MENCIPTAKAN PENGAJARAN BAHASA ARAB INTERAKTIF MELALUI MEDIA "TRUTH OR DARE" BAGI GURU DAN SISWA EAKKAPAPSASANAWICH ISLAMIC SCHOOL KRABI THAILAND

Puti Zulharby, Muhammad Kamal, Fatwa Arifah, Ari Khairurrijal Fahmi
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Email: puti.zulharby@unj.ac.id, m.kamal.ah@unj.ac.id, fatwa.arifah@unj.ac.id, arikhairurrijal@uhamka.ac.id

Abstract

This community service program aimed to strengthen teachers' literacy and skills and increase students' participation in Arabic language learning through the "Truth or Dare" game at Eakkapapsasanawich Islamic School, Krabi, Thailand. The partner's problems included limited use of interactive learning media, conventional learning through reading and memorization, and limited teacher training in media development. The program employed a participatory approach consisting of socialization, training, practice and simulation, mentoring, and evaluation. The media was adapted into two types of cards: Truth cards containing questions on vocabulary, grammar, and oral responses, and Dare cards containing language challenges such as sentence construction, short role-play, and oral translation. Participants were 40 teachers and students. Evaluation used a digital questionnaire and interviews. Results indicated positive acceptance: 81% strongly agreed that the program was satisfactory, 74% that it met expectations and provided benefits, 80% that facilitators were responsive, and 81% expressed willingness to join similar activities. Regarding the media, 84% strongly agreed that it was attractive and enjoyable, 68% that it was useful and applicable, and 71% that it was appropriate for an Islamic school context. The findings indicate that Truth or Dare can serve as a simple and adaptive medium for strengthening Arabic language learning.

Keywords: Truth or Dare; educational games; interactive learning

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi dan keterampilan guru serta partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab melalui media permainan "Truth or Dare" di Eakkapapsasanawich Islamic School, Krabi, Thailand. Permasalahan mitra meliputi keterbatasan penggunaan media interaktif, kecenderungan pembelajaran konvensional berupa membaca dan menghafal, serta terbatasnya kesempatan memperoleh pelatihan pengembangan media. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui sosialisasi, pelatihan, praktik/simulasi, pendampingan, dan evaluasi. Media dimodifikasi dalam dua jenis kartu, yaitu Truth berupa pertanyaan kosakata, tata bahasa, dan respons lisan, serta Dare berupa tantangan membuat kalimat, role play, dan penerjemahan lisan. Peserta aktual berjumlah 40 guru dan siswa. Evaluasi menggunakan angket digital dan wawancara. Hasil menunjukkan penerimaan yang sangat positif: 81% peserta sangat puas terhadap penyelenggaraan, 74% sangat setuju kegiatan sesuai harapan dan bermanfaat, 80% sangat setuju narasumber responsif, dan 81% sangat bersedia mengikuti kegiatan serupa. Pada aspek media, 84% sangat setuju media menarik dan menyenangkan, 68% sangat setuju media bermanfaat dan dapat diterapkan, serta 71% sangat setuju media sesuai konteks sekolah Islam. Temuan menunjukkan bahwa Truth or Dare berpotensi menjadi media sederhana, adaptif, komunikatif, dan kolaboratif untuk memperkuat pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Truth or Dare; permainan edukatif; pembelajaran interaktif

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab pada lembaga pendidikan Islam tidak hanya berkaitan dengan penguasaan sistem bahasa, tetapi juga dengan kemampuan peserta didik menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, memahami sumber-sumber keislaman, dan berinteraksi dalam konteks sosial. Dalam konteks pembelajar bahasa Arab sebagai bahasa asing, tantangan pembelajaran menjadi lebih kompleks karena peserta didik tidak selalu memperoleh paparan bahasa yang memadai di luar kelas. Kondisi tersebut semakin nyata pada Eakkapapsasanawich Islamic School di Krabi, Thailand, sebuah sekolah berasrama yang memadukan pendidikan umum dengan pendidikan keislaman. Sekolah ini menerapkan kurikulum nasional Thailand sekaligus

memberikan pembelajaran tahsin Al-Qur'an, hafalan Al-Qur'an, qiraah, kajian kitab kuning, dan bahasa Arab. Akan tetapi, bahasa Thailand masih menjadi bahasa komunikasi sehari-hari sehingga kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa Arab secara alamiah relatif terbatas.

