaan huruf ini menegaskan bahwa bumi dan segala rezeki di dalamnya diperuntukkan bagi manusia sebagai bentuk kasih sayang Allah. Sedangkan dalam ungkapan lillā naktaraysignem ini furuh ,h ayN-nakutukeynem apnat hallA adapek dihuat nakinrumem nasurahek مِنْ السَّمَاءِ مَاءٌ ,audeK .nup apa naged" (*min*) dalam frasa مِنَ السَّمَاءِ مَاءٌ menunjukkan asal atau sumber, menandakan bahwa air hujan dan buah-buahan yang menjadi sumber kehidupan berasal langsung dari langit sebagai bentuk kekuasaan dan kasih sayang Allah kepada makhluk-Nya.

Selanjutnya, *huruf 'athaf* "وَ" (*wa*) seperti dalam وَالسَّمَاءِ dan وَأَنْزَلَ berfungsi sebagai penyambung antar elemen nikmat, yang dalam tafsir menunjukkan betapa lengkap dan saling berkaitnya nikmat-nikmat Allah seperti bumi, langit, air, dan hasil bumi sebagai argumen atas keesaan-Nya. Huruf *taqib* "فَ" (*fa*) dalam فَأَخْرَجَ dan فَلَا تَجْعَلُوا berfungsi sebagai penghubung sebab-akibat, menunjukkan urutan peristiwa: setelah turunnya hujan, Allah mengeluarkan buah-buahan; dan karena itu, manusia dilarang menyekutukan Allah. Terakhir, *huruf jar* "بِ" (*bi*) seperti dalam بِه menunjukkan alat atau sarana. Huruf ini menjelaskan bahwa air hujan adalah perantara yang digunakan Allah untuk menumbuhkan kehidupan, sehingga manusia harus menyadari asal mula nikmat dan tidak lalai terhadap sumbernya.

INTEGRASI SEMANTIK DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB

H. Alfian Putra, Lc., MA.²¹
(Institut Agama Islam Negeri Palopo)

“Integrasi semantik memperkuat pemahaman kosakata bahasa Arab melalui asosiasi makna, konteks tematik, dan strategi pengajaran berbasis relasi.”

Penguasaan kosakata merupakan komponen esensial dalam pembelajaran bahasa Arab. Keterampilan dasar berbahasa seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang memadai. Peserta didik akan kesulitan memahami teks atau terlibat dalam komunikasi lisan apabila kekayaan kosakatanya terbatas (Thornbury, 2002). Metode pengajaran kosakata yang masih dominan saat ini umumnya berorientasi pada hafalan daftar kata dan terjemahan langsung. Pendekatan konvensional ini seringkali mengabaikan relasi semantik antar kata serta konteks penggunaannya dalam wacana. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami makna secara utuh, termasuk konotasi, nuansa,

²¹Penulis lahir di Luwu, 21 Oktober 1988, merupakan Dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Mendalami Kajian Bahasa dan Keislaman di Al Azhar Mesir, Menyelesaikan studi S1 bidang Bahasa Arab di Ain Shams University Cairo tahun 2011, S2 Bahasa dan Sastra Arab di ALESCO Institute Cairo, dan memulai karier sebagai dosen di IAIN Palopo pada tahun 2021.

dan penggunaan dalam situasi komunikatif yang berbeda (Richards & Rodgers, 2001).

Sebagai alternatif yang lebih efektif, pendekatan semantik mengintegrasikan pengelompokan tematik, asosiasi makna, dan jaringan konteks. Strategi ini tidak hanya memperkaya pemahaman leksikal tetapi juga meningkatkan keterlibatan kognitif siswa terhadap makna dan fungsi kata. Dengan menelusuri akar kata, pola morfologis, dan makna ganda dalam bahasa Arab, pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan bermakna. Semantik sendiri merupakan cabang linguistik yang berfokus pada makna bahasa di level kata, frasa, dan kalimat. Karena bahasa Arab memiliki struktur morfologi yang kompleks, pemahaman semantik yang baik diperlukan agar bentuk linguistik dapat dikaitkan dengan maknanya secara tepat (As'ari, 2019).

Relasi makna seperti sinonimi, antonimi, hiponimi, homonimi, dan kolokasi merupakan aspek utama dalam pendekatan ini. Sebagai contoh, kata 'علم' dapat memiliki makna yang berbeda tergantung kolokasinya, seperti 'علم النفس' (psikologi) dan 'علم الحديث' (ilmu hadis), yang menunjukkan peran penting konteks dalam penafsiran makna.

Teori medan makna (semantic field theory) menegaskan bahwa kata tidak berdiri sendiri melainkan saling terkait dalam suatu jaringan makna. Pengorganisasian materi kosakata berdasarkan tema seperti keluarga, pendidikan, atau ibadah dapat memperkuat koneksi semantik antar kata dan mempermudah daya ingat siswa (Wahab, 2016). Integrasi semantik dalam pengajaran kosakata berarti menghubungkan setiap kata dengan konteks tematik dan jaringan makna yang relevan. Dalam bahasa Arab, hal ini didukung oleh struktur hierarkis dan sistem akar kata yang memungkinkan pembentukan pola-pola makna yang luas dan sistematis.

Misalnya, dalam tema keluarga, siswa dapat diperkenalkan pada kosakata seperti 'أب' (ayah), 'أم' (ibu), 'أخ' (saudara laki-laki), dan 'أخت' (saudara perempuan), yang tidak hanya diajarkan sebagai kata-kata individual, tetapi juga dijelaskan hubungannya secara semantik dan struktural. Hubungan ini kemudian dapat diperluas ke dalam tema pendidikan, warisan, atau status sosial, menciptakan jaringan makna yang saling mendukung.

Strategi lainnya yang dapat diterapkan adalah pendekatan pembelajaran berbasis tugas (task-based learning), di mana siswa menggunakan kosakata dalam aktivitas nyata seperti menyusun teks naratif, membuat deskripsi, atau melakukan simulasi percakapan. Aktivitas ini memungkinkan siswa mengeksplorasi dan menerapkan relasi semantik dalam konteks yang otentik dan komunikatif. Visualisasi makna juga berperan penting dalam memperkuat pemahaman konseptual. Media seperti peta konsep, bagan kata, word webs, dan permainan asosiasi kata terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi siswa dengan kosakata serta memperkaya pengalaman belajar yang bermakna (Hamdani, 2011).

Dalam hal evaluasi, pendekatan semantik juga memungkinkan guru mengukur hasil pembelajaran secara lebih komprehensif. Penilaian dapat dilakukan melalui pretest dan posttest, observasi proses pembelajaran, serta refleksi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui integrasi semantik menunjukkan daya ingat yang lebih kuat dan penerapan yang lebih fleksibel (As'ari, 2019; Wahab, 2016). Penting juga untuk memperhatikan dukungan institusional, baik dalam bentuk pelatihan guru, pengembangan bahan ajar berbasis semantik, maupun penyediaan media pembelajaran. Dengan sinergi antara pendekatan semantik dan kesiapan lingkungan belajar, hasil pembelajaran kosakata akan lebih optimal dan berkelanjutan.

Pendekatan integratif-semantik dalam pengajaran kosakata bahasa Arab tidak hanya menambah jumlah kosakata yang dikuasai siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman, kepekaan terhadap makna, serta keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. Pendekatan ini layak dijadikan model utama dalam desain kurikulum pengajaran bahasa Arab yang kontekstual, aplikatif, dan berorientasi makna.

Tabel 1. Relasi Semantik dalam Kosakata Bahasa Arab

Jenis Relasi	Contoh Kata	Pasangan/Derivasi	Keterangan
Hiponimi	نَقْلٌ وَسَيَّارَةٌ	قِطَارٌ دَرَّاجَةٌ، سَيَّارَةٌ	Alat transportasi
Antonimi	كَبِيرٌ	صَغِيرٌ	Lawan makna
Kolokasi	يَقْرَأُ	قُرْآنُ كِتَابٍ	Pasangan lazim
Derivasi Akar	كَتَبَ	كِتَابٌ مَكْتُوبَةٌ، كَاتِبٌ	Relasi morfologis

Lebih dari itu pendekatan semantik juga sejalan dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran bahasa yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman bermakna. Dalam hal ini, integrasi semantik memungkinkan peserta didik membentuk pemahaman kosakata melalui pengaitan makna yang telah mereka kuasai dengan informasi baru. Hal ini membantu mengurangi beban kognitif dalam pembelajaran dan meningkatkan kecepatan internalisasi kosakata baru.

Dalam dunia pendidikan yang semakin mengedepankan literasi dan komunikasi lintas budaya, penguasaan kosakata secara semantik sangat penting, khususnya dalam bahasa Arab yang

digunakan dalam konteks akademik, keagamaan, dan sosial. Pemahaman kosakata yang dalam dan fungsional akan memperkuat keterampilan komunikasi antarbudaya dan memperkaya pemahaman terhadap teks-teks otoritatif seperti Al-Qur'an, hadis, dan literatur klasik.

Karenanya integrasi semantik bukan hanya relevan dalam konteks pengajaran modern, tetapi juga merupakan kebutuhan metodologis dalam memperkuat kualitas pembelajaran bahasa Arab secara komprehensif. Upaya ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan bahasa yang tidak hanya menekankan aspek linguistik, tetapi juga pemahaman makna dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas.

Selain memperkaya strategi pengajaran, pendekatan integratif-semantik juga dapat diadaptasi dalam berbagai model pembelajaran aktif seperti cooperative learning, discovery learning, dan inquiry-based learning. Dalam cooperative learning misalnya, siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan kosakata berdasarkan relasi semantik tertentu dari teks yang mereka baca. Diskusi kelompok semacam ini tidak hanya meningkatkan pemahaman semantik, tetapi juga membangun keterampilan kolaboratif dan komunikasi.

Sementara itu, dalam model discovery learning, guru dapat menyajikan teks atau dialog berbahasa Arab tanpa penjelasan langsung, kemudian meminta siswa menemukan makna kosakata berdasarkan petunjuk kontekstual dan relasi antar kata. Pendekatan ini membantu mengembangkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis, karena siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif dalam proses pencarian makna.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam mendukung pendekatan semantik ini. Media digital

interaktif seperti aplikasi kamus kolokatif, platform mind mapping digital, dan perangkat lunak pembelajaran kosakata berbasis AI dapat mempercepat proses internalisasi kosakata dan memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan personal.

Dengan integrasi strategi pedagogis, pemanfaatan teknologi, dan kerangka teoritik yang kuat, pendekatan semantik dalam pengajaran kosakata bahasa Arab menjanjikan perubahan signifikan dalam kualitas hasil belajar. Hal ini memberikan kontribusi besar dalam mewujudkan pembelajaran bahasa Arab yang komunikatif, reflektif, dan kontekstual, selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- As'ari, H. (2019). Model mind mapping dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 3(2), 101–112.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Pustaka Setia.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Longman.
- Wahab, A. (2016). Penerapan peta konsep dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 33–48.

URGENSI PENDIDIKAN BAHASA ARAB DALAM MEMBANGUN LITERASI KEISLAMAN DI ERA GLOBAL

Maria Ulfa, M.Pd.²²
(Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Jembrana)

“Pendidikan Bahasa Arab sangat penting untuk membangun literasi keislaman yang kuat di tengah arus globalisasi informasi”

Bahasa Arab merupakan bahasa yang memiliki kedudukan istimewa dalam Islam. Sebagai bahasa Al-Qur'an dan Hadis, Bahasa Arab bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga medium utama dalam memahami ajaran Islam secara autentik. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, tantangan dalam menjaga literasi keislaman semakin kompleks. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Arab menjadi pilar penting dalam membentuk generasi Muslim yang mampu membaca, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai Islam dengan benar.

Literasi keislaman tidak hanya merujuk pada kemampuan membaca teks-teks keagamaan, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap kandungan dan nilai-nilai yang dikandungnya.

²² Penulis lahir di Jembrana, 31 Agustus 1984, merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Jembrana Bali (STITJ). Menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri (UIN) Malang pada fakultas Humaniora dan Budaya Program Studi Bahasa Arab tahun 2007, menyelesaikan Studi S2 di Pascasarjana prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2012.

Bahasa Arab menjadi alat utama dalam proses ini. Tanpa penguasaan Bahasa Arab, pemahaman terhadap Al-Qur'an dan Hadis menjadi terbatas, bahkan bisa menimbulkan kesalahan tafsir.

Menurut Syihabuddin al-Qasimi (2004:87), seseorang yang ingin memahami Islam secara utuh harus menguasai Bahasa Arab karena bahasa adalah wadah makna. Tanpa pemahaman terhadap struktur dan makna bahasa, pesan-pesan wahyu dapat terdistorsi. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Arab yang baik harus mampu mengantarkan peserta didik tidak hanya pada penguasaan linguistik, tetapi juga pemahaman kontekstual terhadap teks-teks keislaman.

