

PENERAPAN MEDIA KONKRET BERUPA CAT WARNA MELALUI AKTIVITAS KREATIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA WARNA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS III SD

Mega Safitri¹, Danang Dwi Basuki²

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah Bekasi^{1,2}

e-mail: meyie545@gmail.com¹, Danangdwibasuki@gmail.com²

Diterima: 2/6/2026; Direvisi: 15/6/2026; Diterbitkan: 5/7/2026

ABSTRAK

Penguasaan *mufradat* pada pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar dipengaruhi oleh kemampuan guru menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Ketika kosakata diperkenalkan hanya melalui penjelasan verbal, siswa cenderung mengalami kesulitan menghubungkan konsep bahasa dengan objek yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini mengeksplorasi penerapan media konkret berupa cat warna sebagai sarana pembelajaran kosakata warna bahasa Arab pada siswa kelas III sekolah dasar untuk memahami bagaimana media tersebut membentuk pengalaman belajar siswa. Kajian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan seorang guru bahasa Arab dan seluruh siswa kelas III sebagai partisipan. Informasi diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dengan penguatan validitas melalui triangulasi sumber serta triangulasi teknik. Analisis memperlihatkan bahwa aktivitas kreatif yang memanfaatkan cat warna mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membangun antusiasme selama pembelajaran, serta mempermudah proses menghubungkan objek nyata dengan *mufradat* yang dipelajari. Hasil karya yang dipajang di ruang kelas juga berfungsi sebagai media penguatan yang mendukung retensi kosakata secara berkelanjutan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media konkret tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada pengalaman belajar siswa, tetapi juga menawarkan alternatif inovasi pembelajaran bahasa Arab yang mudah diterapkan tanpa ketergantungan pada teknologi digital.

Kata Kunci: *Media Konkret, Bahasa Arab, Kosakata Warna, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Mastery of Arabic *mufradat* at the elementary school level is strongly influenced by the teacher's ability to provide learning experiences that align with students' cognitive development. When vocabulary is introduced solely through verbal explanation, learners often encounter difficulties in connecting linguistic concepts with the real objects they experience in everyday life. This study explores the implementation of concrete media in the form of colored paint as a learning resource for teaching Arabic color vocabulary to third-grade elementary school students, with the aim of understanding how such media shape students' learning experiences. A descriptive qualitative approach was employed, involving one Arabic language teacher and all third-grade students as participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and subsequently analyzed using the Miles and Huberman interactive analysis model. Data trustworthiness was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings reveal that creative learning activities utilizing colored paint increased students' engagement and enthusiasm while facilitating the association between

real objects and the Arabic *mufradat* being learned. Furthermore, students' artwork displayed in the classroom functioned as a continuous reinforcement medium that supported long-term vocabulary retention. These findings suggest that the use of concrete media not only fosters contextual and learner-centered instruction but also provides a practical and innovative alternative for Arabic language teaching that can be implemented without reliance on digital technology.

Keywords: *Concrete Media, Arabic Language, Color Vocabulary, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun kompetensi berbahasa peserta didik sejak dini. Penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis tidak dapat berkembang secara optimal tanpa didukung oleh penguasaan *mufradat* yang memadai sebagai fondasi utama dalam memahami dan menggunakan bahasa. Kosakata menjadi unsur yang memungkinkan peserta didik menghubungkan makna, membentuk kalimat sederhana, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi sesuai dengan konteks pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran *mufradat* perlu memperoleh perhatian yang serius karena keberhasilannya akan menentukan efektivitas pencapaian kompetensi bahasa Arab secara menyeluruh. Pandangan tersebut sejalan dengan Syuhada dan Ridho (2025) yang menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan prasyarat penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab dan menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan.

