



## Permainan Kertas Origami untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDN Parasrejo 2 Pasuruan

Juharoh\*

Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah, Pasuruan, Indonesia

Email: [juharohfauzan@gmail.com](mailto:juharohfauzan@gmail.com)

\*Correspondence

### Article History:

Received: 14 June 2026

Revised: 23 July 2026

Accepted: 27 July 2026

Published: 29 July 2026

### Keywords:

Arabic Language, Vocabulary Mastery, Origami Paper, Educational Games, Elementary Students.

**Kata Kunci:** Bahasa Arab, Kosakata, Kertas Origami, Permainan Edukatif, Siswa Sekolah Dasar.

**Abstract:** This community service program aimed to improve fifth-grade students' mastery of Arabic vocabulary, particularly colours and numbers, through origami paper games at SDN Parasrejo 2 Pasuruan. The activity was conducted on 21 September 2025 and involved 25 students through three stages: preparation, implementation, and evaluation. The learning activities included vocabulary introduction, pronunciation practice, matching coloured origami paper with Arabic word cards, and arranging origami pieces according to numerical order. Evaluation was conducted using pre-tests, post-tests, and observation sheets. The results showed that the students' average vocabulary score increased from 65 in the pre-test to 85 in the post-test, representing a 20-point improvement. Students' motivation, confidence in answering questions, and active participation also improved during the activity. Origami paper helped students associate Arabic words with colours, quantities, and concrete activities through visual, verbal, and kinaesthetic experiences. Therefore, origami paper games can serve as an affordable, engaging, and practical medium for Arabic vocabulary learning in elementary schools.

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, khususnya warna dan angka, melalui permainan kertas origami pada siswa kelas V SDN Parasrejo 2 Pasuruan. Kegiatan dilaksanakan pada 21 September 2025 dengan melibatkan 25 siswa melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran dilakukan melalui pengenalan kosakata, latihan pelafalan, permainan mencocokkan warna dengan kartu kosakata, serta menyusun origami berdasarkan urutan angka. Evaluasi menggunakan pre-test, post-test, dan lembar observasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata meningkat dari 65 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, atau bertambah 20 poin. Motivasi, keberanian menjawab, dan keterlibatan siswa juga meningkat selama kegiatan. Media origami membantu siswa menghubungkan kosakata dengan warna, jumlah, dan aktivitas konkret melalui pengalaman visual, verbal, dan kinestetik. Dengan demikian, permainan kertas origami dapat menjadi alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang ekonomis, menarik, dan mudah diterapkan.

di sekolah dasar.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Kosakata yang memadai membantu peserta didik memahami instruksi, mengenali makna kata, menyusun ungkapan sederhana, serta mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada jenjang sekolah dasar, pengenalan kosakata perlu dilakukan melalui materi yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti warna dan angka.<sup>1</sup> Kedua materi tersebut relatif konkret, sering dijumpai dalam aktivitas sehari-hari, dan dapat menjadi pintu masuk untuk membangun minat siswa terhadap bahasa Arab. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran kosakata pada peserta didik usia sekolah dasar dipengaruhi oleh pengulangan, kesesuaian strategi dengan karakteristik siswa, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Meskipun demikian, pembelajaran kosakata bahasa Arab pada tingkat dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran sering berpusat pada guru dan mengandalkan penjelasan lisan, pencatatan kosakata, serta hafalan. Cara tersebut dapat membantu siswa mengenali kata dalam jangka pendek, tetapi belum tentu mampu mempertahankan perhatian dan daya ingat mereka. Siswa usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi ketika memperoleh pengalaman belajar yang konkret, visual, aktif, dan menyenangkan.<sup>3</sup> Oleh karena itu, pembelajaran kosakata tidak cukup hanya dengan memberikan daftar kata dan terjemahannya, tetapi perlu melibatkan aktivitas yang memungkinkan siswa melihat, menyentuh, memilih, menyebutkan, dan menggunakan kosakata secara langsung.