Dokumen program pengabdian menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kemampuan dasar untuk memperkenalkan diri dan memberikan salam dalam bahasa Arab, tetapi masih mengalami kesulitan pada pengenalan huruf, pelafalan, kosakata, struktur bahasa, dan keterampilan berbahasa. Hambatan tersebut sejalan dengan kondisi guru yang masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional berupa membaca teks dan menghafal. Pada sisi lain, akses internet di sekolah sebenarnya tersedia, tetapi pemanfaatannya sebagai sumber pengembangan profesional guru belum optimal. Hambatan bahasa juga memengaruhi kemampuan guru untuk mengakses informasi tentang perkembangan metode dan media pembelajaran yang banyak tersedia dalam bahasa Inggris atau bahasa Arab. Dengan demikian, persoalan mitra bukan semata-mata ketiadaan teknologi, melainkan keterbatasan pengalaman praktis dalam memilih, mengadaptasi, dan mengimplementasikan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajar.

Literatur yang diunggah memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif merupakan salah satu jalur penting untuk merespons problematika tersebut. Hakim et al, (2018) menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan fondasi bagi empat keterampilan berbahasa dan bahwa pembelajaran bahasa Arab memerlukan media permainan interaktif agar proses belajar lebih menarik serta memudahkan pembelajaran. Temuan Mustika Ilmiani et al. (2020) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu demonstrasi materi kebahasaan sekaligus menarik perhatian peserta didik yang kurang termotivasi. Sementara itu, Jamil & Agung (2022) menempatkan penguasaan teknologi sebagai salah satu tantangan pembelajaran bahasa Arab pada era Society 5.0; media digital dan aplikasi interaktif dipandang dapat membantu menyesuaikan bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik. Bukti empiris mengenai media Truth or Dare juga menunjukkan potensi yang konsisten, Timu et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan Truth or Dare meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik, dengan 84% peserta didik mencapai ketuntasan belajar pada konteks pembelajaran PKn.

Konteks Eakkapapsasanawich menjadi semakin penting karena telah terdapat pengalaman program pengabdian sebelumnya di sekolah yang sama. Setiadi et al. (2025) melaporkan implementasi pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan edukatif dengan pendekatan joyfun learning di sekolah tersebut dan memperoleh tingkat kepuasan 96,7%. Temuan itu memperlihatkan bahwa sekolah memiliki penerimaan positif terhadap inovasi pembelajaran berbasis permainan. Program lain yang dilaksanakan di sekolah yang sama oleh Salamah et al. (2026) juga memperlihatkan bahwa strategi interaktif, permainan, role play, dan media digital sederhana dapat mendukung partisipasi siswa dalam lingkungan multikultural. Pada program tersebut, praktik speaking-intensive selama 50 sesi kepada 77 siswa dilaporkan menghasilkan peningkatan kemampuan berbicara sebesar 42%. Kedua temuan tersebut menguatkan bahwa inovasi pembelajaran di Eakkapapsasanawich bukan merupakan intervensi yang berdiri sendiri, tetapi bagian dari kebutuhan pengembangan pembelajaran yang berkelanjutan.

Meskipun demikian, terdapat ruang pengembangan yang berbeda. Program Setiadi et al. (2025) berfokus pada penerapan pembelajaran bahasa Arab berbasis berbagai permainan edukatif, sedangkan kegiatan yang menjadi dasar artikel ini diarahkan secara lebih spesifik pada transfer keterampilan kepada guru dan siswa untuk menggunakan media Truth or Dare yang dapat dipakai ulang, dimodifikasi, dan dikembangkan sendiri. Program ini juga memadukan sosialisasi prinsip pembelajaran interaktif, simulasi penggunaan kartu, penyediaan buku panduan, serta video tutorial. Dengan desain tersebut, kebaruan kegiatan terletak pada penguatan keberdayaan mitra melalui media yang sederhana, adaptif, dan dapat direplikasi, bukan hanya pada penggunaan permainan selama satu sesi pembelajaran.