Meskipun memiliki peran yang sangat penting, proses pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai kosakata. Perbedaan sistem tulisan, pelafalan, dan struktur bahasa Arab dibandingkan dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar sehingga aktivitas pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Suherman et al. (2023) menjelaskan bahwa rendahnya motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang mampu membangun keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam mengatasi permasalahan tersebut. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila memperoleh pengalaman secara langsung melalui objek nyata dibandingkan melalui penjelasan yang bersifat abstrak (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Perspektif tersebut memperoleh dukungan empiris dari Lewis Presser et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *hands-on activities* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat proses berpikir, serta membantu mereka membangun pemahaman konseptual secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media konkret dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya memiliki dasar praktis, tetapi juga memperoleh legitimasi teoritis karena selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, menyentuh, dan memanipulasi objek secara

langsung berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi secara verbal.

Berbagai penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab, namun masing-masing penelitian menawarkan pendekatan yang berbeda. Habibillah dan Fahyuni (2024) membuktikan bahwa media gambar efektif membantu peserta didik memahami kosakata melalui penyajian visual yang menarik, sedangkan Nurisman et al. (2024) memanfaatkan media Wordwall untuk meningkatkan interaksi belajar melalui aktivitas digital yang bersifat kompetitif. Syafaati dan Syakban (2025) juga melaporkan bahwa aplikasi Learn Arabic mampu meningkatkan penguasaan kosakata melalui pemanfaatan teknologi digital, sementara Qomah et al. (2024) mengemukakan bahwa perkembangan teknologi seperti *Augmented Reality* membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab yang lebih interaktif. Di sisi lain, Khairanis (2025) menunjukkan efektivitas permainan kartu bergambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus membangun antusiasme belajar, sedangkan Setiani dan Handayani (2022) menegaskan bahwa permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian Brilianti dan Sugirin (2024) turut memperlihatkan bahwa media visual berbasis boneka dalam kegiatan bercerita efektif meningkatkan pemerolehan kosakata pada pembelajar bahasa asing usia dini. Meskipun demikian, apabila dicermati secara lebih kritis, sebagian besar penelitian tersebut masih berorientasi pada pemanfaatan media visual, media digital, maupun permainan edukatif sebagai sarana penyampaian materi. Penelitian-penelitian tersebut berhasil membuktikan efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi belum banyak menjelaskan bagaimana integrasi media konkret dengan aktivitas kreatif berbasis pengalaman langsung dapat membangun pemahaman kosakata secara lebih bermakna sesuai karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah dasar lokasi penelitian menunjukkan bahwa guru telah berupaya memanfaatkan media konkret berupa cat warna dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, khususnya pada materi warna. Dalam proses pembelajaran, guru memperkenalkan berbagai warna secara langsung, kemudian mengaitkannya dengan penyebutan dan penulisan kosakata bahasa Arab sebelum peserta didik melakukan kegiatan menjiplak telapak tangan menggunakan cat warna pada kertas karton. Aktivitas tersebut tidak hanya melibatkan proses mengamati dan meniru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan pengalaman visual, motorik, dan bahasa dalam satu rangkaian pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media konkret berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman melalui interaksi langsung dengan objek yang dipelajari. Meskipun demikian, implementasi media tersebut di sekolah belum pernah dievaluasi secara sistematis sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang memiliki dasar empiris sehingga efektivitasnya terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* masih memerlukan pembuktian melalui penelitian ilmiah.

Apabila hasil observasi tersebut dibandingkan dengan berbagai penelitian terdahulu, terlihat adanya ruang pengembangan yang masih terbuka. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada efektivitas media sebagai alat bantu pembelajaran, baik berupa media gambar (Habibillah & Fahyuni, 2024), Wordwall (Nurisman et al., 2024), aplikasi Learn Arabic (Syafaati & Syakban, 2025), *Augmented Reality* (Qomah et al., 2024), permainan kartu bergambar (Khairanis, 2025), maupun permainan edukatif (Setiani & Handayani, 2022). Penelitian Brilianti dan Sugirin (2024) memang telah mengintegrasikan media visual dengan