Di era global, umat Islam dihadapkan pada arus informasi yang cepat dan beragam, termasuk dalam bentuk tafsir dan pemikiran Islam yang tersebar di dunia maya. Literasi keislaman yang lemah, diperparah dengan kurangnya pemahaman Bahasa Arab, dapat membuat umat rentan terhadap penyimpangan paham atau radikalisme.

UNESCO (2020:33) menyebutkan bahwa literasi dalam konteks abad 21 mencakup literasi digital, budaya, dan informasi, termasuk literasi agama. Tanpa dasar Bahasa Arab yang kuat, generasi Muslim akan kesulitan menyaring informasi keagamaan secara kritis. Maka, pendidikan Bahasa Arab menjadi bagian dari penguatan daya tahan umat terhadap infiltrasi ideologi asing yang tidak sejalan dengan prinsip Islam wasathiyah (moderat).

Pendidikan Bahasa Arab harus dirancang secara integratif dan kontekstual. Penggunaan pendekatan komunikatif (communicative approach) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan Bahasa Arab sebagai alat berpikir, bukan sekadar hafalan gramatikal.

Selain itu, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform digital seperti “Duolingo Arabic” atau “Busuu” dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap gaya belajar generasi Z. Penelitian oleh Albirini (2016:205) juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa.

Perkembangan teknologi digital telah membuka berbagai peluang baru dalam pembelajaran Bahasa Arab. Selain aplikasi pembelajaran seperti “Duolingo Arabic” dan “Busuu”, yang telah dikenal dalam pengajaran bahasa asing, kini banyak platform lain yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Arab, baik bagi siswa maupun pengajar. Keunggulan dari pembelajaran berbasis teknologi digital adalah kemudahan akses yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kemajuan pribadi mereka.

Busuu (2023) sebagai contoh, merupakan platform pembelajaran bahasa yang tidak hanya menyediakan kursus Bahasa Arab, tetapi juga menekankan pada interaksi pengguna dengan penutur asli melalui fitur komunitas. Hal ini sangat berguna dalam membangun kemampuan komunikasi langsung dengan bahasa target. Pengguna dapat mengakses materi pembelajaran secara gratis atau memilih opsi premium untuk mendapatkan fitur tambahan seperti uji kemampuan dan pelatihan lebih lanjut dalam percakapan bahasa Arab.

Teknologi digital seperti ini memberikan peluang untuk memperkenalkan konsep-konsep bahasa yang lebih mendalam secara bertahap, serta menawarkan kesempatan bagi pengguna untuk berlatih melalui media interaktif yang lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional. Dalam konteks pendidikan Bahasa Arab, penggunaan aplikasi ini tidak hanya memperkenalkan tata bahasa (grammar), tetapi juga

memperkenalkan kosakata, ungkapan sehari-hari, dan pemahaman budaya Arab secara lebih mendalam.

Pendidikan Bahasa Arab tidak hanya dilihat sebagai upaya untuk menguasai keterampilan berbahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai Islam yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis. Oleh karena itu, dalam konteks digital, penggunaan platform seperti Busuu yang memiliki elemen interaksi bahasa dengan penutur asli sangat relevan untuk memperkaya pemahaman siswa terhadap konteks budaya dan agama Islam secara langsung.

Penelitian Wahyudi, R. (2021:15) Penting untuk memastikan bahwa pembelajaran Bahasa Arab melalui teknologi digital juga memasukkan nilai-nilai islami yang sesuai dengan prinsip wasathiyah atau moderasi Islam. Pembelajaran yang berbasis pada interaksi sosial, seperti di dalam Busuu, harus tetap mengedepankan norma-norma keislaman dalam berkomunikasi dan berdialog, serta menjaga etika berbicara dalam bahasa Arab sesuai dengan budaya Islam. Penggunaan teknologi dalam pendidikan Bahasa Arab memungkinkan siswa untuk belajar tidak hanya dari teks tetapi juga dari pengalaman interaktif yang menumbuhkan kecintaan pada bahasa dan budaya Arab dalam konteks keislaman.

Kurikulum Bahasa Arab yang terintegrasi dengan teknologi digital harus mencakup berbagai elemen penting, seperti penguasaan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Arab. Dalam hal ini, teknologi digital berperan sebagai alat bantu yang memperkaya metode pembelajaran tradisional dan memperkenalkan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Sebagai contoh, aplikasi-aplikasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi, seperti *Duolingo Arabic* dan *Busuu*, sering kali

menggunakan sistem pembelajaran berbasis permainan (gamification) yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan adanya umpan balik secara real-time, siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dan segera memperbaiki kesalahan mereka, yang sangat membantu dalam pembelajaran bahasa yang efektif.

Dengan adanya berbagai aplikasi dan platform pembelajaran digital yang semakin berkembang, pembelajaran Bahasa Arab tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional. Teknologi telah membawa banyak kemudahan, tidak hanya dalam hal akses materi, tetapi juga dalam hal berinteraksi dengan penutur asli serta memahami budaya Arab. Untuk menjaga kualitas literasi keislaman umat Islam di era global ini, pendidikan Bahasa Arab harus dioptimalkan dengan memanfaatkan teknologi digital yang relevan dan kontekstual, sehingga generasi Muslim tidak hanya dapat memahami teks-teks keagamaan, tetapi juga dapat berkomunikasi dengan baik dan memahami dunia Arab secara lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Albirini, A. 2016. *Modern Arabic Sociolinguistics: Diglossia, variation, codeswitching, attitudes and identity*. Routledge.
- Al-Qasimi, S. 2004. *Usul at-Tafsir: Dirasah fi 'Ulum al-Qur'an*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2020. *Standar Proses Pendidikan Bahasa Arab untuk Madrasah*.
- Busuu. 2023. *Arabic Language Courses and Learning Tools*. Retrieved from <https://www.busuu.com>.
- UNESCO. 2020. *Literacy for a Better Future: A Global Report*. Paris: UNESCO.
- Wahyudi, R. 2021. *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital di Era Industri 4.0*. Jurnal Al-Ta'rib, 9 (1).

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB KOMUNIKATIF

Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I²³
(Universitas Islam Negeri Palopo)

“Pengembangan bahan ajar bahasa Arab komunikatif menekankan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, bukan sekedar hafalan struktur tata bahasa”

Bahan ajar merupakan salah satu bahagian dari komponen-komponen pembelajaran. Bahan ajar sebagai informasi, alat, ataupun apapun yang digunakan tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar (Fauzan, 2019: 362). Hanya saja, bermanfaat tidaknya suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan tenaga pengajar dalam mengembangkan dan memanfaatkan bahan ajar (Hamid dkk. 2019: 100). Tenaga pengajar adalah penanggung jawab dalam memilih, mengumpulkan dan merancang materi pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Materi pelajaran tidak hanya dipilih berdasarkan persepsi guru semata tetapi juga berdasarkan pertimbangan kebutuhan pelajar (Fachrurrozi dan Mahyudi, 2018: 49). Keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa

²³Penulis lahir di Manuba, Barru, 28 November 1985. Menyelesaikan studi S1 di PBA UIN Alauddin Makassar 2008 dan S2 Dirasah Islamiah Konsentrasi PBA di UIN Alauddin Makassar 2012. Penulis merupakan dosen di Prodi PBA FTIK UIN Palopo sejak 2013 sampai sekarang. Menjabat sebagai Sekretaris Prodi PBA FTIK UIN Palopo 2019-2023 dan 2023-2027.

tidak hanya ditentukan oleh kompetensi tenaga pengajar tetapi harus didukung oleh kesadaran mahasiswa.

Bahan ajar yang ideal adalah bahan ajar yang mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik (Zulhannan, 2014: 149). Ketiga aspek itu berkaitan dan saling melengkapi. Bahan ajar yang baik selalu relevan dengan konsumen yang mempelajarinya. Dengan demikian bahan ajar seharusnya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mahasiswa.

Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau pelajar untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja, tayangan, surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antar pelajar (Kosasih, 2022: 1). Bahan ajar sebagai komponen pembelajaran yang harus dipersiapkan dengan baik oleh pengajar. Melalui bahan ajarlah ke mana arah tujuan hasil belajar dapat dirancang (Erlina, 2017: 263). Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis. Bahan ajar dirancang selaras dan sejalan dengan kurikulum. Pada tahap pelaksanaannya, bahan ajar sesuai dengan keadaan, karakteristik dan bidang keilmuan yang mempelajarinya. Dengan demikian, keberadaannya bisa menyenangkan ketika dipergunakan dan dimanfaatkan oleh pengajar dan pelajar.

Bahan ajar dalam konteks pembelajaran bukan saja fungsional untuk pelajar tetapi fungsional untuk pengajar. Melalui buku ajar atau yang lebih luas disebut dengan bahan ajar, pengajar bisa melaksanakan pembelajaran secara sistematis, gradual, proporsional, konseptual dan substansial. Demikian pula, pengajar dan pelajar dapat juga belajar sistematis, mandiri, kooperatif dan

dapat meremеди materi yang belum dikuasainya (Ainin, 2019: 19). Pengajar dan pelajar memahami bahwa bahan ajar bisa menjadi pemecahan masalah dalam pembelajaran. Pihak guru mengupayakan agar bahan ajar tersampaikan dengan baik, sementara pelajar berusaha mempelajari bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pelajar menyadari dirinya sebagai pengguna yang membutuhkan bahan ajar komunikatif.

Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar dimaknai sebagai bentuk bahan yang digunakan oleh pengajar atau instruktur dalam pembelajaran di kelas. Bahan ajar yang dikembangkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Oleh karena itu, bentuk bahan ajar dapat berupa bahan cetak misalnya: *hand out*, buku ajar atau buku teks, modul, lembar kerja dan lain-lain, audio visual misalnya: video, film, *vcd*, audio misalnya: radio, kaset, *cd* audio, visual misalnya: foto, gambar, maket dan dapat berupa multi media misalnya: *cd* interaktif, beraneka jenis program *software* pembelajaran, internet dan sejenisnya (Ainin, 2019: 70).

Prinsip Pemilihan Bahan Ajar

Ada beberapa prinsip yang perlu dipahami pada saat menyiapkan dan menyusun bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran ada tiga, yaitu: prinsip relevansi, prinsip konsistensi dan prinsip kecukupan (Depdiknas, 2006: 6).

Prinsip relevansi bermakna keterkaitan. Bahan ajar hendaknya bersangkut paut dan berhubungan dengan keadaan pelajar. Relevan dengan karakteristik mereka. Ada keterkaitan antara bahan ajar dengan standar keilmuan pelajar. Selain itu, bahan ajar tidak boleh keluar dari standar pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, jika tujuan pembelajaran ingin

memahami kosakata yang terkait dengan ekonomi dan bisnis maka bahan ajar yang diajarkan harus kosakata terkait tersebut.

Prinsip konsistensi bermakna kejelasan. Setiap bahasa memiliki unsur dan keterampilan tetap yang harus diketahui pelajar. Jika tujuan pembelajaran yang harus dikuasai meliputi tiga unsur bahasa dan empat keterampilan maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus teratur sesuai dengan jumlah tersebut. Tidak dibenarkan ada perubahan yang saling berlawanan. Misalnya, capaian pembelajaran yang ingin dicapai adalah pemahaman tentang menyimak, berbicara, membaca dan menulis maka bahan ajar yang diajarkan juga harus meliputi empat kemahiran tersebut.

Prinsip kecukupan bermakna bahan ajar yang diajarkan hendaknya cukup memadai. Bahan ajar mampu membantu setiap orang menguasai tujuan yang ingin dicapai. Memuaskan keinginan pelajar. Bahan ajar bisa memenuhi kebutuhan pelajar mencapai dan memahami kompetensi. Misalnya, bahan ajar atau materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit tidak mencapai target. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu dalam mempelajarinya.

Selain itu, bahan materi ajar sebaiknya memperhatikan beberapa pedoman berikut ini:

1. Mempertimbangkan taraf berpikir dan perkembangan pelajar.
2. Menyesuaikan dengan keterkaitan pengalaman pelajar.
3. Tingkat kemenarikan bahan; materi menyesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan sebagai acuan yang disesuaikan dengan perkembangan kemampuan pelajar.

4. Aktualitas bahan; materi punya kaitan dengan peristiwa-peristiwa politik, seni, sosial dan teknologi yang sedang hangat dibicarakan (Mujib, 2010: 149).

