

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat, sarana dan media yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi mempunyai banyak fungsi dan peran. Dalam ranah pendidikan misalnya bahasa mempunyai peran utama dalam mengembangkan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang dalam mempelajari berbagai bidang studi. Kebutuhan belajar bahasa asing di Indonesia saat ini semakin meningkat seiring kebutuhan masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan menjamurnya lembaga kursus bahasa asing di berbagai tempat.

PP No. 19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.” Hal tersebut merupakan dasar bahwa guru perlu menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM)¹

¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pendidikan di Abad Global*, (Malang, UIN Maliki Press:2012), hlm. 179

Menurut Ellis sebagaimana dikutip Abdul Wahab pembelajaran bahasa asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang. Pembelajaran bahasa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor utama yang berkaitan erat dengan pemerolehan bahasa asing adalah bahasa pembelajar, faktor eksternal pembelajar, faktor internal pembelajar, dan pembelajar sebagai individu. Oleh karena itu, belajar bahasa asing merupakan usaha yang berat dan menjenuhkan yang kadang kala membuat orang frustasi. Hal itu disebabkan karena belajar bahasa asing merupakan upaya untuk membentuk dan membangun situasi dan kondisi baru dalam diri seseorang untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemilik bahasa asing.² Untuk menghindari kejenuhan dan kesulitan dalam belajar bahasa asing maka para pendidik dituntut untuk melakukan variasi-variasi dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran bahasa dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran Bahasa Arab mencakup empat ketrampilan dan unsur bahasa itu sendiri, sehingga dalam pembelajarannya membutuhkan seorang pendidik yang kompeten dalam penguasaan materi dan pengelolaan kelas, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran atau penciptaan suasana yang

² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm. 17-18

nyaman guna menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar.³ Penerapan media permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif jawaban terhadap adanya permasalahan pembelajaran bahasa.

Tujuan utama permainan bahasa tidak hanya semata-mata untuk memperoleh kesenangan atau kegembiraan. Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Beberapa riset mutakhir tentang otak manusia menunjukkan hasil-hasil luar biasa berkaitan dengan *learning* dan *brain*. Misalnya Peter Kline, dalam *The Every Day Genius*, mengatakan bahwa proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang *fun*.⁴

Salah satu media permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa arab yaitu permainan bahasa kotak barang (*Shundug al-Asy ya* '). Melalui permainan ini peserta didik dihadapkan pada pengalaman langsung dan konkret dengan cara

³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 21

⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), hlm. 35-37.

yang menarik dan menyenangkan sehingga materi (pesan) yang berupa kosakata baru diharapkan dapat diterima dan diingat dengan baik oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu menginterpretasikan materi pelajaran dengan bantuan berbagai media benda nyata yang dimasukkan dalam kotak. Penerapan permainan ini dapat digunakan untuk membantu tumbuh dan berkembangnya kemampuan berbahasa peserta didik khususnya untuk unsur bahasa kosakata dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Ulin Nuha (2012;64) kosakata termasuk dalam bagian unsur bahasa yang mempunyai dampak positif dan negatif bagi para pembelajar Indonesia yang ingin mempelajari bahasa Arab. Dalam penyampaian pesan melalui bahasa, pemilihan kosakata yang tepat merupakan hal penting untuk mengungkapkan makna yang dikehendaki. Pemahaman yang tepat terhadap pesan yang disampaikan melalui bahasa, banyak ditentukan oleh pemahaman yang tepat terhadap kosakata yang digunakan didalamnya. Pembelajaran kosakata berkaitan dengan penguasaan makna kata-kata, disamping kemampuan menggunakannya pada konteks yang tepat dan tempat yang tepat pula.⁵

MI Al Khoiriyyah 1 Semarang sebagaimana madrasah ibtidaiyah lainnya juga menyertakan bahasa Arab sebagai salah

⁵Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang; UIN MALIKI PRESS, 2011), hlm. 123-124.

satu mata pelajarannya. Sejauh ini pembelajaran bahasa Arab di madrasah tersebut masih dilakukan dengan metode dan media yang konvensional dan monoton. Seperti ketika menjelaskan materi kosakata baru pendidik menggunakan metode ceramah dengan media buku paket bahasa Arab saja sehingga peserta didik cepat merasa jenuh dan bosan.

Data nilai uji kompetensi bahasa Arab semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 peserta didik kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 (lampiran 1) menunjukkan sekitar 44,8% dari 58 jumlah peserta didik nilainya masih dibawah KKM yang ditentukan, yakni dibawah 69. Data nilai tersebut menunjukkan hasil belajar peserta didik sebagian besar sudah memenuhi KKM namun masih ada beberapa yang perlu ditingkatkan. Sebagai upaya untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama agar seluruh peserta didik dapat mencapai KKM maka diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (Kotak Barang). Melalui permainan ini pembelajaran bahasa Arab dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada sekedar metode drill karena ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga peserta didik akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari. Adapun pemilihan kelas IV sebagai obyek penelitian ini didasarkan pada kesesuaian materi bahasa Arab kelas IV semester ganjil dengan permainan bahasa *Shunduq Al-Asy ya'* (Kotak Barang) yang akan diteliti.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik dan merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Efektivitas Permainan Bahasa *Shundug Al-Asy Ya’* (Kotak Barang) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV MI Al-Khoiriyyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013 -2014”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik mata pelajaran bahasa Arab kelas IV di MI Al-Khoiriyyah I Semarang tanpa menggunakan permainan bahasa *Shundug al-Asy ya’* (kotak barang)?
2. Bagaimanakah penerapan permainan bahasa *Shundug al-Asy ya’* (kotak barang) pada mata pelajaran bahasa Arab kelas IV semester ganjil di MI Al-Khoiriyyah I Semarang Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Efektifkah permainan bahasa *Shundug al-Asy ya’* (kotak barang) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV semester ganjil di MI Al-Khoiriyyah I Semarang Tahun Ajaran 2013/2014?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV di MI Al-Khoiriyyah I Semarang tanpa menggunakan permainan bahasa *Shundug al-Asy ya'* (kotak barang)
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan bahasa *Shundug al-Asy ya'* (kotak barang) pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV semester ganjil di MI Al-Khoiriyyah I Semarang Tahun Ajaran 2013/2014
3. Untuk mengetahui keefektifan permainan bahasa *Shundug al-Asy ya'* (kotak barang) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV semester ganjil di MI Al-Khoiriyyah I Semarang Tahun Ajaran 2013/2014

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Manfaat dalam penelitian ini secara teoritis adalah dapat memberikan informasi tentang efektivitas permainan bahasa kotak barang (*Shundug al-Asy ya'*) terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV semester ganjil di MI Al-Khoiriyyah I Semarang.

2. Secara Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Memberikan suasana baru pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Membantu mempermudah siswa dalam memahami bahasa Arab.
 - 3) Siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.
- b. Bagi Guru
 - 1) Memberikan masukan kepada guru agar dapat menerapkan pembelajaran yang bervariasi sehingga permasalahan- permasalahan yang dapat teratasi dengan baik.
 - 2) Mendapatkan pengetahuan baru dalam pembelajaran di kelas dengan menerapkan Permainan Bahasa *Shundug al-Asy ya'* (kotak barang) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesi guru.
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti melaksanakan penelitian eksperimen.
 - 2) Mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan pengetahuan tambahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan Permainan *Shundug al-Asy ya'* (kotak barang) pada mata pelajaran Bahasa Arab
- 2) Meningkatkan sarana dan prasarana khususnya media pembelajaran bagi peserta didik di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.