kegiatan bercerita, tetapi fokus utamanya masih berada pada penggunaan media sebagai sarana penyampaian kosakata, bukan pada pengalaman belajar yang mengombinasikan aktivitas kreatif, manipulasi objek nyata, dan keterlibatan motorik peserta didik secara bersamaan. Dengan demikian, sintesis berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran telah banyak dibuktikan, tetapi mekanisme bagaimana pengalaman belajar berbasis aktivitas konkret membantu peserta didik membangun pemahaman kosakata secara lebih mendalam masih relatif jarang dikaji. Celah inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian lanjutan agar pengembangan media pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses belajar yang dialami peserta didik.

Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda melalui integrasi media konkret berupa cat warna dengan aktivitas kreatif menjiplak telapak tangan sebagai bagian dari proses pembelajaran kosakata warna dalam bahasa Arab. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan penggunaan media visual, media digital, maupun permainan edukatif secara terpisah, penelitian ini mengombinasikan pengalaman visual, aktivitas motorik, komunikasi lisan, dan penulisan kosakata dalam satu kegiatan pembelajaran yang utuh. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena peserta didik tidak hanya menghafalkan kosakata, tetapi juga mengonstruksi pemahamannya melalui proses eksplorasi secara langsung sesuai prinsip *hands-on activities*. Dengan demikian, *novelty* penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media cat warna, melainkan pada integrasi media konkret dengan aktivitas kreatif berbasis pengalaman langsung yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperkaya alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang mudah diterapkan oleh guru sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran bahasa berbasis pengalaman.

Bertolak dari urgensi permasalahan, landasan teori, hasil penelitian terdahulu, serta *research gap* yang telah diidentifikasi, penelitian ini diarahkan untuk memberikan bukti empiris mengenai implementasi media konkret dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media konkret berupa cat warna dalam meningkatkan penguasaan kosakata warna bahasa Arab pada peserta didik sekolah dasar, sekaligus menjelaskan bagaimana aktivitas kreatif menjiplak telapak tangan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memperkaya khazanah kajian pembelajaran bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar, tetapi juga menjadi referensi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran bahasa Arab berbasis media konkret dan pengalaman belajar yang lebih inovatif sehingga kualitas pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar dapat terus ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian diawali dengan memperoleh izin dari pihak sekolah serta persetujuan guru sebagai bentuk pemenuhan prosedur etika sebelum kegiatan pengumpulan data dilakukan. Seluruh rangkaian penelitian berlangsung di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bekasi dengan melibatkan seorang guru bahasa Arab dan seluruh siswa kelas III yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media konkret berupa cat warna. Kelas tersebut dipilih melalui teknik *purposive sampling* karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus kajian, yaitu telah menerapkan media konkret dalam pembelajaran kosakata

bahasa Arab. Untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai proses pembelajaran, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif sehingga setiap aktivitas yang berlangsung di kelas dapat dipahami berdasarkan situasi yang terjadi secara alamiah tanpa adanya perlakuan khusus dari peneliti.