Permasalahan serupa ditemukan pada siswa kelas V SDN Parasrejo 2 Pasuruan. Berdasarkan pengamatan awal, siswa telah memiliki kemampuan dasar mengenali huruf

<sup>1</sup> Alma Dina Dwi Marlina dan Harinaredi Harinaredi, "Analysis of the Kurikulum Merdeka on Plane Figures: A Case Study of Elementary School Students," *Curricula: Journal of Curriculum Development* 4, no. 2 (2025): 1639–50, <https://doi.org/10.17509/curricula.v4i2.88767>; Panagiotis Kosmas dan Panayiotis Zaphiris, "Words in action: investigating students' language acquisition and emotional performance through embodied learning," *Innovation in Language Learning and Teaching* 14, no. 4 (2020): 317–32, <https://doi.org/10.1080/17501229.2019.1607355>.

<sup>2</sup> Nik Fairuz Azrin dan Harun Baharuddin, "Strategi Pembelajaran Kosa Kota Bahasa Arab Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah: Implementing Arabic Vocabulary Learning Strategies Among the Primary School Students," *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education* 4, no. 2 (2020): 17–23, <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v4i2.37>; Hasan dkk., "Mastering Arabic Vocabulary through Drill Technique: A Study on Primary Learners," *Al-Muhawwaroh: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2025): 47–58, <https://doi.org/10.38073/almuhawwaroh.v1i1.2644>.

<sup>3</sup> Mahmudah Mahmudah, "The Use of Songs and Movement in Teaching Arabic for Early Grade Learners at Islamic Elementary Schools: A Systematic Literature Review," *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2025): 315–28, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1427>; Kosmas dan Zaphiris, "Words in action"; Lamees Kamel Mahmoud dkk., "Vocabulary Acquisition Among Arabic-Speaking EFL Kindergarten Learners: Multisensory vs. Traditional Approach," *Language Teaching Research*, 24 Juni 2026, 13621688261457246, <https://doi.org/10.1177/13621688261457246>.

hijaiyah, tetapi penguasaan kosakata bahasa Arab, terutama yang berkaitan dengan warna dan angka, masih terbatas. Pembelajaran sebelumnya lebih banyak menggunakan papan tulis dan latihan menghafal sehingga keterlibatan siswa belum optimal. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata warna berada pada skor 60, sedangkan kosakata angka mencapai skor 70. Siswa relatif lebih mudah mengingat urutan angka, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan nama warna dalam bahasa Indonesia dengan padanan katanya dalam bahasa Arab. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat menjembatani bentuk kata dengan pengalaman visual dan konkret siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan. Permainan edukatif memberi ruang kepada siswa untuk belajar melalui interaksi, tantangan, pengulangan, dan kompetisi yang sehat. Dalam pembelajaran bahasa, kegiatan bermain dapat mengurangi ketegangan, mendorong keberanian untuk mengucapkan kosakata, dan menciptakan pengulangan yang tidak terasa monoton. Penggunaan permainan juga memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung ketika mencocokkan, menyusun, atau menyebutkan kosakata. Sa'diyah dan Suyuti (2025)<sup>4</sup> menegaskan bahwa pendekatan inovatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab perlu memadukan aktivitas bermain, komunikasi, dan pengalaman bermakna agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami serta menggunakan kosakata. Temuan Fazuhrah dan Wahyudi (2023)<sup>5</sup> juga menunjukkan bahwa strategi yang menghadirkan objek dan interaksi langsung dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata.

Media yang dipilih dalam kegiatan pengabdian ini adalah kertas origami. Origami merupakan media yang relatif murah, mudah diperoleh, berwarna, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar. Dalam kegiatan ini, origami tidak hanya digunakan sebagai bahan kerajinan, tetapi juga sebagai media visual dan manipulatif untuk mengenalkan kosakata warna dan angka. Siswa dapat memilih kertas berdasarkan warna tertentu, menyebutkan nama warnanya dalam bahasa Arab, melipat kertas, mengelompokkan hasil lipatan, serta menyusunnya berdasarkan urutan angka. Dengan demikian, pembelajaran melibatkan aspek visual, verbal, dan kinestetik secara bersamaan.