Model Bahan Ajar Bahasa Arab Komunikatif

Secara teoretis kriteria bahan ajar bahasa Arab komunikatif harus memenuhi empat standar, yaitu kesenjangan informasi (*fajwat al-ma'lumat*), pilihan (*ikhtiyar*), umpan balik (*tag hziyah raji'ah*), dan bahan ajar autentik (*min mashadir ashliyah*). Model ini dapat dikembangkan sejak level ibtidaiah hingga level perguruan tinggi (Zulhannan, 2014: 157).

Finocchio, Mary dan Cristopher Brumfit dalam Zulhannan mengemukakan bahwa model bahan ajar komunikatif bisa dilakukan melalui prosedur sebagai berikut:

1. Pembelajaran dimulai dengan percakapan singkat atau dialog mini, diawali dengan motivasi sesuai dengan percakapan terkait dengan pengalaman yang akan diperoleh pelajar.
2. Dilanjutkan dengan praktik lisan dengan pengulangan bagian dialog.
3. Pembelajaran dikembangkan dengan pengusulan beberapa pertanyaan dan jawaban seputar topik dialog.
4. Setelah itu pengajar dan pelajar mengkaji salah satu ekspresi dialog komunikatif dasar berdasarkan fungsi strukturnya.
5. Aktivasi produksi lisan selalu berkembang, yaitu dari aktivitas terpimpin menuju komunikasi bebas.
6. Setelah aktivasi lisan, pelajar menyalin percakapan-percakapan tersebut.
7. Sebelum pembelajaran ditutup, pengajar menyampaikan contoh tugas secara tertulis.

8. Terakhir, dilaksanakan evaluasi pembelajaran secara lisan, yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan (Zulhannan, 2014: 157).

Prosedur yang telah disebutkan tidaklah kaku. Selalu ada inovasi atau pembaruan-pembaruan yang baru dalam pembelajaran. Tempat dan waktu berbeda bisa jadi memunculkan prosedur lain yang lebih komunikatif. Pembelajaran bahasa Arab secara komunikatif terlaksana secara praktis dan apa adanya. Pelajar yang mengikuti pembelajaran mendapatkan materi sesuai dengan kebutuhan sehingga diharapkan lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Daftar Pustaka

- Fauzan, Moh. 2019. Teori dan Penerapan Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Bahasa Arab Berdasarkan Metode Induktif. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 5.5.
- Hamid, M. Abdul, Danial Hilmi, and M. Syaiful Mustofa. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme untuk Mahasiswa. *Arabi: Journal of Arabic Studies* 4.1.
- Fachrurrozi, Aziz dan Erta Mahyuddi. 2018. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. I; Singosari Malang: Lisan Arabi.
- Zulhannan. 2014. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Cet. I; Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahrudin, Uril. 2017. *Rekonstruksi Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab*. Cet. I; Sidoarjo: Lisan Arabi.
- Kosasih, E. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara.

- Erlina, Erlina. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Qira'ah Terpadu bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 9.2.
- Ainin, Moh. 2019. *Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. I; Malang: Lisan Arabi.
- Ainin, Moh. 2019. *Metode Penelitian Penongkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. I; Malang: Lisan Arabi.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Mujib, Fathul. 2010. *Rekonstruksi Pendidikan Bahasa Arab; dari Pendekatan Konvensional ke Integratif Humanis*. Cet. I; Yogyakarta: Pedagogia.

PENINGKATAN *SELF CONFIDENCE* PADA PEMBELAJARAN MUHADATSAH

Ikke Wulan Dari, M.Pd.I.²⁴
(UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu)

“Mempraktikan Muhadatsah secara Kontinu dapat Meningkatkan Self Confidence dalam Mengekspresikan isi pikiran, ide dan gagasan secara Lisan Menggunakan Bahasa Arab”

Bahasa merupakan komponen penting bagi kehidupan manusia yang digunakan sebagai alat komunikasi, alat ekspresi diri, interaksi, berbagi informasi serta membentuk budaya dimasyarakat. Cara yang digunakan masyarakat dalam berkomunikasi memiliki dampak suatu kebiasaan sehingga membentuk kebudayaan itu sendiri. Sehingga bahasa menjadi cerminan dari kebudayaan suatu masyarakat. Dalam pembahasan bahasa terdapat 4 keterampilan yang penting untuk dikembangkan oleh setiap manusia, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan mengembangkan empat keterampilan tersebut pada dasarnya sebagai manusia dapat berkomunikasi di masyarakat ataupun dikelas.

²⁴ Penulis lahir di Kalirejo Lampung Tengah, 26 November 1991. Penulis merupakan Dosen di UIN fatmawati Sukarno Bengkulu dalam bidang ilmu Muhadatsah (Bahasa Arab). Penulis menyelesaikan gelar sarjana di IAIN Raden Intan lampung Pendidikan Bahasa Arab (2013), sedangkan gelar Magister Pendidikan Bahasa Arab diselesaikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Jawa Timur (2016).

Keterampilan berbicara menjadi salah satu komponen yang penting untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dalam proses pembelajaran Peserta didik dituntut untuk dapat mengungkapkan isi pikiran, pendapat atau gagasan dengan baik agar terjadinya komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik. Apabila komunikasi dilakukan secara kontinu, peserta didik dapat merangkai kata menjadi suatu kalimat sehingga kalimat yang disampaikan menjadi pesan yang dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain. Bentuk dari keterampilan berbicara yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat berupa percakapan sehari-hari, diskusi, pemaparan materi dan lain-lain.

Untuk mengembangkan keterampilan berbicara, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan muhadatsah. Muhadatsah merupakan percakapan antara dua individu atau lebih menggunakan bahasa arab. Dengan adanya keterlibatan beberapa individu akan menambah perbendaharaan kosakata yang lebih banyak sehingga apabila dilakukan secara terus menerus peserta didik dapat mengerti atas apa yang diucapkan dan dapat membentuk kebiasaan-kebiasaan yang dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam berbicara.

Melakukan praktik muhadatsah bertujuan untuk membiasakan lisan peserta didik mengucapkan bahasa arab dengan lancar dan fasih. Adapun tujuan pembelajaran muhadatsah menurut Mahmud Yunus (1983) secara rinci sebagai berikut:

1. Membiasakan berbicara bahasa arab dengan benar dan fasih
2. Melatih mengungkapkan ide, fikiran dan gagasan yang terlintas dan ditangkap dengan pancar indra dengan perkataan yang sesuai dengan kaidah bahasa.
3. Melatih mengungkapkan ide, fikiran dan gagasan dengan jelas dan tidak ragu

4. Membiasakan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan kaidah bahasa

Pada pembelajaran muhadatsah, guru harus memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya antara lain: (Ratnaningtyas Dkk, 2024:65)

1. Mempersiapkan topik dan materi yang sesuai
2. Materi pembelajaran harus sesuai dengan kondisi dan tingkat kemampuan peserta didik.
3. Menggunakan media pembelajaran atau alat peraga yang menarik peserta didik
4. Pendidik harus menjelaskan makna yang terkandung dalam muhadatsah sampai peserta didik paham tentang materi yang dijelaskan
5. Pendidik harus selalu menggunakan bahasa arab pada saat proses pembelajaran berlangsung
6. Memberikan batas materi yang masih berlanjut agar peserta didik lebih mempersiapkan diri.

Dengan pembiasaan mempraktekan muhadatsah dapat membuat peserta didik familiar dengan kosakata, bunyi yang diucapkan. Dan ciri peserta didik yang berhasil dalam bermuhadatsah antara lain peserta didik lebih sering berbicara menggunakan bahasa arab, memiliki semangat yang tinggi, aktif dalam berpartisipasi, bahasa yang digunakan dapat diterima dengan baik dan lebih percaya diri dalam mengungkapkan isi pikiran, gagasan dan ide-ide yang dimiliki.

Kepercayaan diri (*Self Confidece*) merupakan bagian dari sikap atau keyakinan seseorang serta optimis dalam melakukan sesuatu sendiri tanpa adanya pengaruh dari orang lain. Kepercayaan diri terbentuk melalui interaksi seseorang dengan lingkungan

disekitarnya dan menjadi salah satu syarat yang esensial bagi individu untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas nya. Individu yang kurang memiliki kepercayaan diri dapat sulit berkomunikasi dan cenderung lebih menyendiri karena takut akan adanya ejekan dari orang lain. Dalam kegiatan pembelajaran akan lebih banyak diam dan sulit untuk mengungkapkan pendapatnya.

Individu dapat dikatakan memiliki kepercayaan diri yang baik apabila mempunyai ciri-ciri seperti (1) Mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya dengan baik kemudian mengembangkan potensi yang dimiliki (2) Memiliki standar pencapaian hidup dengan memberikan reward terhadap apa yang sudah dicapai dan bekerja lagi apabila belum tercapai. (3) Introspeksi diri atas kekalahan dan kegagalan yang terjadi tanpa menyalahkan orang lain (4) Dapat mengatasi kecewa, tertekan dan rasa tidak mampu (5) Dapat mengatasi kecemasan yang datang pada dirinya (6) Bersikap tenang dalam menghadapi segala sesuatu (7) Berfikir positif dan (8) Maju terus tanpa melihat yang sudah terjadi. (Mardatillah, 2010).

Proses peningkatan kepercayaan diri (*Self Confidece*) pada pembelajaran muhadatsah menjadi tantangan bagi setiap pendidik. Pendidik dapat menerapkan beberapa cara yang digunakan untuk melatih peserta didik dalam praktik muhadatsah sehingga dapat melatih rasa percaya diri, diantaranya :

1. Memberikan kesempatan setiap peserta didik untuk berbicara meskipun dalam keadaan gugup dan menggunakan tanya jawab sebagai kegiatan timbal balik untuk mendorong peserta didik berpikir kritis.
2. Memberikan reward berupa pengakuan dan pujian kepada peserta didik atas kemajuan dalam berbicara meskipun hanya sedikit serta membuat list kemajuan keberhasilan dan menampilkannya didalam kelas agar peserta didik merasa

dihargai dan lebih termotivasi untuk lebih giat belajar Muhadatsah.

3. Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan tidak merasa malu untuk berbicara, dan memberikan masukan atau saran yang membangun serta menghindari kritik yang dapat merusak kenyamanan dikelas.
4. Membiasakan berbicara secara aktif dengan berlatih antar peserta didik baik didalam kelas ataupun dirumah secara mandiri.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penting bagi setiap individu dalam hal ini peserta didik memiliki *self confidence* dalam berbicara yang baik dengan membiasakan diri mempraktikan muhadatsah baik didalam kelas maupun diluar kelas. pendidik harus mengetahui kondisi peserta didik dan selalu mempersiapkan bahan ajar agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, lancar dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Mardatillah. 2010. Pengembangan Diri. STIE Balikpapan: Madani
- Ratnaningtyas, Oktavia., Fadlillah, Ummu.,Zain, Biqi Asshafah. 2024. Pengaruh Metode Bahasa Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Arabia (Jurnal Bahasa Arab)* Vol.2 No.2.

IMPLEMENTASI DEEP LEARNING DALAM PENGENALAN KOSA KATA BAHASA ARAB

Mohamad Aris Murtadho, M.Pd.I²⁵
(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)

“Implementasi deep learning dalam pengenalan kosa kata bahasa Arab berbasis gambar tulisan tangan dengan model Convolutional Neural Network (CNN) dan EfficientNet.”

Pengenalan kosa kata dalam bahasa Arab memainkan peran kunci dalam proses pembelajaran, mengingat karakteristik morfologisnya yang kompleks dan unik. Pemanfaatan teknologi deep learning menawarkan solusi potensial untuk meningkatkan akurasi dan efisiensi dalam mengenali kosa kata tersebut. Penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi dua model deep learning, yakni Convolutional Neural Network (CNN) dan EfficientNet, untuk pengenalan kosa kata bahasa Arab berbasis gambar tulisan tangan. Proses meliputi tahapan preprocessing data, pelatihan model pada dataset berlabel, serta evaluasi performa menggunakan metrik akurasi dan loss. Hasil penelitian

²⁵ Penulis lahir di Trenggalek, 31 Oktober 1986, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, menyelesaikan studi S1-PBA di STAIN Tulungagung tahun 2009, menyelesaikan S2 di Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Prodi Pendidikan Bahasa Arab tahun 2012, mengikuti Program *Postgraduate Diploma-Arabic Linguistics Institute-Training Teacher of Arabic to Non-Native Speaker* di King Saud Univerity (KSU) Riyadh Saudi Arabia 2015

mengungkapkan bahwa EfficientNet-B7 mencapai akurasi tertinggi sebesar 95,4%, sementara CNN konvensional memperoleh 91,2%. Temuan ini menegaskan kemampuan deep learning dalam aplikasi pengenalan kosa kata bahasa Arab dan berpotensi mendukung pengembangan sistem pembelajaran bahasa yang lebih interaktif. Kesimpulannya, teknologi deep learning sangat menjanjikan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab, dengan rekomendasi penelitian lanjutan fokus pada perluasan dataset dan pengembangan model multimodal.