Berdasarkan *state of the art* tersebut, permasalahan pengabdian dirumuskan pada dua aspek. Pertama, rendahnya literasi guru mengenai urgensi media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang interaktif dan komunikatif. Kedua, terbatasnya kesempatan guru dan siswa memperoleh pelatihan teknis dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran. Artikel ini bertujuan menganalisis pelaksanaan dan hasil program pengabdian melalui sosialisasi, pelatihan, praktik, dan pendampingan penggunaan media Truth or Dare bagi guru dan siswa Eakkapapsasanawich Islamic School, sekaligus menjelaskan kontribusinya terhadap terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

2. TINJAUAN LITERATUR

Pemberdayaan masyarakat dalam konteks pendidikan pada dasarnya tidak berhenti pada pemberian informasi atau bantuan sesaat, tetapi diarahkan pada peningkatan kapasitas mitra agar mampu mempertahankan dan mengembangkan solusi setelah kegiatan berakhir. Dalam program ini, pemberdayaan dipahami sebagai proses penguatan pengetahuan, keterampilan, kepercayaan diri, dan kemampuan adaptasi guru serta siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Prinsip tersebut relevan dengan kebutuhan sekolah karena guru merupakan aktor utama yang akan menentukan apakah sebuah media benar-benar menjadi bagian dari praktik pembelajaran atau hanya berhenti sebagai pengalaman pelatihan.

Pembelajaran interaktif menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, dan sumber belajar. Timu et al. (2024) memandang pembelajaran sebagai komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya pertukaran pikiran antara guru dan peserta didik, antarpeserta didik, serta peserta didik dengan sumber belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa, pola interaksi tersebut sangat penting karena kompetensi berbahasa tidak cukup dibangun melalui pemahaman deklaratif. Peserta didik perlu memperoleh kesempatan untuk mendengar, mengucapkan, merespons, memproduksi, dan menggunakan unsur bahasa dalam konteks yang bermakna.

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara pesan pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik. Mustika Ilmiani et al. (2020) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu pengajar mendemonstrasikan bahan ajar sekaligus meningkatkan minat dan perhatian peserta didik yang kurang termotivasi. Muklason et al. (2023) dalam pengembangan media digital interaktif untuk materi Nahwu dan Shorof, melaporkan bahwa 73,7% santri merasa lebih mudah memahami materi dengan digital learning dan 89,7% merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa nilai media tidak hanya terletak pada unsur teknologinya, tetapi pada kemampuannya mengubah pengalaman belajar menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, kebutuhan terhadap media menjadi semakin kuat karena karakteristik bahasa memiliki tuntutan yang beragam. Permainan edukatif dapat membantu memberikan pengulangan kosakata dalam situasi yang tidak monoton. Permainan juga dapat menciptakan kesempatan bagi siswa untuk mengakses kembali pengetahuan sebelumnya dan menggunakannya dalam bentuk respons yang lebih spontan. Karena itu, media permainan dapat diposisikan sebagai penguat latihan, bukan sebagai pengganti tujuan pembelajaran.

Truth or Dare merupakan salah satu bentuk media permainan yang memungkinkan integrasi pertanyaan dan tantangan ke dalam proses belajar. Dalam rancangan program ini, kartu Truth berisi pertanyaan yang menguji pengetahuan kosakata, tata bahasa, atau kemampuan merespons secara lisan, sedangkan kartu Dare berisi tantangan performatif seperti membuat kalimat, melakukan role play singkat, atau menerjemahkan kalimat secara lisan. Struktur tersebut memberi dua jenis pengalaman belajar. Truth mendorong retrieval dan respons kognitif, sedangkan Dare memberi ruang bagi performa bahasa dan interaksi. Karena

dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun besar, media ini juga menyediakan ruang untuk kolaborasi dan peer learning.