Penggunaan origami juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Aktivitas melipat, mencocokkan, menyusun, dan menyebutkan kosakata memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Pengulangan kosakata terjadi melalui permainan, bukan semata-mata melalui instruksi menghafal. Bentuk dan warna kertas berfungsi sebagai pemicu visual, sedangkan gerakan

<sup>4</sup> Halimatus Sa'diyah dan Suyuti Suyuti, "Innovative Approaches to Teaching Arabic Vocabulary at PQA Elementary School in Malang City: Implementing the BCM Strategy," *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 6, no. 1 (2025): 107-23, <https://doi.org/10.52593/klm.06.1.07>.

<sup>5</sup> Amida Fazuhrah dan Hakmi Wahyudi, "IMPLEMENTATION OF THE MUBASYAROH METHOD FOR THE ARABIC LANGUAGE CLASS PROGRAM IN INCREASING VOCABULARY AT THE ELEMENTARY SCHOOL OF THE FUTURE ISLAMIC SCHOOL PEKANBARU," (الطموحات) *EL-THUMUHAT* 6, no. 2 (2023): 48-55, <https://doi.org/10.25299/elthumuhat.2023.13930>.

tangan dan aktivitas kelompok memperkuat pengalaman belajar. Hasan et al. (2025)<sup>6</sup> menunjukkan bahwa pengulangan yang terstruktur tetap penting dalam pembelajaran kosakata, tetapi pengulangan tersebut akan lebih bermakna apabila disajikan melalui aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu, permainan origami dapat dipandang sebagai cara untuk menggabungkan pengulangan, visualisasi, dan partisipasi aktif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak diarahkan untuk menggantikan seluruh metode pembelajaran yang telah digunakan guru, tetapi untuk memperkenalkan alternatif media sederhana yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Media origami dipilih karena tidak membutuhkan perangkat teknologi, mudah disesuaikan dengan materi lain, dan dapat digunakan dalam pembelajaran individual maupun kelompok. Guru dapat mengembangkan permainan serupa untuk kosakata benda di kelas, anggota tubuh, nama hewan, atau kata kerja sederhana. Dengan demikian, program ini diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar sesaat, tetapi juga memperkaya variasi strategi pembelajaran bahasa Arab di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata bahasa Arab, khususnya warna dan angka, pada siswa kelas V SDN Parasrejo 2 Pasuruan melalui permainan kertas origami. Kegiatan ini juga bertujuan mengenalkan media pembelajaran yang konkret, ekonomis, dan menyenangkan serta melatih siswa menghubungkan kosakata bahasa Arab dengan warna, jumlah, dan aktivitas yang mereka alami secara langsung. Keberhasilan kegiatan dievaluasi melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test serta pengamatan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

## Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 21 September 2025 di SDN Parasrejo 2 Pasuruan, Jawa Timur, dengan sasaran 25 siswa kelas V. Peserta dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa Arab dasar serta hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa siswa telah mengenal huruf hijaiyah, tetapi belum menguasai kosakata dasar secara memadai, khususnya kosakata warna dan angka. Kegiatan dirancang menggunakan pendekatan partisipatif melalui permainan edukatif berbasis kertas origami agar siswa terlibat secara visual, verbal, dan kinestetik dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim menyusun materi kosakata bahasa Arab yang meliputi nama-nama warna dan angka satu sampai sepuluh, menyiapkan kertas origami, kartu kosakata, alat tulis, serta instrumen pre-test dan post-test.<sup>7</sup> Tahap pelaksanaan

<sup>6</sup> Hasan dkk., "Mastering Arabic Vocabulary through Drill Technique."