Informasi dikumpulkan melalui beberapa teknik yang saling melengkapi agar proses pembelajaran dapat dipotret dari berbagai sudut pandang. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi menggunakan lembar pengamatan yang memuat indikator mengenai aktivitas guru, partisipasi siswa, dan penggunaan media konkret pada setiap tahapan pembelajaran. Wawancara *semi-structured* dengan guru bahasa Arab dilakukan untuk menggali informasi yang tidak dapat diperoleh melalui pengamatan langsung, terutama berkaitan dengan tujuan penggunaan media, pelaksanaan pembelajaran, hambatan yang muncul, serta perkembangan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil jiplakan tangan siswa, dan dokumen pembelajaran dikumpulkan sebagai bukti pendukung sekaligus bahan untuk mengonfirmasi informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Seluruh data yang terkumpul kemudian diproses menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak proses pengumpulan data dimulai dengan cara mengelompokkan informasi sesuai fokus kajian, menyusun hasil dalam bentuk uraian deskriptif, kemudian menafsirkan keterkaitan antar-temuan sebelum merumuskan simpulan akhir. Keandalan temuan dijaga melalui penerapan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, disertai triangulasi sumber melalui pencocokan informasi antara guru dan aktivitas belajar yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penerapan prosedur tersebut memungkinkan setiap temuan diperiksa secara berulang sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat kredibilitas, konsistensi, dan ketepatan yang dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab, penggunaan media konkret berupa cat warna dilaksanakan melalui tahapan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian kosakata, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media konkret dipengaruhi oleh kesiapan guru, keterlaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, serta kemampuan guru dalam mengelola berbagai kendala yang muncul di kelas. Rangkaian temuan tersebut disajikan secara bertahap pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4 sebagai dasar dalam menjelaskan proses implementasi media konkret pada pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Tabel 1. Hasil Observasi Tahap Persiapan Pembelajaran

Aspek	Temuan
Modul ajar	Guru menyusun modul ajar sesuai materi kosakata warna.
Media pembelajaran	Guru menyiapkan cat warna, kuas, kertas karton, dan lembar kegiatan siswa.

Aspek	Temuan
Strategi pembelajaran	Guru menggunakan bahasa sederhana, pengulangan kosakata, dan demonstrasi langsung.

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa tahap persiapan menjadi fondasi penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Guru tidak hanya menyiapkan perangkat pembelajaran dan media yang diperlukan, tetapi juga menyusun strategi penyampaian materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa sekolah dasar sehingga proses belajar berlangsung lebih terarah. Kesiapan tersebut memungkinkan seluruh aktivitas pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana tanpa mengalami hambatan yang berarti pada tahap awal. Temuan ini memperlihatkan bahwa kualitas perencanaan pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan media konkret selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan tahap persiapan tersebut berlanjut pada pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung secara sistematis. Guru memanfaatkan media konkret tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menghubungkan pengalaman belajar siswa dengan kosakata bahasa Arab yang dipelajari. Ringkasan pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Tahapan	Temuan
Apersepsi	Guru mengaitkan materi dengan pengalaman siswa.
Pengenalan kosakata	Guru menunjukkan cat warna sambil menyebutkan kosakata bahasa Arab.
Latihan	Siswa menirukan pelafalan dan menuliskan kosakata pada papan tulis maupun hasil karya.
Praktik	Siswa menjiplak telapak tangan menggunakan cat warna.

Berdasarkan Tabel 2, proses pembelajaran berlangsung secara bertahap mulai dari apersepsi, pengenalan kosakata, latihan, hingga praktik menggunakan cat warna. Urutan kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mengucapkan, dan menerapkan kosakata dalam satu rangkaian aktivitas yang saling berkaitan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret tidak hanya membantu siswa mengenali warna secara visual, tetapi juga memperkuat hubungan antara pengalaman langsung dengan penguasaan kosakata bahasa Arab. Guru juga menyampaikan bahwa "*siswa lebih cepat mengingat nama-nama warna ketika mereka dapat melihat sekaligus mempraktikkannya secara langsung*," sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata.

Pelaksanaan pembelajaran yang berjalan dengan baik berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa selama mengikuti setiap tahapan kegiatan. Respons siswa menjadi indikator penting untuk melihat sejauh mana media konkret mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Ringkasan respons siswa terhadap penggunaan media konkret disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Respons Siswa terhadap Penggunaan Media Konkret

Aspek	Temuan
Keaktifan	Sebagian besar siswa mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.
Antusiasme	Siswa menunjukkan minat yang tinggi saat menggunakan cat warna.
Penguasaan kosakata	Siswa mampu menghubungkan warna dengan kosakata bahasa Arab yang dipelajari.
Hasil karya	Siswa menghasilkan karya berupa jiplakan tangan yang dilengkapi kosakata bahasa Arab.