Bahasa Arab memiliki peran sentral dalam konteks budaya, agama, dan pendidikan di berbagai negara. Penguasaan kosa kata menjadi dasar utama dalam pembelajaran bahasa ini, namun pengenalan kosa kata tulisan tangan bahasa Arab menghadapi berbagai tantangan, terutama karena keunikan kaligrafi dan fonetiknya (Al-Saleem, 2018). Perkembangan teknologi, khususnya dalam ranah pembelajaran mesin berbasis deep learning, telah mendorong pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mengenali tulisan Arab secara lebih akurat dan efisien (Ahmed et al., 2020). Namun, studi sebelumnya masih terbatas pada penggunaan CNN sederhana dan dataset yang kurang representatif (El-Bakry & El-Said, 2019; Hassan & Abdulwahab, 2021). Selain itu, aplikasi model-model terbaru seperti EfficientNet dalam pengenalan kosa kata bahasa Arab masih jarang dijumpai.

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis kinerja model CNN dan EfficientNet-B7 dalam mendeteksi kosa kata bahasa Arab dari tulisan tangan. Pertanyaan utama adalah: model mana yang dapat memberikan hasil pengenalan terbaik? Dan bagaimana efektivitas kedua model ini dalam mendukung sistem pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi? Jawaban atas pertanyaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada

pengembangan teknologi pembelajaran bahasa Arab yang lebih tepat dan akurat.

Pengenalan tulisan tangan merupakan salah satu bidang utama dalam pengenalan pola dan visi komputer dengan aplikasi yang cukup kompleks untuk bahasa Arab (El-Abed et al., 2017). CNN banyak digunakan dalam pengenalan huruf dan kata bahasa Arab karena kemampuannya dalam mengekstrak fitur spasial dari gambar (Abdullah et al., 2019). Omar et al. (2020) melaporkan bahwa CNN dapat mencapai akurasi sekitar 90% pada dataset tulisan tangan standar.

Model EfficientNet, yang dikembangkan oleh Tan dan Le (2019), menggunakan pendekatan skalabilitas yang seimbang antara kedalaman, lebar, dan resolusi jaringan, sehingga mampu mencapai efisiensi yang tinggi dalam performa pengenalan gambar. Penelitian terkait penggunaan EfficientNet pada pengenalan karakter bahasa Latin dan Mandarin menunjukkan peningkatan akurasi dibanding CNN tradisional (Liu et al., 2021; Wang et al., 2022). Namun, penerapan EfficientNet untuk bahasa Arab masih relatif sedikit dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut.

AHCD dan APTI merupakan dua dataset utama yang banyak digunakan dalam studi tulisan tangan bahasa Arab karena menyediakan himpunan data visual yang terstandar, namun dibutuhkan teknik augmentasi dan preprocessing khusus untuk mengatasi keragaman tulisan tangan (Al-Maadeed et al., 2018; Mahmoud et al., 2019).

Kebanyakan penelitian sebelumnya fokus pada pengenalan huruf tunggal, sedangkan penelitian ini memperluas cakupan ke tingkat kosa kata, yang secara struktural lebih kompleks (Saleh & Younis, 2020). Pendekatan ini bertujuan membuka peluang

pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis AI yang lebih interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan langkah-langkah berikut: pertama, pengumpulan dataset berupa gambar tulisan tangan kosa kata bahasa Arab yang sudah dilabeli. Dataset merupakan kombinasi AHCD dan dataset internal yang telah diperbesar melalui augmentasi.

Kedua, dilakukan preprocessing seperti normalisasi ukuran gambar, konversi ke grayscale, dan augmentasi (rotasi, translasi) untuk meningkatkan kemampuan generalisasi model. Ketiga, pelatihan dua model deep learning, yaitu CNN sederhana dengan empat lapisan konvolusi dan EfficientNet-B7 dengan arsitektur canggih, menggunakan TensorFlow dan PyTorch.

Proses pelatihan model dilakukan selama selama 50 epoch dengan menggunakan algoritma optimisasi Adam serta pengaturan batch size 32 data. Evaluasi performa menggunakan akurasi, precision, recall, dan loss pada data validasi dan uji. Perbandingan kedua model dilakukan untuk menentukan yang paling efektif dalam pengenalan kosa kata tulisan tangan bahasa Arab.

Hasil menunjukkan bahwa EfficientNet-B7 berhasil mencapai akurasi tertinggi sebesar 95,4%, sedangkan CNN sederhana memperoleh 91,2%. Grafik kurva akurasi dan loss menampilkan konvergensi stabil untuk kedua model, dengan EfficientNet menunjukkan kemampuan generalisasi lebih baik. Tabel berikut mengilustrasikan hasil evaluasi.

Tabel hasil evaluasi

Model	Akurasi (%)	Precision (%)	Recall (%)	Loss
CNN	91.2	90.5	89.8	0.23
EfficientNet-B7	95.4	95.1	94.8	0.12

Salah satu kelebihan utama EfficientNet adalah kemampuannya dalam memproses dan merepresetasikan fitur spasial yang kompleks dengan efisien, sesuai temuan Tan dan Le (2019). Ini mendukung hipotesis bahwa model dengan arsitektur canggih mampu meningkatkan akurasi pengenalan kosa kata tulisan tangan bahasa Arab.

Dibandingkan penelitian sebelumnya yang melaporkan akurasi 85–90% pada CNN standar (Omar et al., 2020; Abdullah et al., 2019), hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan. Keterbatasan penelitian meliputi cakupan dataset yang terbatas dan variasi tulisan tangan yang belum terlalu luas.

Dalam konteks implementasi, temuan ini memberikan landasan untuk merancang sistem pembelajaran interaktif bahasa Arab yang mampu membaca input tulisan tangan siswa secara otomatis, meningkatkan interaksi dan efektivitas pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas dataset, mengeksplorasi integrasi multimodal, serta menguji pada platform pembelajaran nyata.

Kesimpulannya, hasil studi ini menunjukkan efektifitas model deep learning EfficientNet-B7 dalam mengenali kosa kata tulisan tangan bahasa Arab, dengan tingkat akurasi yang melebihi model CNN konvensional. Temuan ini memberikan dasar kuat untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis AI yang lebih interaktif dan adaptif. Untuk pengembangan

selanjutnya, disarankan memperluas dataset dan mengintegrasikan multimodalitas untuk hasil yang lebih optimal dalam konteks pembelajaran yang kompleks.

Daftar Pustaka

- Abdullah, M., El-Said, S., & Hassan, S. 2019. Handwritten Arabic character recognition using convolutional neural networks. *Journal of Computer Science*, 15 (4), 320–329.
- Ahmed, S., Ali, F., & Khan, R. (2020). Deep learning-based Arabic handwriting recognition: A survey. *International Journal of Computer Applications*, 176 (25), 1–9.
- Al-Maadeed, S., Padmanabhan, P., & Al-Marzouqi, A. 2018. Arabic handwritten character and word recognition. *Pattern Recognition Letters*, 106, 42–48.
- El-Abed, H., Alimi, A. M., & Al-Maadeed, S. 2017. Arabic handwritten word recognition: A review. *Pattern Recognition*, 60, 160–182.
- El-Bakry, H. M., & El-Said, S. 2019. CNN-based Arabic handwriting recognition system. *Procedia Computer Science*, 164, 187–193.
- Hassan, M., & Abdul Wahab, S. 2021. Arabic handwriting recognition using deep convolutional neural networks. *Journal of AI Research*, 72, 115–128.
- Liu, Y., Chen, X., & Tang, J. 2021. EfficientNet-based character recognition for handwritten Chinese characters. *Neurocomputing*, 430, 222–230.
- Mahmoud, S., Hamad, H., & Ismail, M. 2019. Challenges and solutions in Arabic handwritten text recognition.

- International Journal of Computer Vision*, 127(7), 999–1015.
- Omar, N., Aziz, M., & Ahmad, A. 2020. Deep CNN for Arabic handwritten character recognition. *International Journal of Computer Applications*, 181(36), 18–24.
- Saleh, M., & Younis, A. 2020. Word-level Arabic handwriting recognition using deep learning. *Journal of Imaging*, 6 (9), 87.
- Tan, M., & Le, Q. 2019. EfficientNet: Rethinking model scaling for convolutional neural networks. *Proceedings of the 36th International Conference on Machine Learning*, 6105–6114.
- Wang, H., Zhang, Z., & Luo, J. 2022. Multilingual handwritten character recognition based on EfficientNet. *Pattern Recognition Letters*, 153, 29–36.

BELAJAR MEMBACA BAHASA ARAB LEBIH INTERAKTIF UNTUK GENERASI Z

Sri Dewi Amran²⁶
(Universitas Islam Negeri Palopo)

“Pembelajaran membaca bahasa Arab untuk Generasi Z perlu interaktif dengan multimedia agar lebih menarik dan efektif”

Generasi Z, yakni individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, dikenal sebagai generasi digital native. Mereka tumbuh dalam dunia yang sarat teknologi, serba cepat, dan visual. Dalam konteks pendidikan, Generasi Z cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang menggabungkan elemen interaktif dan multimedia dibandingkan dengan metode konvensional.

Pembelajaran membaca bahasa Arab, yang selama ini identik dengan metode tekstual dan hafalan, menghadapi tantangan baru untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik generasi ini. Tulisan ini bertujuan memperkenalkan konsep pembelajaran membaca bahasa Arab secara lebih interaktif melalui pemanfaatan teknologi multimedia, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif untuk Generasi Z.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca, masih banyak didominasi oleh pendekatan tradisional yang kurang

²⁶ Penulis adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Palopo.

melibatkan siswa secara aktif. Metode seperti ceramah satu arah, penugasan membaca mandiri tanpa dukungan visual, serta minimnya penggunaan teknologi, membuat siswa Generasi Z cenderung kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan membaca mereka. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar generasi ini yang mengutamakan kecepatan, visualisasi, serta pengalaman belajar yang menarik.

Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran membaca bahasa Arab yang dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan berbasis teknologi. Integrasi multimedia, seperti penggunaan video animasi, aplikasi mobile, kuis interaktif, dan teknologi berbasis augmented reality (AR), menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. Melalui pendekatan ini, proses membaca bahasa Arab dapat diubah menjadi aktivitas yang lebih menyenangkan, menantang, dan selaras dengan dunia digital yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan Generasi Z.

Generasi Z dalam Pendidikan

Generasi Z memiliki kecenderungan untuk belajar secara cepat, lebih suka materi yang visual, dan terbiasa multitasking. Mereka juga memiliki ekspektasi terhadap pembelajaran yang instan, personal, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus bertransformasi untuk mengakomodasi kebutuhan ini.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, pendidik perlu mengadopsi pendekatan berbasis multimedia interaktif yang dapat menyajikan materi secara menarik, responsif, dan fleksibel. Penggunaan media seperti video pembelajaran, aplikasi digital, hingga platform kuis daring mampu mengaktifkan partisipasi siswa secara lebih intensif. Dengan demikian, proses membaca

bahasa Arab tidak lagi terasa monoton, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan, adaptif, dan sesuai dengan gaya belajar Generasi Z.

Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Multimedia interaktif adalah penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan siswa berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran. Dalam konteks belajar membaca bahasa Arab, multimedia interaktif dapat berupa aplikasi mobile, platform pembelajaran daring, video interaktif, hingga penggunaan augmented reality (AR).

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca bahasa Arab memberikan beberapa keunggulan. Pertama, siswa dapat mengakses materi secara fleksibel kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung gaya belajar mandiri mereka. Kedua, kombinasi elemen visual dan audio dalam multimedia membantu memperjelas makna teks Arab yang dibaca, memperkaya kosa kata, serta meningkatkan pemahaman konteks. Ketiga, fitur interaktif seperti kuis, simulasi, atau permainan edukatif mendorong keterlibatan aktif siswa, membuat mereka lebih fokus dan antusias dalam belajar.

Selain itu, teknologi seperti augmented reality (AR) menawarkan pengalaman belajar yang lebih imersif, misalnya dengan menampilkan teks bahasa Arab dalam bentuk visual tiga dimensi yang dapat dirotasi atau dieksplorasi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan konten secara lebih dalam. Pendekatan semacam ini dinilai sangat efektif untuk Generasi Z yang memiliki kecenderungan kuat terhadap pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan visualisasi dinamis.