Pada konteks pembelajaran bahasa Arab, fleksibilitas media dapat diarahkan untuk membangun latihan yang komunikatif. Pertanyaan dapat disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa, sedangkan tantangan dapat dibuat dari aktivitas sederhana menuju aktivitas yang menuntut produksi bahasa lebih kompleks. Misalnya, pada tingkat awal, Truth dapat meminta siswa menyebutkan arti kata atau tiga kosakata dalam satu tema. Dare dapat meminta siswa membuat kalimat pendek. Pada tingkat lebih tinggi, Truth dapat berbentuk pertanyaan pemahaman teks, sedangkan Dare dapat berupa role play, deskripsi gambar, atau dialog. Dengan cara ini, permainan tetap terikat pada tujuan pembelajaran dan tidak berubah menjadi aktivitas hiburan tanpa arah. Oleh sebab itu, pilihan media tidak harus selalu berupa aplikasi kompleks. Media sederhana yang mudah digunakan, dapat dicetak, dan dapat dikembangkan guru dapat lebih sesuai ketika tujuan utamanya adalah membangun kapasitas dan keberlanjutan pada sekolah dengan sumber daya yang beragam.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif dengan kombinasi sosialisasi, pelatihan, praktik/simulasi, pendampingan, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih karena masalah mitra berkaitan dengan kapasitas pedagogis dan keterampilan praktis, sehingga penyelesaian masalah membutuhkan keterlibatan langsung guru dan siswa. Prinsip kegiatan adalah belajar melalui pengalaman, peserta tidak hanya menerima penjelasan, tetapi mencoba media, berdiskusi, memperoleh umpan balik, dan diarahkan untuk mengadaptasinya pada kebutuhan pembelajaran.

Kegiatan dilaksanakan di Eakkapapsasanawich Islamic School, Krabi, Thailand, pada Juli 2025, dengan peserta sebanyak 40 guru dan siswa. Tahap pertama adalah persiapan. Tim berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai tempat, peralatan, peserta, dan karakteristik kebutuhan pembelajaran. Media Truth or Dare yang telah dikembangkan sebelumnya dimodifikasi agar sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab. Kartu dibagi menjadi dua kategori. Kartu Truth memuat pertanyaan yang dapat menguji kosakata, tata bahasa, dan respons lisan. Kartu Dare memuat tantangan performatif seperti membuat kalimat, melakukan percakapan singkat, memainkan peran, atau menerjemahkan kalimat secara lisan. Tim juga menyiapkan buku panduan dan video tutorial yang diunggah di media Youtube pada link berikut: https://www.youtube.com/watch?v=PL3HGcfciQk.

Tahap kedua adalah sosialisasi dan pelatihan. Sosialisasi diawali dengan pemaparan mengenai prinsip pembelajaran interaktif dan komunikatif serta urgensi penggunaan media. Materi kemudian diarahkan pada konsep game-based learning dan posisi permainan sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi, interaksi, dan pengalaman belajar. Setelah peserta memahami konsep dasar, tim memperkenalkan mekanisme Truth or Dare melalui video tutorial dan demonstrasi. Sesi ini disertai tanya jawab sehingga guru dan siswa dapat mengklarifikasi aturan permainan dan tujuan pembelajaran.

Tahap ketiga adalah praktik dan simulasi. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok mencoba menggunakan kartu yang telah disiapkan. Guru diarahkan berperan sebagai fasilitator, bukan sekadar pengawas, dengan memberikan instruksi, memastikan giliran berjalan, memberi umpan balik, dan mengoreksi penggunaan bahasa secara proporsional. Tim pengabdian mendampingi proses tersebut dengan memberikan contoh variasi pertanyaan dan tantangan. Guru juga diarahkan untuk melihat kemungkinan pengembangan kartu sesuai materi yang mereka ajarkan.

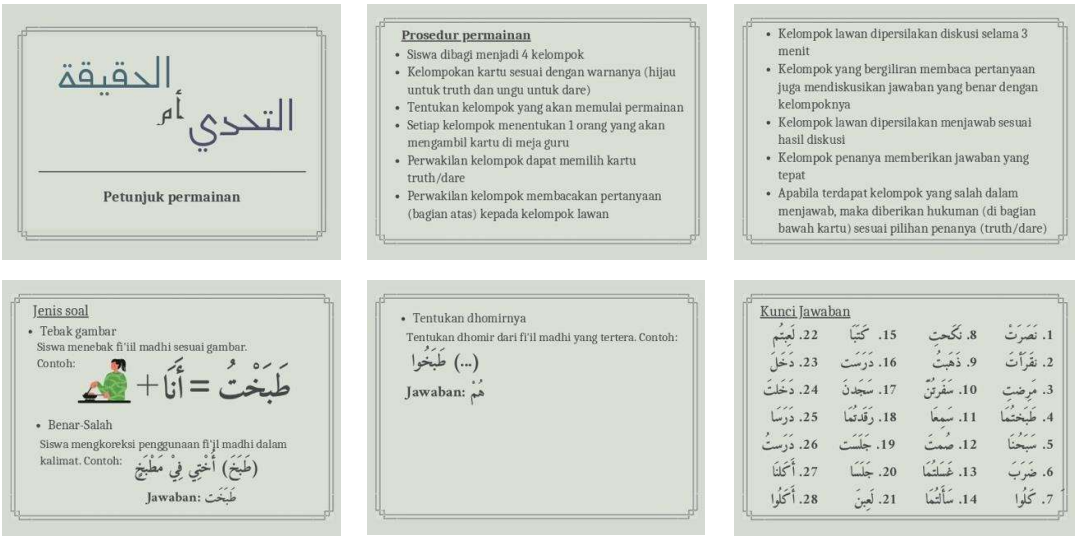
Evaluasi program menggunakan angket digital dan wawancara. Angket dirancang dalam skala likert untuk menangkap persepsi peserta terhadap penyelenggaraan kegiatan, kesesuaian dengan harapan dan manfaat, pelayanan panitia, responsivitas narasumber, minat mengikuti

