

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Istilah ilmu dan pengetahuan pada dasarnya memiliki arti yang berbeda. Ilmu dapat diperoleh dari upaya-upaya yang mengikuti alur metodologi. Sedangkan pengetahuan diperoleh dari suatu pengalaman dan kebiasaan. Ilmu pengetahuan berasal dari sumber tertentu yang diperoleh dengan upaya-upaya tertentu. Kartanegara mengungkapkan bahwa sumber ilmu pengetahuan berarti alat sesuatu yang darinya manusia memperoleh informasi tentang objek ilmu.<sup>1</sup> Karena sumber pengetahuan adalah alat, maka ia menyebut indra, akal, dan hati sebagai sumber pengetahuan.<sup>2</sup> Ilmu dan pengetahuan ini akan berinduk pada suatu wadah yang disebut pendidikan, oleh karena itu hanya makhluk yang mempunyai akal pikiran yang mampu menjalani proses pendidikan tersebut.

Manusia dianugrahi tuhan dengan kemampuan berpikir dalam segala bidang untuk memenuhi kebutuhan mereka baik kebutuhan primer ataupun sekunder. Kebutuhan manusia tersebut masih tidak bisa disamakan satu sama lain. Hal itu didasari dengan kemampuan mengolah kekuatan pikiran masing, sehingga memunculkan keadaan dan kualitas yang berbeda pula. Mereka melakukan segala bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas mereka baik dalam hal Pendidikan, sosial kemasyarakatan dan lain-lain. Dengan upaya tersebut diharapkan adanya pencerahan dan penyadaran sehingga mampu merubah pola pikir dan prilaku mereka di berbagai aspek..<sup>3</sup> Dari aspek-aspek yang disebutkan diatas maka akan terjadi suatu proses belajar.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi. Komunikasi ini terjadi antara guru dan siswa dalam suatu kelas. Dalam proses belajar mengajar terkadang sering terjadi penyimpangan pemahaman sehingga pembelajaran

---

<sup>1</sup> Mulyadi Kertanegara, *Integrasi Ilmu, Sebuah Konstruksi Holistik* (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), hlm 101.

<sup>2</sup> Ibid hlm 101-102.

<sup>3</sup> Suyomukti Nuraini, *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010) hlm.27

tidak terlaksana secara efektif dan efisien. Kesalahan dalam proses belajar mengajar bisa disebabkan oleh ketidaksiapan siswa pada pelajaran, kurangnya minat siswa, kurang metode dan media yang menarik saat penyampaian pelajaran, kurangnya kreatifitas guru sehingga pelajaran terasa membosankan dan lain sebagainya. Pemanfaatan tehnologi sebagai media pembelajaran pada era modern ini bisa juga dijadikan sebagai solusi untuk memecahkan kendala diatas. Hal itu dikarenakan untuk mengurangi kebosanan serta memanfaatkan ketertarikan mereka terhadap tehnologi, yang nantinya akan ada umpan balik dari mereka. Secara tidak sadar mereka sudah menaikkan pikiran mereka dari aspek perluasan informasi, namun guru juga harus melakukan pembatasan terhadap beberapa informasi yang tidak layak dikonsumsi oleh mereka.<sup>4</sup> Dalam menyampaikan suatu informasi tersebut maka akan terciptalah suatu bahasa yang diucapkan oleh seorang guru kepada siswa.

Bahasa yang digunakan oleh guru berfungsi sebagai alat komunikasi yang merepresentasikan perasaan dan pikiran seorang guru, hal itu juga berlaku untuk para siswa/i. Dengan bahasa yang mereka gunakan kita mampu menilai kadar pikiran siswa/i secara individual.

Bangsa semit adalah sekelompok orang yang menggunakan sebuah bahasa-bahasa kuno termasuk (bahasa arab). Bangsa badui merupakan salah satu bangsa semit yang menggunakan bahasa arab utara kuno. Seiring dengan berjalannya waktu, tidak menutup kemungkinan keturunan mereka akan berpindah tempat baik karena keadaan, tuntutan zaman ataupun karena ikatan pernikahan yang pada akhirnya akan membentuk kebudayaan, bangsa dan rumpun bahasa baru seperti bahasa ibrani misalnya.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Asnawir and Basyiruddin Ustman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002) hlm 13

<sup>5</sup> Hitti Philif K, *The Arab Short History*, Terj. Usuluddin Hatagalung Dan O.D.P Sihombing, *Dunia Arab* (Bandung: Sumur Bandung, tt) hlm 7

Bahasa arab adalah bahasa sehari-hari yang digunakan oleh bangsa yang berada di wilayah yang dipisahkan dengan 2 aliran sungai yang berasal dari laut (tigris dan eufrat), dataran syiria dan jazirah arab. Dalam perkembangannya bahasa arab tidak hanya digunakan oleh bangsa itu saja, namun bangsa lain juga belajar dan menggunakannya termasuk indonesia. Penggunaan bahasa arab oleh bangsa indonesia sebagian besar karena tuntutan pendidikan. Oleh karena itu perlu adanya adaptasi lagi mengingat bahasa arab bukan bahasa asli bangsa indonesia.

Belajar bahasa arab bisa diawali dengan beberapa tahapan seperti ejaan kata, kosakata dan tata bahasa. Tahapan tersebut merupakan tahapan terendah dalam belajar bahasa arab sekaligus menjadi pondasi awal yang nantinya akan membawa siswa/i menuju beberapa skill yang harus dikuasai agar bisa memahami bahasa arab secara utuh. Tahapan tersebut harus dilewati satu persatu agar bisa memahami bahasa arab, namun karena bahasa arab bukan bahasa asli bangsa indonesia, maka tidak sedikit dari siswa/i yang menganggap bahasa arab adalah bahasa yang sulit.