<sup>7</sup> Mukhamad Ainul Yaqin dkk., "Implementasi Kesadaran Lingkungan Dan Pengembangan Pendidikan Islam Di Desa Purut Kabupaten Probolinggo," *Filantropis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2025): 59–68, <https://doi.org/10.38073/filantropis.v1i1.3262>; Ach Nizam Rifqi dkk., "Kegiatan Pendampingan Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Upaya Penguatan Kapasitas Staf Di Kecamatan Ngajum

diawali dengan pengenalan dan latihan pelafalan kosakata, kemudian dilanjutkan dengan permainan mencocokkan warna origami dengan kartu kosakata bahasa Arab, menyusun origami berdasarkan urutan angka, serta kompetisi menyebutkan nama warna atau angka secara cepat dan tepat. Siswa juga dilibatkan dalam aktivitas melipat dan mengelompokkan kertas origami sehingga pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan tes awal dan tes akhir yang berisi soal pengenalan kosakata warna dan angka. Tes diberikan untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah kegiatan. Skor hasil tes dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada masing-masing materi. Selain itu, tim menggunakan lembar observasi untuk mencatat perubahan motivasi, keaktifan, keberanian menjawab, dan keterlibatan siswa selama permainan berlangsung.

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan dua indikator utama, yaitu peningkatan skor penguasaan kosakata dan peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk skor rata-rata dan selisih peningkatan, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan respons siswa terhadap penggunaan media origami. Dokumentasi foto juga digunakan sebagai data pendukung untuk menunjukkan proses pelaksanaan, keterlibatan peserta, dan penggunaan media selama kegiatan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Pelaksanaan Permainan Kertas Origami**

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan melibatkan 25 siswa kelas V SDN Parasrejo 2 Pasuruan. Pembelajaran diawali dengan pengenalan dan latihan pelafalan kosakata bahasa Arab yang berkaitan dengan warna dan angka satu sampai sepuluh. Setelah siswa memperoleh penjelasan awal, kegiatan dilanjutkan dengan permainan menggunakan kertas origami berwarna. Siswa diminta memilih, melipat, mengelompokkan, mencocokkan, dan menyusun kertas origami berdasarkan instruksi yang diberikan oleh pelaksana.

Dalam permainan kosakata warna, pelaksana menunjukkan atau meminta siswa mengambil kertas dengan warna tertentu, kemudian siswa menyebutkan padanan katanya dalam bahasa Arab. Kegiatan tersebut dilakukan secara individual dan berkelompok. Pada beberapa sesi, siswa berlomba menyebutkan nama warna dengan cepat dan tepat untuk memperoleh poin. Dalam permainan angka, hasil lipatan origami disusun berdasarkan jumlah atau urutan angka, kemudian siswa menyebutkan angka tersebut dalam bahasa Arab. Pola permainan ini menciptakan pengulangan kosakata secara alami karena siswa mendengar, mengucapkan, melihat, dan menggunakan kata yang sama dalam beberapa aktivitas berbeda.



**Gambar 1. Antusiasme Siswa Melipat Origami sebelum Digunakan dalam Permainan**

Dokumentasi kegiatan memperlihatkan bahwa siswa terlibat langsung dalam proses melipat dan menyusun kertas origami. Foto pada halaman 6 menunjukkan siswa mengikuti arahan pelaksana ketika menggunakan kertas origami dalam pembelajaran kelompok. Sementara itu, dokumentasi pada halaman 7 memperlihatkan siswa menunjukkan hasil lipatan yang telah dibuat selama kegiatan. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa origami tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai objek pembelajaran yang dihasilkan dan digunakan sendiri oleh peserta.



**Gambar 2. Permainan Mencocokkan Kartu Kosakata dengan Origami Warna/Jumlah**

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media kertas origami mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran awal yang lebih banyak menggunakan papan tulis. Siswa terlihat antusias memilih warna, mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, dan bekerja bersama teman. Aktivitas yang menyerupai permainan mengurangi kesan bahwa siswa sedang menghafalkan daftar kosakata.<sup>8</sup> Temuan ini sejalan dengan pendekatan *fun learning*, yang menempatkan

<sup>8</sup> Brian Mathias dkk., "Twelve- and Fourteen-Year-Old School Children Differentially Benefit from

suasana menyenangkan dan keterlibatan siswa sebagai bagian penting dalam pembelajaran bahasa. Permainan edukatif dapat menciptakan pengulangan kosakata tanpa menimbulkan kejenuhan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung.