Data pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi aktif sejak awal hingga akhir pembelajaran. Antusiasme yang tinggi terlihat ketika siswa menggunakan cat warna untuk menghasilkan karya sekaligus menuliskan kosakata bahasa Arab sesuai warna yang dipilih. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengalaman belajar secara langsung mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mempermudah proses menghubungkan objek nyata dengan kosakata yang dipelajari. Selain menghasilkan suasana belajar yang lebih interaktif, kegiatan praktik juga mendorong siswa lebih percaya diri dalam mengucapkan dan mengingat kosakata bahasa Arab.

Selain berbagai respons positif yang ditunjukkan siswa, penelitian juga mengidentifikasi beberapa kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Informasi mengenai hambatan tersebut diperoleh melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Ringkasan kendala beserta upaya penyelesaiannya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kendala dan Upaya Guru dalam Pembelajaran

Kendala	Upaya Guru
Pengaturan waktu lebih lama	Guru mengatur alokasi waktu pada setiap kegiatan.
Sebagian siswa bermain dengan cat warna	Guru memberikan aturan penggunaan media sebelum praktik dimulai.
Pendampingan siswa	Guru melakukan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan Tabel 4, kendala utama yang dihadapi guru berkaitan dengan pengelolaan waktu dan pengawasan siswa ketika menggunakan media konkret. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui pemberian aturan sebelum kegiatan dimulai, pembagian waktu pada setiap tahap pembelajaran, serta pendampingan secara langsung selama praktik berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media konkret tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola aktivitas belajar secara efektif. Dengan demikian, kendala yang muncul tidak menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Dokumentasi proses pembelajaran ditampilkan pada Gambar 1 untuk memperlihatkan aktivitas siswa selama praktik menggunakan media cat warna. Dokumentasi ini menjadi bukti pendukung yang memperkuat hasil observasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas.



Gambar 1. Kegiatan Praktik Menjiplak Tangan Menggunakan Cat Warna

Hasil dokumentasi pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, mulai dari mengamati, menjiplak telapak tangan, hingga mengucapkan kosakata bahasa Arab sesuai warna yang digunakan. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterpaduan antara aspek visual, motorik, dan verbal sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna bagi siswa. Selama kegiatan berlangsung, guru secara konsisten memberikan arahan dan pendampingan agar setiap siswa dapat mengikuti tahapan pembelajaran dengan baik. Dokumentasi tersebut memperkuat hasil observasi bahwa penggunaan media konkret mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada aktivitas siswa.

Hasil karya siswa setelah mengikuti pembelajaran disajikan pada Gambar 2 sebagai bentuk produk belajar yang dihasilkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi tersebut menjadi indikator bahwa kegiatan praktik tidak hanya menghasilkan pengalaman belajar, tetapi juga menghasilkan karya yang dapat dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran berikutnya.



Gambar 2. Hasil Karya Siswa yang Dipajang di Kelas

Berdasarkan Gambar 2, hasil karya siswa menunjukkan kemampuan mereka dalam menghubungkan penggunaan warna dengan kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran. Pajangan hasil karya di dalam kelas tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha siswa, tetapi juga menjadi media penguatan kosakata yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Produk belajar tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media konkret memberikan dampak yang lebih luas dibandingkan sekadar meningkatkan keterlibatan siswa, karena juga menghasilkan sumber belajar yang dapat

dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Secara keseluruhan, seluruh temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi media konkret berupa cat warna mendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui perencanaan yang baik, pelaksanaan yang sistematis, keterlibatan aktif siswa, serta menghasilkan pengalaman dan produk belajar yang memperkuat penguasaan kosakata.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret berupa cat warna memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahaman kosakata bahasa Arab melalui interaksi langsung dengan objek yang dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas mengamati, menyentuh, menjiplak, menulis, dan mengucapkan kosakata secara berulang. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera membantu siswa membentuk hubungan yang lebih kuat antara konsep bahasa dengan objek nyata yang diamati. Interpretasi ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman yang dapat diamati secara langsung (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Dengan demikian, media konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan konsep bahasa Arab yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata yang lebih mudah dipahami siswa.