Strategi Belajar Membaca Bahasa Arab Secara Interaktif

Untuk membuat proses membaca bahasa Arab menjadi lebih menarik bagi Generasi Z, beberapa strategi berikut dapat diterapkan:

- Penggunaan Video Animasi

Video yang memperkenalkan huruf Arab, kosakata, dan struktur kalimat sederhana dengan animasi dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa.

- Aplikasi Mobile

Aplikasi belajar bahasa Arab berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, aplikasi yang memberikan tantangan membaca kata atau kalimat dengan sistem reward.

- Kuis Interaktif

Setelah membaca teks pendek, siswa dapat mengikuti kuis berbasis permainan (game-based quiz) untuk menguji pemahaman mereka. Tools seperti Kahoot atau Quizizz sangat efektif digunakan.

- Penerapan Augmented Reality (AR)

AR memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan huruf dan kata bahasa Arab dalam bentuk 3D, memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif.

Tahapan Pembelajaran

1. Pengenalan Huruf dan Bunyi

Gunakan aplikasi atau video interaktif untuk mengenalkan huruf hijaiyah dan pelafalannya.

2. Membaca Kata Sederhana

Siswa berlatih membaca kata menggunakan permainan interaktif.

3. Membaca Kalimat dan Paragraf

Sediakan teks pendek berbasis cerita atau kehidupan sehari-hari, dilengkapi ilustrasi dan audio.

4. Evaluasi Berbasis Game

Akhiri dengan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa secara menyenangkan.

Contoh proyek mini: siswa membuat komik digital berbahasa Arab menggunakan aplikasi sederhana seperti Canva atau Storyboard That.

Pembelajaran membaca bahasa Arab perlu beradaptasi dengan karakteristik Generasi Z yang membutuhkan proses belajar yang lebih dinamis, visual, dan interaktif. Pemanfaatan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Diharapkan ke depannya, pendidik dapat mengintegrasikan berbagai teknologi pembelajaran ini ke dalam kurikulum sehingga generasi masa depan tetap memiliki kemampuan bahasa Arab yang kuat namun tetap sesuai dengan gaya belajar zamannya.

Daftar Pustaka

Al-Jarf, R. (2007). Teaching reading to EFL college students online. *Asian EFL Journal*, 9(1), 34-53.

- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*.
- Chen, C. H., & Wu, C. H. (2015). The application of augmented reality in language learning: A case study of English reading and writing. *Interactive Learning Environments*, 23(3), 279-292.
- Liu, M., & Chen, L. (2013). The impact of digital games on English language learners. *Journal of Educational Technology & Society*, 16(2), 17-29.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Oblinger, D. (2005). Educating the Net Generation. *Educause*.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rahman, M. M., & Ahmed, A. (2017). The role of multimedia in language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(4), 643-651.
- Shapiro, M., & Hughes, M. (2009). The effectiveness of multimedia tools in language acquisition: A comprehensive review. *Language Learning & Technology*, 13(2), 43-59.
- Spector, J. M. (2015). Conceptualizing K-12 blended learning. *Educational Technology Research and Development*, 63(4), 1-15.

BAB III

TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENUJU INDONESIA EMAS

STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORATIF DALAM BAHASA ARAB DAN DAMPAKNYA TERHADAP PRESTASI SISWA

Aulia Ramadhani²⁷
(Universitas Islam Negeri Palopo)

"Profesionalisme guru berperan penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam bidang studi bahasa Arab."

Pembelajaran bahasa Arab menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik Generasi Z, yang dikenal sebagai digital natives. Generasi ini, yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi, sehingga mereka lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Dalam konteks ini, pendekatan tradisional yang selama ini mendominasi pembelajaran bahasa Arab, seperti metode tekstual dan hafalan, tidak lagi efektif. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar generasi ini.

Strategi pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan teknologi multimedia dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bahasa Arab. Penggunaan elemen visual dan audio dalam pembelajaran, seperti video

²⁷ Penulis adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Palopo.

animasi, aplikasi mobile, dan kuis interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Misalnya, video yang memperkenalkan huruf Arab atau aplikasi berbasis game yang memberikan tantangan membaca dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap bahasa Arab. Selain itu, penerapan teknologi seperti augmented reality (AR) dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif, di mana siswa dapat melihat teks bahasa Arab dalam bentuk visual tiga dimensi. Pendekatan semacam ini sangat sesuai untuk Generasi Z, yang memiliki kecenderungan kuat terhadap pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan visualisasi dinamis. Dengan mengadopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif, diharapkan proses belajar bahasa Arab dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa, serta mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka dalam belajar.

Konsep Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam konteks bahasa Arab, strategi ini dapat mencakup diskusi kelompok, proyek berbasis tim, dan penggunaan teknologi untuk mendukung interaksi antar siswa. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan yang memerlukan kolaborasi, mereka tidak hanya belajar bahasa Arab secara lebih efektif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Keterampilan ini meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain, yang semuanya sangat berharga dalam konteks pembelajaran modern.

Selain meningkatkan pemahaman bahasa, pembelajaran kolaboratif juga memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih

menggunakan bahasa Arab dalam konteks yang lebih nyata dan aplikatif. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat saling berbagi pengetahuan, bertukar ide, dan belajar dari satu sama lain. Penggunaan teknologi, seperti platform pembelajaran daring dan aplikasi interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar ini, membuatnya lebih menarik dan relevan bagi Generasi Z yang dikenal sebagai digital natives. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mampu memenuhi kebutuhan generasi yang tumbuh dengan teknologi.

Dengan menerapkan pembelajaran kolaboratif, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami bahasa Arab, tetapi juga merasa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa tersebut dalam situasi sehari-hari. Hal ini sejalan dengan kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan metode pembelajaran kolaboratif dalam kurikulum bahasa Arab, agar siswa dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang lebih holistik dan terintegrasi.

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Kolaboratif

1. Video Interaktif: Penggunaan video animasi yang menjelaskan konsep bahasa Arab dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Video ini dapat diikuti dengan diskusi kelompok untuk membahas materi yang telah ditonton.
2. Aplikasi Mobile: Aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis game dapat digunakan dalam kelompok. Siswa dapat saling berkompetisi dalam tantangan membaca atau kosakata, yang sekaligus meningkatkan motivasi mereka.
3. Kuis Interaktif: Menggunakan platform seperti Kahoot atau Quizizz, siswa dapat mengikuti kuis kelompok setelah

menyelesaikan bacaan. Ini tidak hanya menguji pemahaman mereka tetapi juga mendorong kerja sama dalam kelompok.

4. Augmented Reality (AR): Teknologi AR dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik. Misalnya, siswa dapat berinteraksi dengan teks bahasa Arab dalam bentuk 3D, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur dan makna kata.

Dampak Pembelajaran Kolaboratif terhadap Prestasi Siswa

Studi menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif yang didukung teknologi multimedia dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Dengan berkolaborasi, siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari teman sebaya mereka. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Penggunaan teknologi multimedia seperti video interaktif dan aplikasi mobile menjadi kunci untuk mendorong kolaborasi antar siswa. Dengan alat-alat tersebut, siswa dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman, sehingga memperkaya proses belajar mereka. Selain itu, pembelajaran yang berbasis pada interaksi ini juga membantu siswa untuk lebih memahami materi, karena mereka dapat mendiskusikan dan menjelaskan konsep-konsep bahasa Arab dalam kelompok, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi mereka. Dengan pendekatan ini, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik Generasi Z yang menginginkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

1. Peningkatan Keterlibatan: Siswa yang terlibat dalam pembelajaran kolaboratif menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Mereka merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

2. Pengembangan Keterampilan Sosial: Pembelajaran kolaboratif membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, negosiasi, dan kerja sama.
3. Peningkatan Prestasi Akademik: Dengan menggunakan strategi kolaboratif, siswa cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam ujian dan tugas. Ini karena mereka dapat saling membantu dan berbagi pengetahuan.

Strategi pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan teknologi multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi siswa dalam bahasa Arab. Pendidik perlu mengadaptasi metode pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan Generasi Z, dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat menguasai bahasa Arab, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia yang semakin terhubung.

Daftar Pustaka

- Al-Jarf, R. (2007). Teaching reading to EFL college students online. *Asian EFL Journal*, 9(1), 34-53.
- Al-Jarf, R. (2009). The effects of multimedia on EFL students' reading comprehension. *Journal of Language and Linguistics*, 8(1), 1-15.
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*.
- Chen, C. H., & Huang, Y. M. (2016). Using mobile devices to enhance language learning: A case study of EFL learners. *Computer Assisted Language Learning*, 29(4), 1-18.

- Chen, C. H., & Wu, C. H. (2015). The application of augmented reality in language learning: A case study of English reading and writing. *Interactive Learning Environments*, 23(3), 279-292.
- Lai, M. J., & Hwang, G. J. (2016). Seamless flipped learning: A mobile technology enhanced learning environment for developing creative thinking in a project-based learning context. *Computers & Education*, 95, 1-12.
- Li, H., & Ma, Y. (2018). The impact of augmented reality on students' learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 66(3), 733-756.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Wang, Y., & Chen, N. S. (2010). The effects of a mobile learning environment on students' learning motivation and learning outcomes. *Computers & Education*, 55(3), 1407-1416.

MENGINTEGRASIKAN AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA BAHASA ARAB

Nasriana²⁸

(Universitas Islam Negeri Palopo)

“Media audio visual dalam pembelajaran bahasa Arab meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui pengalaman belajar interaktif, menarik, dan sesuai Generasi Z.”

Pembelajaran membaca bahasa Arab di era digital saat ini menghadapi tantangan besar, terutama dalam menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik Generasi Z. Generasi ini, yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, dikenal sebagai digital natives yang lebih responsif terhadap pembelajaran interaktif dan multimedia. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi, khususnya Augmented Reality (AR), dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar.

Integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan video animasi, aplikasi mobile, dan kuis interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Misalnya, aplikasi yang menggabungkan permainan edukatif dengan pembelajaran kosakata dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

²⁸ Penulis adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Palopo.

Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konteks bahasa Arab dengan lebih baik, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan membaca secara lebih efektif.

Penerapan teknologi seperti Augmented Reality (AR) dalam pendidikan bahasa Arab menawarkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan imersif. Dengan AR, siswa dapat melihat huruf dan kata dalam bentuk tiga dimensi, yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Hal ini sangat sesuai dengan gaya belajar Generasi Z yang cenderung lebih menyukai visualisasi dan pengalaman langsung. Dengan demikian, inovasi dalam metode pembelajaran ini diharapkan dapat menjawab tantangan yang dihadapi dalam pengajaran bahasa Arab dan menghasilkan generasi yang lebih terampil dalam berbahasa.

Karakteristik Generasi Z dalam Pembelajaran

Generasi Z memiliki preferensi belajar yang unik, di mana mereka lebih menyukai materi yang visual, interaktif, dan dapat diakses secara fleksibel. Mereka cenderung belajar dengan cepat dan lebih suka metode yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan konten. Dengan latar belakang ini, pembelajaran membaca bahasa Arab harus bertransformasi dari metode konvensional yang berfokus pada hafalan dan ceramah menjadi pendekatan yang lebih dinamis dan menarik.

Inovasi dalam metode pembelajaran membaca bahasa Arab yang dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan berbasis teknologi. Integrasi multimedia, seperti penggunaan video animasi, aplikasi mobile, kuis interaktif, dan teknologi berbasis augmented reality (AR), menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. Melalui pendekatan ini, proses membaca bahasa Arab dapat diubah menjadi aktivitas yang lebih

menyenangkan, menantang, dan selaras dengan dunia digital yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan Generasi Z.

Penerapan strategi pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan menggunakan video pembelajaran yang menarik, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi, memperkuat pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Misalnya, aplikasi mobile yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran bahasa Arab memberikan tantangan yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab siswa Generasi Z.

Pemanfaatan teknologi dan pendekatan inovatif, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik Generasi Z. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya belajar bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga memperoleh keterampilan yang relevan di era digital ini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran akan membekali mereka dengan kemampuan yang diperlukan untuk bersaing di masa depan, sekaligus menjaga minat dan motivasi mereka dalam proses belajar bahasa Arab.

Integrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran

Augmented Reality (AR) menawarkan pengalaman belajar yang imersif dengan menggabungkan elemen dunia nyata dan virtual. Dalam konteks pembelajaran membaca bahasa Arab, AR dapat digunakan untuk:

1. **Pengenalan Huruf dan Bunyi:** Menggunakan aplikasi AR yang memperlihatkan huruf hijaiyah dalam bentuk 3D, siswa

dapat melihat dan mendengar pelafalan huruf tersebut secara langsung.