**Gambar 3. Hasil Karya Origami yang telah Diberi Label Kosakata Bahasa Arab**

### **Peningkatan Penguasaan Kosakata Warna dan Angka**

Evaluasi dilakukan melalui pre-test sebelum kegiatan dan post-test setelah seluruh rangkaian permainan selesai. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok kosakata yang diajarkan.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Penguasaan Kosakata Bahasa Arab**

| <b>Materi Kosakata</b> | <b>Pre-Test</b> | <b>Post-Test</b> | <b>Peningkatan</b> |
|------------------------|-----------------|------------------|--------------------|
| Warna                  | 60              | 80               | 20 poin            |
| Angka                  | 70              | 90               | 20 poin            |
| <b>Rata-rata</b>       | <b>65</b>       | <b>85</b>        | <b>20 poin</b>     |

Nilai rata-rata keseluruhan meningkat dari 65 pada pre-test menjadi 85 pada post-test. Dengan demikian, kegiatan menghasilkan peningkatan sebesar 20 poin atau sekitar 30,77% dibandingkan nilai awal. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif dalam kemampuan siswa mengenali dan menyebutkan kosakata bahasa Arab setelah mengikuti permainan. Karena evaluasi dilakukan secara deskriptif dan tidak menggunakan uji statistik inferensial, peningkatan ini tidak dinyatakan sebagai peningkatan yang signifikan secara statistik.

Pada materi warna, nilai rata-rata meningkat dari 60 menjadi 80. Sebelum kegiatan, sebagian siswa mengalami kesulitan menghubungkan nama warna yang mereka lihat dengan padanan katanya dalam bahasa Arab. Setelah penggunaan origami,

---

Sensorimotor- and Multisensory-Enriched Vocabulary Training," *Educational Psychology Review* 34, no. 3 (2022): 1739–70, <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09648-z>; Betty Mauli Rosa Bustam dkk., "The Effectiveness of Fun Learning Approach in Arabic Learning," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 2 (2021): 286–304, <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i2.8681>; Azrin dan Baharuddin, "Strategi Pembelajaran Kosa Kota Bahasa Arab Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah."

siswa memperoleh bantuan visual yang lebih jelas. Warna tidak lagi dijelaskan hanya melalui tulisan di papan, tetapi ditampilkan melalui objek yang dapat dipilih dan disentuh. Ketika siswa mengambil kertas merah sambil mengucapkan *aḥmar*, atau kertas biru sambil mengucapkan *azraq*, terbentuk hubungan langsung antara bentuk visual dan simbol verbal.

Peningkatan pada materi angka juga mencapai 20 poin, yaitu dari 70 menjadi 90. Nilai awal angka lebih tinggi daripada warna karena sebagian siswa telah mengenal urutan angka Arab melalui pembelajaran sebelumnya. Permainan origami membantu memperkuat penguasaan tersebut dengan menghubungkan angka dan jumlah benda konkret. Ketika siswa diminta menyiapkan atau menyusun sejumlah lipatan tertentu, mereka tidak hanya menyebutkan urutan angka, tetapi juga menghubungkannya dengan kuantitas yang dapat diamati. Aktivitas tersebut membantu mengurangi pembelajaran angka yang semata-mata bersifat hafalan.

Hasil ini mendukung temuan Hasan et al. (2025)<sup>9</sup> bahwa pengulangan terstruktur dapat membantu penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik tingkat dasar. Namun, pengulangan dalam kegiatan ini tidak diberikan dalam bentuk latihan verbal yang sama secara terus-menerus. Pengulangan dikemas melalui beberapa aktivitas, seperti mengambil warna, memasang kartu, menyusun jumlah, menjawab pertanyaan, dan mengikuti kompetisi kelompok. Pola tersebut menjadikan latihan lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Temuan kegiatan ini juga sejalan dengan Sa'diyah dan Suyuti (2025),<sup>10</sup> yang menekankan pentingnya memadukan pembelajaran kosakata dengan aktivitas bermain dan pengalaman bermakna. Permainan memungkinkan siswa menggunakan kosakata untuk menyelesaikan tugas tertentu. Dengan demikian, kata tidak hanya dikenali sebagai informasi yang harus dihafalkan, tetapi digunakan sebagai bagian dari tindakan dan interaksi pembelajaran.