Penggunaan media konkret juga memperlihatkan kemampuan dalam mengurangi kesulitan siswa ketika mempelajari kosakata bahasa Arab yang selama ini sering dianggap abstrak. Aktivitas belajar yang memadukan rangsangan visual, motorik, dan verbal memungkinkan informasi diproses melalui lebih dari satu jalur kognitif sehingga siswa lebih mudah memahami serta mengingat kosakata yang dipelajari. Dari sudut pandang *cognitive load*, penyajian materi melalui pengalaman konkret membantu mengurangi beban kognitif yang muncul ketika siswa harus mempelajari konsep baru hanya melalui penjelasan verbal. Kondisi tersebut menjelaskan mengapa sebagian besar siswa mampu menghubungkan warna dengan kosakata bahasa Arab secara lebih cepat dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Interpretasi ini memperkuat temuan Syagif (2024) yang menegaskan bahwa pengelolaan beban kognitif merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media konkret tidak hanya memengaruhi pemahaman kosakata, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas menjiplak telapak tangan menggunakan cat warna memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif sehingga mereka menjadi subjek utama dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi. Karakteristik tersebut menunjukkan penerapan prinsip *experiential learning*, yaitu pembelajaran yang menempatkan pengalaman langsung sebagai dasar pembentukan pengetahuan. Konsistensi hasil penelitian ini dengan temuan Saap (2023), Handayani et al. (2024), Amanah dan Dewi (2025), serta Sabrina et al. (2025) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan karakteristik yang secara konsisten muncul pada pembelajaran berbasis pengalaman. Sintesis berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas belajar yang melibatkan praktik langsung mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta partisipasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan media konkret juga memberikan kontribusi terhadap proses pemerolehan kosakata melalui integrasi aktivitas mengamati, melafalkan, dan menuliskan kosakata dalam satu rangkaian pembelajaran. Keterpaduan aktivitas tersebut membantu siswa membangun hubungan antara representasi visual dengan bentuk bahasa sehingga proses mengingat kosakata berlangsung secara lebih bermakna. Temuan ini memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya dipengaruhi oleh frekuensi pengulangan, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Wijaya dan Khoirun (2023) serta Muna et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media edukatif mampu mendukung peningkatan penguasaan *mufradat* melalui pembelajaran yang lebih kontekstual. Dengan demikian, media konkret memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahaman kosakata secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan.

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak memanfaatkan media digital, penelitian ini menunjukkan pendekatan yang berbeda melalui penggunaan media konkret berbasis aktivitas kreatif. Penelitian Amalia et al. (2022) membuktikan bahwa media berbasis Android mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, sedangkan Hsu et al. (2024) melaporkan efektivitas teknologi berbasis *artificial intelligence* dalam mendukung pembelajaran kosakata secara mandiri. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata juga dapat dicapai melalui media sederhana yang mudah diperoleh di lingkungan sekolah tanpa ketergantungan pada perangkat digital. Perbedaan tersebut menjadi nilai kebaruan penelitian karena memperlihatkan bahwa efektivitas pembelajaran bahasa Arab tidak semata-mata ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi oleh kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Temuan ini memperluas perspektif mengenai alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang relevan diterapkan pada jenjang sekolah dasar, khususnya di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi.