kegiatan berikutnya, serta penilaian terhadap media pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase respons pada setiap kategori. Untuk memperjelas interpretasi, respons "Sangat Setuju" dan "Setuju" dipandang sebagai respons positif, sedangkan tidak adanya respons negatif digunakan sebagai indikator penerimaan program.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program memperlihatkan bahwa pendekatan sosialisasi, praktik, dan pendampingan dapat mengubah sesi pengenalan media menjadi pengalaman belajar yang partisipatif. Kegiatan tidak hanya memperkenalkan Truth or Dare sebagai produk jadi, tetapi juga menjelaskan alasan pedagogis penggunaannya. Peserta diperkenalkan pada prinsip bahwa permainan perlu tetap diarahkan oleh tujuan pembelajaran, materi yang sesuai tingkat kemampuan, aturan yang jelas, dan umpan balik guru. Dengan demikian, media ditempatkan sebagai alat untuk mengaktifkan proses belajar, bukan sebagai tujuan akhir.

Pada tahap persiapan, tim memodifikasi media agar sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab. Kartu Truth berisi pertanyaan yang dapat mengaktifkan pengetahuan kosakata dan tata bahasa, sementara kartu Dare mendorong peserta melakukan tugas bahasa. Contoh Truth berupa permintaan arti kata "طَالِبٌ" atau penyebutan tiga kosakata tentang sekolah. Contoh Dare berupa membuat kalimat tentang kegiatan pagi atau memerankan percakapan guru dan siswa selama sekitar 30 detik. Variasi tersebut menunjukkan bahwa satu media dapat mengakomodasi aktivitas reseptif dan produktif secara sederhana. Struktur kartu juga memungkinkan guru mengganti isi pertanyaan tanpa mengubah mekanisme permainan. Berikut ini adalah gambaran media Truth or Dare:



Gambar 1. Media Truth or Dare

Kehadiran panduan dan video tutorial merupakan strategi penting dalam mengatasi hambatan bahasa dan mengurangi ketergantungan peserta pada penjelasan lisan fasilitator. Video tutorial memberikan contoh mekanisme, tujuan, dan aturan permainan, sedangkan buku panduan berfungsi sebagai rujukan yang dapat digunakan kembali setelah kegiatan selesai.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, pengaruh terhadap partisipasi mempunyai implikasi khusus. Salah satu masalah utama pembelajar bahasa asing adalah kesempatan menggunakan bahasa target yang terbatas. Jika siswa hanya membaca teks atau menghafal kosakata, mereka dapat mengetahui bentuk bahasa tetapi belum tentu siap menggunakannya secara spontan. Truth or Dare menciptakan mikro-konteks komunikasi yang memaksa siswa mengambil

keputusan bahasa secara cepat. Misalnya, ketika kartu meminta siswa membuat kalimat tentang kegiatan pagi, siswa harus mengaktifkan kosakata dan struktur yang relevan. Ketika tantangan berupa role play, siswa perlu mengombinasikan kosakata, ungkapan, pelafalan, dan keberanian berbicara.

Dalam kerangka tersebut, guru memiliki peran yang menentukan. Permainan tidak otomatis menghasilkan pembelajaran yang baik. Guru perlu memastikan pertanyaan sesuai tingkat kemampuan, waktu bermain seimbang dengan waktu refleksi, kesalahan bahasa diberi umpan balik secara konstruktif, dan semua siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi.