### **Peran Media Origami terhadap Motivasi dan Retensi Kosakata**

Efektivitas penggunaan origami dalam kegiatan ini dapat dijelaskan melalui tiga karakteristik utama, yaitu konkret, visual, dan manipulatif. Sebagai media konkret, kertas origami membantu menerjemahkan kosakata yang sebelumnya disampaikan secara abstrak menjadi pengalaman nyata. Siswa dapat langsung memegang warna yang disebutkan, menghitung jumlah lipatan, dan mengelompokkannya berdasarkan instruksi. Hal ini membantu memperkuat asosiasi antara kosakata dan maknanya.

Sebagai media visual, variasi warna origami menarik perhatian siswa dan memudahkan proses diskriminasi warna. Warna yang berbeda berfungsi sebagai penanda yang membantu siswa memanggil kembali kosakata tertentu. Siswa tidak hanya mengingat tulisan atau terjemahan, tetapi juga memiliki gambaran visual yang berkaitan dengan kata tersebut. Media seperti ini sangat sesuai untuk materi warna karena objek pembelajaran dan makna kosakata dapat ditampilkan secara langsung.

<sup>9</sup> Hasan dkk., "Mastering Arabic Vocabulary through Drill Technique."

<sup>10</sup> Sa'diyah dan Suyuti, "Innovative Approaches to Teaching Arabic Vocabulary at PQA Elementary School in Malang City."

Sebagai media manipulatif, origami memungkinkan siswa belajar melalui gerakan. Aktivitas melipat, memilih, memindahkan, dan menyusun melibatkan koordinasi tangan serta perhatian terhadap instruksi. Pembelajaran yang melibatkan unsur sensorimotor dan multisensori dapat memperkuat retensi karena informasi diperoleh melalui lebih dari satu saluran. Siswa tidak hanya mendengar pelafalan kosakata, tetapi juga melihat objek dan melakukan tindakan yang berkaitan dengannya.

Pembelajaran multisensori relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman konkret. Hasil penelitian mengenai *embodied learning* menunjukkan bahwa gerak tubuh dan interaksi dengan objek dapat membantu proses pemerolehan serta pengingatan kosakata. Dalam kegiatan ini, gerakan tidak diposisikan sebagai aktivitas tambahan, tetapi menjadi bagian dari proses memahami dan menggunakan bahasa. Ketika siswa melipat tiga lembar origami sambil menyebutkan angka tiga, misalnya, unsur verbal, visual, kuantitatif, dan motorik diproses secara bersamaan.

Selain mendukung retensi, penggunaan origami meningkatkan motivasi dan partisipasi. Lembar observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar yang sebelumnya berada pada kategori rendah atau sedang meningkat menjadi tinggi selama permainan. Keterlibatan aktif yang sebelumnya dinilai kurang juga berubah menjadi sangat baik. Perubahan tersebut terlihat dari keberanian siswa menjawab, kesediaan mengikuti instruksi, serta antusiasme saat berkompetisi dan memperlihatkan hasil lipatan.

Faktor kebaruan turut memengaruhi respons peserta. Pembelajaran menggunakan origami merupakan pengalaman yang berbeda dari kebiasaan belajar melalui papan tulis. Kebaruan ini menarik perhatian dan mengurangi kejenuhan. Namun, daya tarik media tidak cukup apabila tidak diikuti dengan desain aktivitas yang sesuai. Dalam kegiatan ini, origami dihubungkan langsung dengan tujuan pembelajaran melalui pencocokan warna, pengurutan angka, pelafalan, dan pemberian poin. Dengan demikian, kegiatan melipat tidak berhenti sebagai aktivitas kerajinan tangan, tetapi mendukung pencapaian kompetensi kosakata.