Penggunaan metode pembelajaran bisa dilakukan oleh guru untuk mencapai pemahaman siswa secara maksimal, oleh karena itu seorang guru harus menguasai beberapa metode yang efektif dan sesuai dengan kondisi siswa agar tidak terjadi pembelajaran yang membosankan.<sup>6</sup>

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi opsi yang perlu diperhitungkan dan ditingkatkan agar tidak terjadi hal tersebut. Media pembelajaran bisa memberikan gambaran secara kongkrit sehingga rasa bosan yang ada pada siswa bisa diminimalisir atau bahkan dihilangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mempunyai beberapa keuntungan antara lain: Memberikan data yang kuat atau terpercaya, Memadatkan informasi,

---

<sup>6</sup> Mustofa Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2011) hlm 3

Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, Waktu pembelajaran bisa dikondisikan dan lain sebagainya. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran akan mampu memaksimalkan sisi afektif siswa saja, sehingga diperlukan cara lain untuk menyentuh sisi kognitif mereka. Hal itu bisa dilakukan dengan mengkombinasikan materi pembelajaran dengan beberapa permainan yang disesuaikan dengan kesenangan mereka.

Bermain tidak lepas dari dunia anak-anak. Bermain memiliki pesan yang cukup signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Ketika anak bermain, tentu anak tersebut sedang memainkan suatu permainan. Bermain merupakan kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar dalam pembentukan diri. Pada hakekatnya permainan adalah suatu bentuk kreasi yang memberikan kesenangan kepada pemainnya. Dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan kreatif yang memberikan efek kesenangan bagi pemainnya dengan berinteraksi antar pemain serta mengikuti peraturan-peraturan yang telah disepakati. Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni permainan ular tangga.

Permainan ular tangga ini adalah salah satu permainan yang mudah dan banyak disenangi oleh anak-anak, namun perlu dilakukan perubahan yang lebih menarik apabila ingin digunakan sebagai media pembelajaran. Perubahan tersebut bisa dilakukan sesuai dengan kemampuan guru masing masing seperti merubah gambar menjadi kosakata bahasa arab atau merubah kartu yang ada pada permainan menjadi kosakata bahasa arab dan lain sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang baru, anak-anak akan lebih rileks dan secara otomatis akan dengan mudah memahami materi pelajaran. Permainan ular tangga yang telah dirubah tersebut secara tidak langsung akan memperkuat ingatan mereka melalui visual mereka..

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby dapat diketahui bahwa proses belajar mengajar tidak berjalan secara kondusif. Siswa sering asyik dengan kegiatannya sendiri, ada yang saling mengobrol, ada yang sibuk bermain tanpa menghiraukan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan saat ditanya pun mereka sering menjawab dengan asal. Hal ini juga di dukung dengan hasil wawancara dengan siswa di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman bahwa siswa merasa kesulitan jika belajar hanya dengan mendengarkan pelajaran dari guru. Terutama saat pembelajaran hafalan, mereka merasa kesulitan dalam mengingat banyak mufrodat setiap harinya. Mereka akan mudah lupa jika tidak membacanya lagi. Hal ini juga berakibat akan minat siswa pada bahasa Arab sehingga beranggapan bahwa bahasa Arab itu sulit. Selain itu siswa di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby sebagian besar bersekolah formal di SD (sekolah dasar) yang tidak ada pelajaran bahasa Arab sehingga mereka merasa asing dengan pembelajaran bahasa Arab yang ada di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman.

#### B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa arab santri Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman?
2. Bagaimana efektifitas dan hasil penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa arab di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman?

#### C. Tujuan Penelitian

1. mengetahui proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa arab santri Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman

2. mengetahui efektifitas dan hasil penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa arab di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman.

#### D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa arab bagi siswa Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pengajaran kosakata bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga dan tanpa menggunakannya.

#### E. Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan kosakata, serta dapat mengetahui media yang menyenangkan untuk pembelajaran bahasa Arab.

##### 2. Bagi siswa

Siswa akan dengan sangat mudah dalam memahami pembelajaran bahasa arab terutama penguasaan kosakata bahasa Arab serta memudahkan siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Arab.

##### 3. Bagi guru

Guru dapat mengetahui pembelajaran yang baik, menarik dan menyenangkan untuk pelajaran bahasa arab serta menjadi suatu media yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa arab.

##### 4. Bagi sekolah

Sekolah mendapatkan tambahan perbaikan sistem pembelajaran yang diterapkan disekolah, serta sebagai acuan sekolah untuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

#### F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Peneliti hanya meneliti tentang peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab dengan media permainan ular tangga
2. Peneliti menjelaskan proses pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga
3. Peneliti melakukan observasi tentang keberhasilan peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

#### G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar
2. Permainan merupakan kegiatan kreatif yang memberikan efek kesenangan bagi pemainnya dengan berinteraksi antar pemain serta mengikuti peraturan-peraturan yang telah disepakati.
3. Permainan ular tangga adalah sebuah kertas yang dihiasi warna-warna tertentu, gambar-gambar yang dibatasi dengan garis yang berbentuk kotak dan dihiasi dengan angka.
4. Kosakata (mufrodat) ialah himpunan kata yang menjadi bagian dari suatu bahasa (Bahasa Arab)