Gambar 2. Implementasi Media Truth or Dare

Evaluasi peserta menunjukkan penerimaan yang positif. Dari indikator penyelenggaraan, 81% peserta menyatakan sangat puas, 16% setuju, dan 3% cukup setuju. Dengan demikian, 97% peserta memberikan respons positif terhadap penyelenggaraan. Pada indikator kesesuaian dengan harapan dan manfaat, 74% menyatakan sangat setuju dan 26% setuju, sehingga seluruh peserta memberikan respons positif. Pelayanan panitia memperoleh 77% sangat setuju, 19% setuju, dan 3% cukup setuju; pembulatan persentase menghasilkan 99% respons pada tiga kategori, tanpa respons negatif. Responsivitas narasumber dinilai sangat baik dengan 80% sangat setuju, 10% setuju, dan 10% cukup setuju. Selanjutnya, 81% peserta sangat bersedia dan 13% bersedia mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang, sedangkan 6% cukup bersedia.

Tabel 1. Evaluasi Kepuasan Peserta

Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Respons positif
Kepuasan terhadap penyelenggaraan	81%	16%	3%	97%
Kesesuaian dengan harapan dan manfaat	74%	26%	0%	100%
Pelayanan panitia	77%	19%	3%	96%*
Responsivitas narasumber	80%	10%	10%	90%

Minat mengikuti kegiatan selanjutnya	81%	13%	6%	94%
Manfaat dan penerapan media	68%	26%	6%	94%
Daya tarik media	84%	10%	6%	94%
Kesesuaian konteks pembelajaran	71%	29%	0%	100%

Jika dibandingkan dengan program sebelumnya di sekolah yang sama, temuan kegiatan ini memperlihatkan kesinambungan yang kuat. Temuan Timu et al. (2024) memberikan dukungan lain. Pada pembelajaran PKn kelas II sekolah dasar, penerapan Truth or Dare melalui kelompok, kartu, dan dadu meningkatkan keaktifan serta partisipasi, dan 84% peserta didik mencapai ketuntasan di atas 70. Meskipun data tersebut tidak dapat disamakan secara langsung dengan data kegiatan di Thailand, konsistensi pada aspek partisipasi memperlihatkan bahwa kekuatan utama Truth or Dare berada pada desain interaksi. Permainan membuat peserta didik menunggu giliran, mendengarkan respons teman, menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, dan menerima umpan balik. Rangkaian tersebut secara alamiah memperbanyak titik interaksi dalam pembelajaran.

Dari sisi pemberdayaan, keberhasilan program juga dapat dilihat dari peluang guru menjadi produsen media. Media Truth or Dare pada dasarnya tidak bergantung pada kartu yang dibuat oleh tim pengabdian. Guru dapat mengganti isi kartu berdasarkan tema, tingkat kemampuan, dan tujuan pembelajaran. Dalam jangka panjang, sekolah dapat membentuk tim kreatif guru untuk menyusun bank pertanyaan dan tantangan. Strategi ini membuat keberlanjutan tidak bergantung pada kunjungan tim pengabdian. Guru memiliki mekanisme untuk memperbarui media sesuai perkembangan materi.

Namun demikian, data kegiatan juga menunjukkan keterbatasan yang perlu diperhatikan. Evaluasi didominasi data persepsi dan kepuasan sehingga belum memberikan bukti kuantitatif mengenai peningkatan kemampuan bahasa Arab sebelum dan sesudah intervensi. Indikator evaluasi belum dipisahkan secara rinci antara kelompok guru dan kelompok siswa, padahal kedua kelompok memiliki pengalaman dan kebutuhan berbeda. Keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai program sebagai kegiatan pemberdayaan, tetapi menentukan batas interpretasi hasil.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan memperlihatkan bahwa Truth or Dare memiliki posisi strategis sebagai media sederhana yang menggabungkan unsur permainan, komunikasi, dan kolaborasi. Kekuatan utamanya bukan pada kompleksitas teknologi, tetapi pada desain aktivitas yang memberi kesempatan peserta didik untuk merespons dan memproduksi bahasa. Dalam konteks Eakkapapsasanawich, media sederhana yang adaptif justru berpotensi menjadi pilihan realistis untuk memperkuat pembelajaran bahasa Arab secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan evaluasi program, dapat disimpulkan bahwa:

a. Program sosialisasi, pelatihan, dan praktik berhasil memberikan pengalaman langsung kepada guru dan siswa Eakkapapsasanawich Islamic School dalam menggunakan media Truth or Dare untuk pembelajaran bahasa Arab. Media dirancang dengan dua kategori kartu, yaitu Truth untuk pertanyaan dan Dare untuk tantangan, yang dapat diarahkan pada kosakata, tata bahasa, berbicara, pembuatan kalimat, role play, dan penerjemahan lisan.
b. Penerimaan peserta terhadap program sangat positif. Sebanyak 81% peserta menyatakan sangat puas terhadap penyelenggaraan, 74% sangat setuju kegiatan sesuai harapan dan bermanfaat, 80% sangat setuju narasumber responsif, dan 81% sangat bersedia mengikuti kegiatan serupa. Pada aspek media, 84% peserta sangat setuju Truth

or Dare menarik dan menyenangkan, 68% sangat setuju media bermanfaat dan dapat diterapkan, serta 71% sangat setuju media sesuai dengan konteks sekolah Islam.

c. Kekuatan utama program terletak pada integrasi permainan dengan praktik komunikasi dan kolaborasi. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaktifkan kosakata, merespons pertanyaan, melakukan tugas performatif, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Truth or Dare dan media permainan interaktif dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, kepercayaan diri, serta pengalaman belajar.
d. Keterbatasan utama program adalah belum adanya pengukuran pretest-posttest kemampuan bahasa Arab, belum terpisahnya analisis guru dan siswa, serta belum tersedianya data longitudinal mengenai konsistensi penggunaan media setelah pendampingan berakhir. Karena itu, temuan program sebaiknya dipahami sebagai bukti keberhasilan pemberdayaan dan penerimaan media, bukan sebagai bukti efektivitas eksperimental terhadap hasil belajar.
e. Pengembangan selanjutnya perlu diarahkan pada pembuatan bank kartu Truth or Dare bertingkat berdasarkan kemampuan bahasa, pengembangan versi digital serta evaluasi yang lebih terukur melalui pretest-posttest, observasi kelas, dan dokumentasi penggunaan media oleh guru. Sekolah juga disarankan membentuk tim kreatif guru yang secara berkala mengembangkan kartu dan melakukan evaluasi efektivitasnya.
f. Dengan demikian, Truth or Dare dapat diposisikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang sederhana, adaptif, komunikatif, dan relatif mudah direplikasi. Keberlanjutan program sangat bergantung pada kemampuan sekolah mengintegrasikan media ke dalam perencanaan pembelajaran rutin dan mengembangkan kapasitas guru sebagai pengembang media.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Bahasa dan Seni dan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta atas dukungan terhadap pelaksanaan pengabdian, serta kepada Direktur, guru, dan siswa Eakkapapsasanawich Islamic School Krabi Thailand atas kerja sama, keterbukaan, dan partisipasi aktif selama kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh anggota tim yang mendukung persiapan media, pelaksanaan pelatihan, dan pendampingan pascakegiatan.

7. DAFTAR PUSTAKA

Hakim, M. L., Akhyar, & Asrowi. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, *2*(2), 156. https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56

Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(1), 38–51. https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536

Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R. A., Anggraeni, W., Nurita, R. T., Utamima, A., Basara, N. R., Nuriman, M. A., Jayanty, A., Khofifah, N., Laila, N., Mahatta, H. M., Ananda, M. F., Wibowo, T. R., Hisyam, M., & Kamil, M. Z. A. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Materi Pembelajaran Bahasa Arab (Nahwu dan Shorof) untuk Santri Milenial. *Sewagati*, *7*(3). https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.505

Mustika Ilmiani, A., Fuadi Rahman, N., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al-Ta'rib*, *8*(1), 17–32.

Salamah, S. Z., Putra, A. S., & Haerudin, H. (2026). Penguatan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Melalui PKM Internasional di Eakkapapsasanawich Islamic Shool, Krabi, Thailand. *Abdimas Universal*, *8*(1), 279–284. https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v8i1.2816

Setiadi, S., Bahtiar, I. R., Kamal, M., & Arifah, F. (2025). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Bagi Siswa Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand. *Jurnal Tifani*, *5*(3), 2809–2817. http://www.tifani.org

Timu, D., Noya Nahak, K. E., Soinbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). *Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar*. *4*(2), 524–533. https://doi.org/10.53299/jppi.v4.i2.542