Permainan kelompok juga memperkuat interaksi sosial. Siswa belajar dari jawaban teman, mengoreksi kesalahan, dan memperoleh model pelafalan melalui pengulangan bersama.<sup>11</sup> Kompetisi sederhana mendorong kecepatan merespons, sedangkan kerja kelompok memberi dukungan kepada siswa yang masih kurang percaya diri. Kombinasi kompetisi dan kolaborasi membantu membangun suasana belajar yang berpusat pada peserta.

Meskipun demikian, peningkatan hasil tidak dapat sepenuhnya dikaitkan hanya dengan media origami. Pengulangan materi, bimbingan pelaksana, interaksi antarsiswa, latihan pelafalan, dan suasana permainan juga berkontribusi terhadap perubahan hasil

<sup>11</sup> Marlina dan Harinaredi, "Analysis of the Kurikulum Merdeka on Plane Figures"; Nur Aini dan Heni Listiani, "Assessing Arabic Learning through a Game-Based Evaluation Tool for Year One Primary School Students," *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 3, no. 1 (2025): 22–33, <https://doi.org/10.30812/g3yk7e05>.

belajar.<sup>12</sup> Origami berfungsi sebagai sarana yang mengintegrasikan berbagai kegiatan tersebut. Oleh karena itu, penggunaannya akan lebih efektif apabila disertai instruksi yang jelas, variasi permainan, koreksi pelafalan, dan kesempatan yang seimbang bagi seluruh siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan menunjukkan bahwa permainan kertas origami dapat menjadi alternatif media yang ekonomis dan mudah diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media ini tidak membutuhkan teknologi khusus dan dapat digunakan kembali untuk materi lain, seperti nama benda, anggota tubuh, hewan, atau kata kerja sederhana. Hasil peningkatan skor dan observasi partisipasi menunjukkan bahwa origami berpotensi membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih konkret, aktif, dan menyenangkan.

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui permainan kertas origami berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDN Parasrejo 2 Pasuruan, khususnya pada materi warna dan angka. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 65 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, atau bertambah 20 poin. Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan origami juga mendorong motivasi, keberanian menjawab, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Media origami efektif digunakan karena bersifat konkret, visual, manipulatif, ekonomis, dan mudah diterapkan. Aktivitas memilih, melipat, mencocokkan, menyusun, dan menyebutkan kosakata membantu siswa menghubungkan kata dengan warna, jumlah, dan pengalaman langsung. Dengan demikian, pembelajaran kosakata tidak hanya berlangsung melalui hafalan, tetapi melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Kegiatan ini masih terbatas pada 25 siswa, dua kelompok kosakata, dan evaluasi jangka pendek. Oleh karena itu, kegiatan berikutnya perlu melibatkan peserta yang lebih luas, materi kosakata yang lebih beragam, serta evaluasi lanjutan untuk mengetahui daya tahan ingatan siswa. Guru juga disarankan mengembangkan permainan origami untuk materi bahasa Arab lain dan mengintegrasikannya secara berkala dalam pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Aini, Nur, dan Heni Listiani. "Assessing Arabic Learning through a Game-Based Evaluation Tool for Year One Primary School Students." *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 3, no. 1 (2025): 22–33. <https://doi.org/10.30812/g3yk7e05>.
- Azrin, Nik Fairuz, dan Harun Baharuddin. "Strategi Pembelajaran Kosa Kota Bahasa Arab Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah: Implementing Arabic Vocabulary Learning Strategies Among the Primary School Students." *ATTARBAWIY:*

<sup>12</sup> Mahmudah, "The Use of Songs and Movement in Teaching Arabic for Early Grade Learners at Islamic Elementary Schools"; Bustam dkk., "The Effectiveness of Fun Learning Approach in Arabic Learning"; Azrin dan Baharuddin, "Strategi Pembelajaran Kosa Kota Bahasa Arab Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah."