2. Membaca Kata dan Kalimat: Dengan AR, siswa dapat melihat kata-kata dalam konteks yang lebih hidup, misalnya dengan menampilkan objek yang terkait dengan kata tersebut.
3. Evaluasi Interaktif: Menggunakan kuis berbasis AR, siswa dapat berpartisipasi dalam evaluasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Tahapan Pembelajaran dengan AR

Era digital saat ini, pembelajaran membaca bahasa Arab untuk Generasi Z membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Menggunakan teknologi seperti augmented reality (AR), pengajaran dapat dilakukan dengan cara yang inovatif dan menyenangkan. Tahapan pembelajaran dengan AR dimulai dari:

1. Pengenalan Huruf dan Bunyi: Aplikasi AR yang mengenalkan huruf hijaiyah melalui animasi dan suara.
2. Membaca Kata Sederhana: Permainan interaktif yang menantang siswa untuk membaca kata-kata dengan bantuan visual AR.
3. Membaca Kalimat dan Paragraf: Teks pendek yang disajikan dengan ilustrasi AR untuk memudahkan pemahaman.
4. Evaluasi Berbasis Game: Kuis interaktif yang menguji pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan.

Manfaat Penggunaan AR dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab menawarkan berbagai manfaat yang signifikan di antaranya: 1) Meningkatkan Motivasi: Siswa lebih

tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika menggunakan teknologi yang familiar bagi mereka. 2) Interaktivitas yang Tinggi: AR memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. 3) Fleksibilitas Akses: Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri.

Integrasi Augmented Reality dalam pembelajaran membaca bahasa Arab menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk memenuhi kebutuhan Generasi Z. Dengan memanfaatkan teknologi ini, proses belajar tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga lebih relevan dengan gaya hidup digital siswa saat ini. Diharapkan, pendidik dapat terus mengembangkan dan mengintegrasikan teknologi pembelajaran ke dalam kurikulum untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa.

Daftar Pustaka

- Baker, R. S. J. D. (2010). Learning, design, and technology: An overview of the field. *Educational Technology Research and Development*, 58(1), 1-24.
- Chen, C. H., & Wu, C. H. (2015). The application of augmented reality in language learning: A case study of English reading and writing. *Interactive Learning Environments*, 23(3), 279-292.
- Dede, C. (2009). Immersive interfaces for engagement and learning. *Science*, 323(5910), 66-69.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 199-219.

- Higgins, S., & Moseley, D. (2001). Teachers' perspectives on integrating ICT into subject teaching. *Journal of Computer Assisted Learning*, 17(2), 160-173.
- Kukulska-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), 157-165.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rahman, M. M., & Ahmed, A. (2017). The role of multimedia in language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(4), 643-651.

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI TPQ MELALUI PERMAINAN EDUKATIF

Aina Salsabila, M.Pd.²⁹

(Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe)

“Permainan edukatif dirancang memberikan pengalaman belajar menyenangkan yang mendukung perkembangan fisik, intelektual, sosial, dan emosional anak melalui bermain.”

Pembelajaran Bahasa Arab di TPQ (Taman Pendidikan Al-Quran) saat ini menghadapi tantangan serius dalam hal minat dan efektivitas. Studi yang telah dilakukan (Al-Khuli, 2021) mengungkapkan bahwa 70% santri menganggap Bahasa Arab sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang masih berfokus pada hafalan gramatikal (qawaid) dan kurang melibatkan interaksi aktif. Materi pelajaran juga sering tidak relevan dengan konteks keislaman, meski 85% kosakata Al-Quran berasal dari kata dasar yang seharusnya bisa diajarkan sejak dini. Akibatnya, santri hanya menghafal tanpa memahami makna kontekstual, dan Bahasa Arab dipersepsikan sebagai beban akademik, bukan alat memahami

²⁹ Penulis lahir di Banda Aceh, 23 Januari 1988, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe, menyelesaikan studi S1 di Prodi Pendidikan Bahasa Arab FTIK IAIN Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2011, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2013.

agama. Selain itu, media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi memperparah kondisi ini.

Teori *Multiple Intelligences* (Gardner, 1983) menawarkan solusi dengan menekankan bahwa anak-anak belajar paling efektif ketika diberikan stimulasi beragam, termasuk visual, musikal, dan kinestetik. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Arifin (2019) di TPQ Jawa Tengah yang membuktikan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan retensi kosakata Bahasa Arab hingga 40% dibanding metode ceramah tradisional. Temuan serupa diungkapkan oleh Chen (2021) melalui meta-analisis terhadap 20 studi kasus, di mana gamifikasi dalam pembelajaran bahasa terbukti meningkatkan motivasi belajar sebesar 27%. Sayangnya, inovasi semacam ini belum banyak diadopsi di TPQ, terutama yang berlokasi di daerah dengan akses terbatas.

Celah inovasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di TPQ terletak pada tiga aspek utama. Pertama, belum ada model yang mengintegrasikan permainan edukatif (seperti *digital games* atau *board games*) dengan konten keislaman berbasis Al-Quran. Kedua, sebagian besar program pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), bukan melibatkan partisipasi aktif santri (*student-centered learning*). Ketiga, meskipun beberapa pesantren modern sudah mulai menggunakan teknologi, metode ini belum merata di TPQ tradisional. Program "Fun Arabic for Qur'an" dirancang untuk mengisi celah ini dengan menghadirkan pembelajaran interaktif yang mengaitkan kosakata Arab dengan ayat-ayat Quran, kisah Nabi, dan praktik ibadah sehari-hari. Dengan demikian, Bahasa Arab tidak hanya dipelajari sebagai ilmu, tetapi juga dipraktikkan sebagai bagian dari kehidupan beragama yang menyenangkan.

Dukungan empiris untuk pendekatan ini datang dari penelitian Roslan (2022) di Malaysia, di mana penggunaan *board*

games berbasis konten Islam berhasil meningkatkan motivasi belajar santri. Sementara itu, studi Ozkan (2023) di Turki menunjukkan potensi besar *augmented reality* dalam pembelajaran Bahasa Arab, meski belum spesifik untuk konteks Quranik. Di Indonesia, program serupa seperti "Arabic Kids" oleh Pondok Modern Gontor masih terbatas pada lingkungan pesantren. Oleh karena itu, inisiatif ini tidak hanya menjawab masalah akademik, tetapi juga membuka peluang replikasi model di TPQ lainnya dengan beragam kondisi infrastruktur. Kombinasi antara permainan, konteks keislaman, dan partisipasi aktif ini diharapkan dapat mengubah paradigma pembelajaran Bahasa Arab dari yang awalnya dianggap menakutkan menjadi pengalaman yang dinantikan oleh santri TPQ.

Program ini bertujuan untuk menciptakan transformasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di TPQ melalui tiga sasaran utama. Pertama, Meningkatkan minat belajar santri melalui pendekatan menyenangkan dengan modul "Fun Arabic for Qur'an" berbasis permainan edukatif. Keberhasilan diukur dari partisipasi aktif minimal 80% santri dalam setiap sesi permainan.

Kedua, Menguasai 150 kosakata Quranik dasar sebagai fondasi pemahaman Bahasa Arab kontekstual. Media pembelajaran berupa board game "Quranic Adventure" digunakan, dengan indikator keberhasilan santri mampu menggunakan lebih dari 50 kosakata dalam percakapan sehari-hari.

Ketiga, Membentuk ekosistem pembelajaran mandiri yang berkelanjutan, melalui video tutorial bagi guru dan terbentuknya minimal 5 "Klub Fun Arabic" di TPQ mitra.

Setiap indikator keberhasilan dirancang terukur dan objektif, memungkinkan pengembangan lebih lanjut sesuai kebutuhan masing-masing TPQ.

Program pendampingan ini dirancang secara komprehensif melalui tiga pilar utama yang saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar Bahasa Arab yang menyenangkan dan efektif bagi santri TPQ.

Rancangan Permainan Edukatif menjadi jantung dari program ini, dengan menyajikan tiga jenis permainan yang dikembangkan khusus. Pertama, "Arabic Bingo" yang menghadirkan kartu bingo berisi gambar benda-benda yang disebutkan dalam Surah Al-Baqarah seperti sapi, gunung, dan sungai, sekaligus memperkenalkan kosakata Quranik dasar. Kedua, "Role-Play Haji" yang mengajak santri melakukan simulasi manasik haji dengan instruksi dalam Bahasa Arab, menggabungkan pembelajaran bahasa dengan praktik ibadah. Ketiga, "Puzzle Ayat" yang melatih santri menyusun potongan ayat pendek sambil mempelajari terjemahannya. Rancangan ini didasarkan pada teori Gamification (Deterding, 2011) yang menekankan pentingnya elemen point, level, dan reward untuk meningkatkan motivasi intrinsik, serta temuan Ersoz (2000) tentang efektivitas permainan bahasa bagi anak usia 6-12 tahun.

Tahapan Program dilaksanakan secara sistematis melalui tiga fase. *Assessment awal*: Tes diagnostik berbasis permainan dan wawancara dengan guru untuk memetakan kemampuan dan kendala. *Implementasi*: Delapan sesi pembelajaran bertahap, mulai dari pengenalan kosakata dengan flashcard games (dilengkapi QR code untuk pelafalan asli), hingga permainan kelompok seperti lomba bercerita menggunakan kosakata Quranik. *Evaluasi*: Menggunakan pre-test dan post-test, serta observasi partisipasi dan wawancara refleksi dengan santri.

Teknologi Pendukung diintegrasikan untuk memperkaya pengalaman belajar, berupa aplikasi Android "ArabiFun" berisi kuis interaktif dengan karakter animasi, mendukung pembelajaran blended yang koheren dengan materi offline.

Dampak dan Keberlanjutan Program

Dampak langsung program ini meliputi:

- Penurunan kecemasan berbahasa Arab (*language anxiety*) sebesar 25% pada santri, diukur dengan FLCAS.
- Peningkatan kepercayaan diri santri dalam menggunakan Bahasa Arab untuk aktivitas keagamaan sehari-hari.
- Guru TPQ diharapkan mengadopsi minimal 3 metode *fun learning* dalam kurikulum harian, mentransformasi gaya mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan

Program pendampingan pembelajaran Bahasa Arab berbasis *fun learning* ini diharapkan mampu menciptakan dampak signifikan sekaligus berkelanjutan bagi seluruh pemangku kepentingan di lingkungan TPQ.

Dalam implementasinya, program ini menghadapi beberapa tantangan yang memerlukan solusi strategis dengan melibatkan berbagai mitra pendukung.

Tantangan utama adalah keterbatasan akses teknologi di TPQ pedesaan. Solusi: penggunaan permainan fisik dan pelatihan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana, melibatkan Dinas Pendidikan dan komunitas relawan TI.

Tantangan kedua adalah resistensi guru terhadap perubahan metode. Solusi: demonstrasi kelas percontohan dan melibatkan pesantren mitra progresif sebagai agen perubahan.

Program ini tidak hanya mentransformasi pembelajaran Bahasa Arab di TPQ, tetapi juga menjadi model untuk pengintegrasian *fun learning* dalam pendidikan keislaman secara lebih luas. Dengan pendekatan berbasis bukti (*evidence-based*) dan kolaboratif, "Fun Arabic for Qur'an" berpotensi direplikasi di TPQ lainnya di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Al-Khuli, M. A. (2021). *Teaching Arabic to Non-Native Speakers: Challenges and Solutions*. Dar Al-Fikr.
- Arifin, Z. (2019). *Game-Based Learning in Islamic Education*. Journal of Arabic Linguistics, 12(2), 45-60.
- Ersoz, A. (2000). *Six Games for the EFL/ESL Classroom*. The Internet TESL Journal, 6(6).
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Chen, L. (2021). *Gamification in Language Learning: A Meta-Analysis of 20 Case Study*. Language Teaching Research, 25 (4), 567-589.
- Ozkan, M. (2023). *Augmented Reality in Arabic Language Learning: Potentials and Challenges*. Turkish Online Journal of Educational Technology, 22(1), 88-97.
- Roslan, N. (2022). *Islamic Board Games for Arabic Learning: A Malaysian Case Study*. International Journal of Islamic Education, 14(2), 112-125.

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN PENDEKATAN ILMU PRAGMATIK UNTUK MAHASISWA

Koko Lukman, M.Ag³⁰
(Universitas Islam Nusantara Bandung)

“Mengkolaborasikan pembelajaran Bahasa Arab dengan ilmu pragmatik merupakan salah satu langkah untuk memperdalam kebahasaan dalam tuturan dan kesantunan Mahasiswa”

Dalam pembelajaran bahasa asing, tujuan utama bukan hanya menguasai struktur gramatikal, tetapi juga mampu menggunakan bahasa tersebut secara efektif dan sesuai dalam berbagai konteks komunikasi. Hal ini dikenal sebagai kompetensi komunikatif (Canale & Swain, 1980). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, pendekatan tradisional seringkali menitikberatkan pada aspek morfologi dan sintaksis tanpa memperhatikan konteks penggunaan bahasa. Oleh karena itu, pendekatan ilmu pragmatik menjadi penting untuk melengkapi aspek fungsional dalam pengajaran bahasa Arab.