Temuan lain yang memiliki nilai penting adalah dihasilkannya karya siswa yang kemudian dipajang di ruang kelas sebagai bagian dari lingkungan belajar. Keberadaan hasil karya tersebut menunjukkan bahwa media konkret tidak hanya menghasilkan pengalaman belajar pada saat kegiatan berlangsung, tetapi juga menciptakan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Siswa memperoleh kesempatan untuk mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari melalui interaksi berulang dengan hasil karya yang mereka buat sendiri sehingga proses penguatan materi berlangsung secara alami. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Maulidya et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna akan lebih mudah tercapai ketika pengalaman belajar terus diperkuat melalui lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, fungsi media konkret dalam penelitian ini berkembang dari sekadar alat bantu pembelajaran menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran yang memperkuat retensi kosakata bahasa Arab.

Meskipun memberikan berbagai manfaat, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan media konkret memerlukan kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif. Pengaturan waktu, pemberian aturan sebelum praktik, serta pendampingan yang konsisten menjadi faktor penting agar aktivitas belajar tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran dan tidak berubah menjadi aktivitas bermain semata. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media konkret tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media, tetapi juga oleh kompetensi pedagogis guru dalam merancang dan mengendalikan aktivitas belajar. Pandangan ini sejalan dengan Aziza et al. (2025) yang

menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut guru mampu mengembangkan aktivitas yang menarik sekaligus tetap terarah pada pencapaian kompetensi peserta didik. Dengan demikian, efektivitas media konkret merupakan hasil dari interaksi antara media yang digunakan, desain pembelajaran yang dirancang guru, serta pengelolaan kelas yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis terhadap pengembangan pembelajaran kosakata bahasa Arab di sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian verbal. Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa media konkret berupa cat warna dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan, ekonomis, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta penguasaan kosakata siswa. Meskipun penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dan satu materi kosakata warna, temuan yang diperoleh memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya untuk menguji penggunaan media konkret pada materi bahasa Arab lainnya, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun konteks pembelajaran yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian mengenai pembelajaran bahasa Arab berbasis media konkret, tetapi juga menawarkan alternatif pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan berkelanjutan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pembelajaran kosakata bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar memperoleh nilai tambah ketika konsep yang dipelajari dihadirkan melalui pengalaman yang dapat dirasakan secara langsung oleh peserta didik. Pemanfaatan media konkret berupa cat warna yang dipadukan dengan aktivitas kreatif menjiplak tangan memperlihatkan bahwa proses penguasaan *mufradat* berkembang lebih optimal ketika siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi secara visual, motorik, dan verbal dalam satu rangkaian aktivitas belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh materi yang diajarkan, melainkan oleh kemampuan guru menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Pada konteks tersebut, media sederhana yang mudah diperoleh justru mampu menjadi sarana pembelajaran yang bermakna tanpa harus bergantung pada perangkat teknologi, sekaligus menghasilkan karya siswa yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber penguatan belajar secara berkelanjutan di lingkungan kelas.