- Malaysian Online Journal of Education* 4, no. 2 (2020): 17–23.  
<https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v4i2.37>.
- Bustam, Betty Mauli Rosa, Iswanto Iswanto, Mhd Lailan Arqam, Wikanti Iffah Juliani, dan Akhmad Najibul Khairi. "The Effectiveness of Fun Learning Approach in Arabic Learning." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 2 (2021): 286–304. <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i2.8681>.
- Fazuhrah, Amida, dan Hakmi Wahyudi. "IMPLEMENTATION OF THE MUBASYAROH METHOD FOR THE ARABIC LANGUAGE CLASS PROGRAM IN INCREASING VOCABULARY AT THE ELEMENTARY SCHOOL OF THE FUTURE ISLAMIC SCHOOL PEKANBARU." (الطموحات) *EL-THUMUHAT* 6, no. 2 (2023): 48–55.  
<https://doi.org/10.25299/elthumuhat.2023.13930>.
- Hasan, Olsafrian Ihsanu Matswa, dan Muhammad Gatan Arda Saputra. "Mastering Arabic Vocabulary through Drill Technique: A Study on Primary Learners." *Al-Muhawaroh: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2025): 47–58.  
<https://doi.org/10.38073/almuhawaroh.v1i1.2644>.
- Kosmas, Panagiotis, dan Panagiotis Zaphiris. "Words in action: investigating students' language acquisition and emotional performance through embodied learning." *Innovation in Language Learning and Teaching* 14, no. 4 (2020): 317–32.  
<https://doi.org/10.1080/17501229.2019.1607355>.
- Mahmoud, Lamees Kamel, Abdel Rahman Mitib Altakhaineh, dan Nisreen Al-Khawaldeh. "Vocabulary Acquisition Among Arabic-Speaking EFL Kindergarten Learners: Multisensory vs. Traditional Approach." *Language Teaching Research*, 24 Juni 2026, 13621688261457246. <https://doi.org/10.1177/13621688261457246>.
- Mahmudah, Mahmudah. "The Use of Songs and Movement in Teaching Arabic for Early Grade Learners at Islamic Elementary Schools: A Systematic Literature Review." *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2025): 315–28.  
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1427>.
- Marlina, Alma Dina Dwi, dan Harinaredi Harinaredi. "Analysis of the Kurikulum Merdeka on Plane Figures: A Case Study of Elementary School Students." *Curricula: Journal of Curriculum Development* 4, no. 2 (2025): 1639–50.  
<https://doi.org/10.17509/curricula.v4i2.88767>.
- Mathias, Brian, Christian Andrä, Anika Schwager, Manuela Macedonia, dan Katharina von Kriegstein. "Twelve- and Fourteen-Year-Old School Children Differentially Benefit from Sensorimotor- and Multisensory-Enriched Vocabulary Training." *Educational Psychology Review* 34, no. 3 (2022): 1739–70.  
<https://doi.org/10.1007/s10648-021-09648-z>.
- Rifqi, Ach Nizam, Ganis Chandra Puspitadewi, dan Annisa Fajriyah. "Kegiatan Pendampingan Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Upaya Penguatan Kapasitas Staf Di Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang." *Al Mu'azarah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2025): 32–45.  
<https://doi.org/10.38073/almuazarah.v3i1.3402>.
- Sa'diyah, Halimatus, dan Suyuti Suyuti. "Innovative Approaches to Teaching Arabic

Vocabulary at PQA Elementary School in Malang City: Implementing the BCM Strategy." *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 6, no. 1 (2025): 107–23. <https://doi.org/10.52593/klm.06.1.07>.

Yaqin, Mukhamad Ainul, Very Ardana, dan Muhammad Hegel Arta Pramudya. "Implementasi Kesadaran Lingkungan Dan Pengembangan Pendidikan Islam Di Desa Purut Kabupaten Probolinggo." *Filantropis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2025): 59–68. <https://doi.org/10.38073/filantropis.v1i1.3262>.