Pragmatik adalah cabang linguistik yang mengkaji hubungan antara bentuk linguistik dan penggunaannya dalam konteks

³⁰ Penulis lahir di Bandung, 07 Agustus 1982, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Nusantara Bandung, menyelesaikan studi S1 di UIN Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2006, menyelesaikan S2 di Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2012, dan sekarang sedang proses penyelesaian studi di UNPAD mengambil program studi linguistik bidang Pragmatik

komunikasi. Leech (1983) menyatakan bahwa pragmatik berhubungan dengan bagaimana ujaran dipahami dalam konteks sosial, bukan hanya berdasarkan makna literalnya. Dalam pengajaran bahasa Arab, pendekatan pragmatik dapat membantu mahasiswa memahami makna implisit, strategi kesopanan (ta'adub), tindak tutur (af'āl al-kalām), serta konteks budaya dalam komunikasi.

1. Ilmu Pragmatik dalam Linguistik

Pragmatik adalah salah satu cabang ilmu linguistik yang mempelajari makna ujaran dalam konteks pemakaian. Berbeda dengan semantik yang membahas makna secara leksikal atau struktural, pragmatik menitikberatkan pada makna yang ditafsirkan berdasarkan konteks situasional, sosial, dan budaya tempat ujaran digunakan.

Menurut beberapa ahli linguistik:

- a. George Yule (1996) menyatakan bahwa pragmatik adalah "the study of speaker meaning," yaitu kajian tentang makna yang dimaksud oleh penutur dalam suatu konteks tertentu.
- b. Stephen Levinson (1983) mendefinisikan pragmatik sebagai "the study of the relations between language and context that are basic to an account of language understanding."
- c. Geoffrey Leech (1983) melihat pragmatik sebagai cabang linguistik yang menjelaskan hubungan antara bentuk-fungsi bahasa dan konteks sosial penggunaannya.

Dengan kata lain, pragmatik mempelajari bagaimana bahasa digunakan secara aktual dan bagaimana makna bisa berubah tergantung pada siapa yang berbicara, kepada siapa, kapan, di mana, dan dalam situasi apa.

Ilmu pragmatik mencakup berbagai aspek penting dalam komunikasi, antara lain:

- a. Tindak tutur (Speech Acts), Konsep yang dikembangkan oleh John Searle dan J.L. Austin ini menjelaskan bahwa setiap ujaran mengandung tindakan, seperti menyuruh, memohon, berjanji, mengancam, dsb. Contohnya dalam bahasa Arab: "أغلق الباب!" (Tutup pintu!) adalah tindak tutur direktif.
- b. Implicature (Implikatur), Merujuk pada makna yang tidak dikatakan secara eksplisit, tetapi dipahami oleh pendengar. Teori ini dikembangkan oleh Paul Grice melalui prinsip kerja sama (Cooperative Principle), Misalnya:
 A: "هل ذهبت إلى المكتبة؟"
 B: "كانت السماء تمطر."
 (Jawaban B mengandung makna tersirat bahwa ia tidak pergi karena hujan.)
- c. Presupposition (Prasangka Makna), merupakan asumsi yang diambil sebagai kebenaran oleh penutur dan pendengar. Misalnya: "أختي رجعت من القاهرة". Kalimat ini mengandung praanggapan bahwa penutur memiliki seorang saudara dan ia pernah berada di Kairo.
- d. Deixis (Penunjukan), yaitu kata-kata yang maknanya bergantung pada konteks, seperti "saya", "di sini", "kemarin", "itu", dsb. Dalam bahasa Arab: "هذا الكتاب" → "buku ini" (maknanya tergantung pada lokasi dan waktu bicara).
- e. Kesopanan Berbahasa (Politeness), dikaji dalam kerangka pragmatik untuk memahami bagaimana strategi kesantunan digunakan dalam interaksi. Misalnya, penggunaan ungkapan seperti "لو سمحت" atau "من فضلك" dalam bahasa Arab menunjukkan strategi mitigasi dalam permintaan.

Pragmatik mempelajari aspek-aspek penggunaan bahasa, seperti tindak tutur (speech acts), implikatur (implicature), presupposisi, dan deixis (Yule, 1996). Tindak tutur misalnya, dapat dikategorikan sebagai deklaratif, imperatif, interogatif, dan

ekspresif, yang sangat bergantung pada konteks penggunaannya (Searle, 1969).

2. Pendekatan Pragmatik dalam Pembelajaran Bahasa

Pendekatan pragmatik dalam pembelajaran bahasa menekankan pada pengajaran makna dalam konteks, bukan hanya gramatika (Thomas, 1995). Dalam pengajaran bahasa Arab, ini berarti memperhatikan bagaimana ungkapan tertentu digunakan oleh penutur asli dalam interaksi sosial, termasuk variasi register, dialek, dan kesopanan dalam berbahasa.

Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Ilmu Pragmatik

1. Integrasi Materi Pragmatik dalam Kurikulum Bahasa Arab

Dalam kurikulum bahasa Arab, aspek pragmatik bisa diintegrasikan melalui pengajaran tindak tutur dalam bahasa Arab klasik maupun dialek. Misalnya, ekspresi permintaan, permohonan, atau penolakan dapat dianalisis melalui konteks dan norma budaya Arab. Contoh tindak tutur seperti " هَلْ يُمْكِنُنِي أَنْ ... " (bolehkah saya...) menunjukkan strategi kesopanan yang bisa berbeda maknanya tergantung konteks.

2. Konteks Budaya dalam Komunikasi Bahasa Arab

Budaya Arab sangat memengaruhi cara berkomunikasi. Strategi kesopanan dalam masyarakat Arab biasanya lebih tinggi dibandingkan dengan budaya Barat (Al-Khatib, 2001). Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memahami konteks sosial ketika menggunakan bahasa Arab, agar tidak terjadi kesalahpahaman pragmatik (pragmatic failure).

3. Penerapan dalam Kelas

Dalam praktik pembelajaran, dosen dapat menggunakan dialog kontekstual, role-play, dan analisis wacana (taḥlīl al-khiṭāb) sebagai

strategi pembelajaran. Materi dapat diambil dari film, media sosial, atau interaksi asli dalam bahasa Arab. Selain itu, evaluasi pembelajaran harus mencakup aspek kemampuan menggunakan bahasa dalam konteks nyata.

Pendekatan pragmatik dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi komunikatif mahasiswa. Dengan memahami konteks penggunaan bahasa, mahasiswa tidak hanya mampu berbicara secara gramatikal benar, tetapi juga secara sosial tepat. Pengintegrasian aspek pragmatik seperti tindak tutur, kesopanan, dan konteks budaya Arab sangat penting dalam pengajaran bahasa Arab modern.

Daftar Pustaka

- Al-Khatib, M. A. (2001). The Pragmatics of Invitation Making and Acceptance in Jordanian Society. *Language, Culture and Curriculum*, 14(2), 164-174.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47.
- Leech, G. (1983). *Principles of Pragmatics*. London: Longman.
- Searle, J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thomas, J. (1995). *Meaning in Interaction: An Introduction to Pragmatics*. London: Longman.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.

PEMBELAJARAN *MAHARAH KALAM* DALAM PERSPEKTIF BEHAVIORISTIK: RELEVANSINYA DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL

Maswan Ahmadi, M.Pd.³¹
(Institut Agama Islam Negeri Bone)

“Pembelajaran maharah kalam perspektif behavioristik relevan di era teknologi melalui prinsip pengulangan, penguatan, dan peniruan membentuk kebiasaan berbicara Arab.”

*M*aharah kalam atau keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Arab, selain mendengar (*istima*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). *Maharah kalam* menempati posisi penting karena menjadi indikator produktif dari penguasaan bahasa. Kemampuan berbicara tidak hanya mencerminkan penguasaan kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga mencerminkan kemampuan berpikir dan menyampaikan gagasan secara efektif. Pendekatan behavioristik merupakan salah satu teori dalam ilmu psikologi dan membahas perilaku manusia (،همة، املحمودة، 2016 & فريوز سوباك، أمحد). Dalam konteks pendidikan bahasa Arab, pendekatan behavioristik memberikan kontribusi

³¹Penulis merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah IAIN Bone dan menyelesaikan studi S1 di ISID Gontor pada tahun 2014, kemudian melanjutkan studi S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan selesai tahun 2018.

penting dalam pembentukan kebiasaan berbicara melalui stimulus dan respons yang berulang.

Teori Behavioristik dalam Pembelajaran Bahasa

Teori behavioristik dalam pembelajaran bahasa berakar pada pandangan bahwa bahasa dipelajari melalui proses pembentukan kebiasaan (Ahmadi, 2022). Menurut Thorndike, salah satu tokoh behaviorisme, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon (Ahmadi, 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa, siswa dianggap sebagai individu pasif yang meniru model bahasa, memperoleh respons, dan kemudian memperkuat kebiasaan berbahasa melalui latihan terus-menerus.

Teori ini menekankan pentingnya pengulangan, penguatan, dan peniruan. Dalam *maharah kalam*, teori ini relevan dalam praktik latihan percakapan, dialog berpasangan, dan latihan pengulangan kalimat (drilling), yang bertujuan membentuk kebiasaan berbicara yang benar.

Pembelajaran *Maharah kalam* Berbasis Behavioristik

Bahasa adalah sebagai alat komunikasi (Nubaiti, 2023) dan *Maharah kalam* adalah kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Amin, 2023). Dalam perspektif behavioristik, pembelajaran *maharah kalam* difokuskan pada penciptaan lingkungan yang kondusif untuk pembentukan respons verbal melalui latihan intensif dan sistematis. Strategi yang dapat diterapkan antara lain (Addaeroby & Febriani, 2024):

1. Latihan Berulang dan Aktif: Siswa mengulang kalimat atau percakapan tertentu secara terus-menerus hingga terbentuk kebiasaan berbahasa. Metode ini sangat efektif untuk meningkatkan kelancaran dan akurasi berbahasa.

2. Menciptakan Lingkungan Berbahasa: Siswa berlatih berbicara dengan teman sepasang dalam skenario tertentu seperti berbelanja, bertanya arah, atau memperkenalkan diri. Kegiatan ini menstimulasi respons spontan yang dibentuk dari latihan sebelumnya.
3. Menggunakan Media Pembelajaran: Guru atau media audiovisual digunakan sebagai model bahasa yang baik. Siswa meniru pengucapan, intonasi, dan struktur kalimat dari model tersebut.
4. Penggunaan Bahasa Target Secara Langsung: Dalam kelas, penggunaan bahasa Arab secara langsung tanpa translasi memungkinkan siswa terbiasa dengan struktur dan kosakata target, sehingga mempercepat terbentuknya kebiasaan bahasa.

Relevansi Behavioristik dalam Era Transformasi Digital

Transformasi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengajaran bahasa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan, dan di era yang serba digital ini, guru dituntut memiliki kompetensi khusus yang terkait dengan kecakapan dan keterampilan digital guna melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan sempurna dan sukses. Sebaliknya, keterbatasan pemanfaatan teknologi dan lemahnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi akan menyebabkan lemahnya kualitas pembelajaran (Mutholib & Setyawan, 2021). Begitu juga dalam pembelajaran *maharah kalam*, meskipun teori behavioristik sering dianggap tradisional, prinsip-prinsip utamanya tetap relevan dan bahkan dapat diintegrasikan dengan teknologi modern. Beberapa poin relevansinya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Pembelajaran Bahasa: Banyak aplikasi digital seperti Duolingo, Memrise, dan Rosetta Stone menerapkan pendekatan behavioristik, di mana siswa diminta mengulang kosakata, menjawab pertanyaan, dan mendapat penguatan dalam bentuk skor atau badge.
2. Media Interaktif: Penggunaan video pembelajaran, rekaman suara, dan perangkat lunak interaktif memungkinkan siswa untuk meniru model bahasa dan berlatih secara mandiri.
3. Gamifikasi: Integrasi unsur permainan dalam pembelajaran (gamification) memberikan bentuk penguatan positif yang mendorong siswa untuk terus belajar dan berlatih.
4. Chatbot dan AI: Teknologi AI memungkinkan siswa berinteraksi dalam percakapan simulatif dengan chatbot dalam bahasa Arab, sehingga latihan percakapan dapat dilakukan kapan saja tanpa bergantung pada kehadiran guru.
5. Rekaman dan Evaluasi Mandiri: Siswa dapat merekam latihan berbicara mereka, mendengarkan ulang, dan membandingkan dengan model ideal untuk memperbaiki pengucapan dan struktur kalimat.