Kontribusi penelitian ini tidak hanya memperluas alternatif implementasi pembelajaran bahasa Arab berbasis media konkret, tetapi juga memberikan gambaran bahwa kreativitas dalam merancang aktivitas belajar memiliki peran yang sama pentingnya dengan pemilihan media pembelajaran. Temuan ini membuka peluang bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai objek nyata di lingkungan sekitar sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, adaptif, dan berpusat pada pengalaman peserta didik. Meskipun kajian ini masih berfokus pada materi kosakata warna di satu kelas pada jenjang sekolah dasar, ruang pengembangannya masih sangat terbuka melalui penerapan pada materi *mufradat* lain, karakteristik peserta didik yang berbeda, maupun integrasi dengan pendekatan *mixed methods* atau media berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi pengembangan inovasi pembelajaran bahasa Arab yang tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkelanjutan, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Nuha, M. A. U., & Nashoih, A. K. (2022). Development of Kosbarab learning media to improve Arabic vocabulary mastery of elementary level students based on Android Construct 2. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 10(2), 145–158. <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4529>
- Amanah, A., & Dewi, R. S. (2025). Enhancing English language acquisition in young learners through experiential learning activities. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(1), 2623–2635. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/7075>
- Aziza, S. N., Khoirunnisa, K., Salsabila, N., Azizah, R., & Maswani, M. (2025). Implementasi dan tantangan 4C dalam pembelajaran bahasa Arab di MIS Raudhatul Jannah. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab*, 8(2), 1120–1130. <https://ejournal.unwaha.ac.id/lahjah/article/view/5982>
- Brilianti, A. E., & Sugirin, S. (2024). Boosting young EFL learners' English vocabulary acquisition by utilizing puppet pictures as storytelling media. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 9(2), 161–179. <https://doi.org/10.18196/fl.v9i2.21622>
- Habibillah, E., & Fahyuni, E. F. (2024). Implementasi media gambar dalam penguasaan kosakata bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 529–542. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17903>
- Handayani, A., Rokhmaniyah, R., & Wahyudi, W. (2024). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika tentang pecahan pada siswa kelas III SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85780>
- Hsu, T. C., Chang, C., & Jen, T. H. (2024). Artificial intelligence image recognition using self-regulation learning strategies: Effects on vocabulary acquisition, learning anxiety, and learning behaviours of English language learners. *Interactive Learning Environments*, 32(6), 3060–3078. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2165508>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Khairanis, R. (2025). Peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab melalui permainan kartu kata bergambar: Studi pengabdian masyarakat di MIN 2 Kota Sawahlunto. *Kareba: Jurnal Inovasi dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 24–34. <https://doi.org/10.64850/kareba.v1i1.26>
- Lewis Presser, A. E., Braham, E., & Vidiksis, R. (2025). Enhancing preschool spatial skills: A comprehensive intervention using digital games and *hands-on* activities. *Education Sciences*, 15(6), 727. <https://doi.org/10.3390/educsci15060727>
- Maulidya, D., Setiawati, D. N. A. E., Umamy, N. A., & Syukri, M. (2025). Analisis literatur peran *deep learning* dalam mendorong pembelajaran bermakna di sekolah dasar: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9072–9084. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3330>

- Muna, W., Hasfikin, H., & Afandi, M. A. A. (2024). Pendampingan pembuatan media pembelajaran edukatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 1981–1988. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.690>
- Nurisman, A. M., Muttaqien, A., Syamsudin, D., & Muslimin, M. (2024). Efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V di SD Amaliah Ciawi. *Al-Afidah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 8(2), 420–428. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v8i2.3399>
- Qomah, F. I., Qosim, M. N., & Ghofur, A. (2024). Pemanfaatan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab: Analisis berdasarkan studi literatur. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 428–445. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i4.2733>
- Saap, S. W. (2023). Meningkatkan aktivitas belajar dan perkembangan spiritual peserta didik dalam konteks pendidikan agama Kristen melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 9(1), 54–62. <https://ejournal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/en/article/view/727>
- Sabrina, S. S., Wanti, M. M. W., Waffa, W. M. A., Ashari, R. R., Mufaizah, M., & Marbuhin, M. A. (2025). Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD media *Card Sort* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Darul Ulum Waru. *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 84–91. <https://www.journal.staidk.ac.id/index.php/almutaliyah/article/view/978>
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan ular tangga: Media pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Suherman, A., Alim, A., & Supraha, W. (2023). Metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 273–298. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775>
- Syafaati, U., & Syakban, I. (2025). Using the *Learn Arabic* application as a learning medium in learning Arabic vocabulary. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 8(2), 229–238. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v8i2.7443>
- Syagif, A. (2024). Teori beban kognitif John Sweller dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Arab pada jenjang pendidikan dasar. *Fashluna*, 5(2), 93–105. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>
- Syuhada, M. R. A., & Ridho, U. (2025). Penelitian linguistik modern tentang *mufrodat*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 21–31. <https://doi.org/10.59829/9w4ysq04>
- Wijaya, M., & Khoirun, F. (2023). *Arabic Domino Card* dalam meningkatkan hafalan *mufrodat* siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 731–736. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5019>