Contoh Aplikasi dalam Pembelajaran *Maharah kalam*

Penerapan pendekatan behavioristik dalam pembelajaran *maharah kalam* dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas praktis di kelas. Berikut adalah beberapa contoh aplikatif:

1. Latihan Percakapan Berulang (Pattern Practice): Guru memberikan satu pola kalimat, misalnya "أنا أذهب إلى..." lalu siswa mengulanginya dengan mengganti objek: "أنا أذهب إلى المدرسة", "أنا أذهب إلى السوق", "أنا أذهب إلى المسجد". Pengulangan ini membentuk respons otomatis.

2. Simulasi Sederhana (Role Play): Siswa diminta berpasangan untuk mensimulasikan situasi nyata seperti di toko atau di bandara. Mereka meniru ekspresi dan kalimat yang sudah dicontohkan guru sebelumnya.
3. Tanya Jawab Cepat (Rapid Q&A): Guru mengajukan pertanyaan sederhana secara cepat, dan siswa harus merespons tanpa berpikir lama, misalnya: "من أنت؟" "أين تسكن؟" "ماذا تعمل؟"
4. Mengikuti Video Interaktif: Siswa mendengarkan dialog dari video berbahasa Arab, lalu menirukan kalimat yang diucapkan tokoh, baik dari sisi pengucapan maupun intonasi.
5. Permainan Bahasa (Language Games): Game seperti "tebak kata", "lingkaran kalimat", atau "rantai percakapan" dapat digunakan untuk mengulangi pola kalimat dan meningkatkan keterlibatan.
6. Aplikasi Mobile dan Platform Digital: Menggunakan aplikasi seperti Duolingo atau Mondly, siswa dapat melakukan latihan berbicara secara mandiri dan mendapatkan umpan balik langsung berupa skor atau penilaian otomatis.

Aktivitas-aktivitas ini sejalan dengan prinsip behavioristik yaitu stimulus-respons dan penguatan, serta mendorong pembentukan kebiasaan berbicara yang terlatih dan terstruktur.

Meskipun pendekatan behavioristik memiliki relevansi tinggi dalam era digital, terdapat beberapa tantangan yang harus diatasi:

1. Minimnya Interaksi Bermakna: Fokus pada pengulangan dan penguatan kadang mengabaikan aspek makna dan konteks, sehingga siswa mungkin fasih secara mekanis tetapi kurang dalam pemahaman.

Solusi: Integrasikan pendekatan komunikatif dan kontekstual secara paralel.

2. Ketergantungan pada Model: Siswa menjadi terlalu tergantung pada contoh atau model, dan kurang mengembangkan kreativitas berbahasa.

Solusi: Setelah tahap peniruan, guru dapat mendorong improvisasi dan ekspresi diri.

3. Monotoni dan Kebosanan: Latihan berulang tanpa variasi dapat membuat siswa jenuh.

Solusi: Gunakan media digital interaktif dan metode bervariasi agar siswa tetap termotivasi.

Pembelajaran *maharah kalam* dalam perspektif behavioristik masih sangat relevan, terutama dalam konteks pendidikan berbasis teknologi saat ini. Prinsip dasar seperti pengulangan, penguatan, dan peniruan terbukti efektif dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam bahasa Arab. Dengan mengintegrasikan pendekatan ini ke dalam platform digital, guru dapat menciptakan pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan menyenangkan.

Namun, untuk hasil yang optimal, pendekatan behavioristik sebaiknya dikombinasikan dengan pendekatan komunikatif dan kognitif agar pembelajaran tidak hanya membentuk kebiasaan mekanis, tetapi juga pemahaman dan ekspresi bermakna. Dengan demikian, keterampilan *maharah kalam* dapat dikembangkan secara utuh dan relevan dalam menghadapi tantangan era transformasi digital.

Daftar Pustaka

- Addaeroby, M. F., & Febriani, E. (2024). Application Of Skinner's Behaviorist Learning Theory In Learning Arabic Speaking Proficiency. *JURNAL BAHASA ARAB*, 1, 33. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Ahmadi, M. (2022). أسلوب تعليم مهارة الكلام في ضوء نظرية التعلم لسكينر. *ALWARAQAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 59–69. <https://doi.org/10.30863/awrq.v3i2.3735>
- Ahmadi, M. (2023). Teknik Pembelajaran Mufradat dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike. *ALWARAQAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2).
- Amin, B. (2023). Konsep Pengajaran Maharah Al Kalam Pada Tingkat Pemula. *JURNAL SEUMUBEUET: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 2(1), 24–48.
- Mutholib, A., & Setyawan, C. edi. (2021). *PENDIDIKAN BAHASA ARAB Arabic Teacher, who, how and why in Digital Era?* Penerbit Nusa Litera Inspirasi. www.nusaliterainspirasi.com
- Nubaiti, N. (2023). Maharah Al Istima'u Wa Kalam. *AMEENA JOURNAL*, 1(1), 28–43.
- لسان، همة، المحمودة. (2016). النظرية السلوكية في تعليم اللغة & فريوز سوباكر، أحمد
الضاد، 3(2)، 118–135.

CHROMEBOOK SEBAGAI MEDIA LITERASI BAHASA ARAB

J. Nurhawani, MA.³²

(Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe)

“Chromebook dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar dengan kemudahan akses materi online, aplikasi pendidikan, serta mendukung kolaborasi siswa dan guru.”

Dunia Pendidikan telah mengalami perubahan secara global melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dimana pendidikan di abad ke-21 ini juga menuntut penguasaan literasi digital, termasuk dalam pembelajaran bahasa. *Chromebook* sebagai perangkat ringan dan berbasis cloud menjadi solusi praktis dalam mendukung pembelajaran digital, termasuk untuk mata pelajaran Bahasa Arab

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan revolusioner dalam cara guru mengajar dan siswa belajar dalam dua dekade terakhir. Penggunaan internet, perangkat digital, aplikasi edukatif, dan pembelajaran berbasis daring telah membuka akses luas terhadap pengetahuan. Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran, kolaborasi lintas lokasi, serta integrasi multimedia yang membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan.

³² Penulis lahir di Bireuan, 08 Januari 1989, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe, menyelesaikan studi S1 tahun 2012 dan S2 tahun 2014 di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Selain itu, perkembangan kecerdasan buatan (AI), *augmented reality* (AR), dan pembelajaran berbasis data juga menjadi bagian dari transformasi pembelajaran masa kini. *Chromebook* adalah salah satu contoh perangkat yang mendukung inovasi tersebut.

Pengadaan *Chromebook* di dunia pendidikan merupakan bagian dari transformasi digital yang sedang digencarkan oleh berbagai negara, termasuk Indonesia. Pemerintah dan lembaga pendidikan mulai mengalokasikan anggaran untuk menyediakan perangkat ini guna mendukung sistem pembelajaran digital

Chromebook pertama kali diperkenalkan oleh Google pada tahun 2011 sebagai perangkat komputer berbasis sistem operasi Chrome OS. Perangkat ini dirancang untuk bekerja secara optimal dengan koneksi internet dan aplikasi berbasis web, khususnya layanan Google seperti Gmail, Google Docs, dan Google Drive. Konsep dasar *Chromebook* adalah menghadirkan komputer yang ringan, cepat, aman, dan mudah digunakan untuk keperluan pendidikan, bisnis, dan penggunaan pribadi. Sejak saat itu, *Chromebook* berkembang pesat di dunia pendidikan karena kemudahan manajemen perangkat, harga yang relatif terjangkau, dan dukungan untuk pembelajaran berbasis cloud.

Literasi Bahasa Arab bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis huruf Arab, tetapi juga mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, memahami struktur bahasa, dan penggunaan bahasa dalam konteks kehidupan nyata. Di era digital, kemampuan ini perlu dipadukan dengan kompetensi literasi digital untuk membentuk siswa yang adaptif dan kompeten. Guru berperan sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran yang mampu memanfaatkan *Chromebook* untuk merancang aktivitas bermakna. Sementara siswa dituntut untuk lebih aktif, mandiri, dan reflektif dalam proses belajar

Implementasi *Chromebook* dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat dilakukan melalui integrasi langsung ke dalam proses pembelajaran harian. Guru dapat membuat ruang kelas digital di *Google Classroom* yang berisi materi Bahasa Arab, video penjelasan, latihan interaktif, dan ruang diskusi. *Chromebook* juga mendukung metode *flipped classroom*, di mana siswa mempelajari materi terlebih dahulu di rumah melalui video atau *e-book*, dan kegiatan kelas difokuskan pada diskusi dan praktik berbicara.

Contoh implementasi lainnya termasuk: (1) Latihan Vokal Bahasa Arab: siswa merekam pengucapan kosakata lalu mengunggahnya untuk mendapatkan umpan balik guru. (2) Proyek Multimedia: siswa membuat video animasi pendek berbahasa Arab menggunakan aplikasi berbasis Chrome. (3) Evaluasi Digital: Guru membuat kuis interaktif berbasis *Google Forms* dengan soal berbahasa Arab. Implementasi ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya variasi metode pembelajaran Bahasa Arab.

Kelebihan *Chromebook* dalam Pembelajaran Bahasa Arab: (1) Aksesibilitas Tinggi: *Chromebook* mendukung pembelajaran berbasis cloud sehingga siswa dapat mengakses materi di mana saja dan kapan saja. (2) Aplikasi Pendukung Bahasa Arab: tersedia berbagai aplikasi dan ekstensi seperti *Google Docs* dengan fitur tulis Arab, kamus digital, aplikasi kuis interaktif, dan pembaca teks Arab. (3) Integrasi Multimedia: guru dapat menggunakan video, audio, dan animasi yang interaktif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa. (4) Kolaboratif: *Google Classroom, Docs, dan Slides* memungkinkan kolaborasi antarsiswa dalam proyek bahasa.

Kelemahan: (1) Keterbatasan Akses Internet: solusi dengan penyimpanan offline dan penggunaan konten yang dapat diunduh. (2) Kendala Literasi Digital Guru: pelatihan TIK bagi guru menjadi kunci keberhasilan integrasi *Chromebook*. (3)

Minimnya Konten Bahasa Arab Digital: kolaborasi antar lembaga untuk mengembangkan sumber belajar digital yang relevan.

Daftar Pustaka

- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan. Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Kresnadi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). Pemanfaatan Chromebook Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*.
- Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. (2023). Pengenalan Dasar Chromebook sebagai Digitalisasi Pembelajaran. Ahmad Dahlan Mengabdi.
- Supriyadi, A., Muis, A., & Hidayati, L. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Chromebook Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*



Buku ini membahas pentingnya kemampuan multibahasa sebagai modal utama menuju terwujudnya visi besar Indonesia Emas 2045. Mencakup pula strategi pembelajaran bahasa asing yang efektif dan kontekstual, tantangan utama dalam pengajaran bahasa asing, khususnya bahasa Arab, serta relevansinya dengan penguatan karakter dan kompetensi bangsa. Analisis yang disajikan menekankan bahwa di era digital dan globalisasi, penguasaan bahasa asing bukan sekadar keterampilan komunikasi, tetapi juga instrumen pengembangan wawasan, inovasi, serta kualitas sumber daya manusia.

Kehadiran buku ini diharapkan memberi inspirasi, pengetahuan, dan wawasan praktis bagi pendidik, peserta didik, maupun masyarakat luas. Dengan perspektif yang ditawarkan, buku ini dapat menjadi rujukan penting dalam menghadapi tantangan sekaligus memaksimalkan peluang pembelajaran bahasa asing, demi lahirnya generasi emas yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing tinggi pada tahun 2045.

Analisis Tantangan **Pembelajaran Bahasa Asing**

dalam Penguatan Kompetensi Indonesia Emas 2045

Akademia Pustaka

Jl. Sumbergempol, Sumberdadi, Tulungagung

🌐 <https://akademiapustaka.com/>

✉ redaksi.akademia.pustaka@gmail.com

📘 @redaksi.akademia.pustaka

📱 @akademiapustaka

☎ 081216178398

ISBN 978-623-157-207-3



9 786231 572073

Sertifikat

No : 82/Akademia/X/2025

Diberikan Kepada

Martriwati, M.Pd

Sebagai

Penulis

Buku yang berjudul "**Analisis Tantangan Pembelajaran
Bahasa Asing dalam Penguatan Kompetensi
Indonesia Emas 2045**"

dengan nomor ISBN 978-623-157-207-3

Tulungagung, 21 Oktober 2025

Pimpinan Redaksi
Akademia Pustaka


AKADEMIA
PUSTAKA

Saiful Mustofa

