

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompetitif. Kemakmuran suatu negara bukan ditandai dengan kekayaan sumber daya alam yang melimpah namun ditandai dengan majunya kualitas sumber daya manusia dinegara tersebut. Oleh karena itu proses pendidikan harus melalui perencanaan yang baik dan terarah agar kualitas sumber daya manusia dapat meningkat.

Upaya peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar yang dicapai. Proses pembelajaran di dalam kelas biasanya diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menyimpan berbagai informasi dan konsep-konsep baru setiap harinya tanpa memahami maksud atau makna dari informasi yang diingatnya itu sehingga ketika mereka lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin aplikasi.<sup>1</sup>

Menurut undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 , yang berbunyi: Pendidik dan tenaga

---

<sup>1</sup>Kusnandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*,(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 48.

kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.<sup>2</sup>

Berdasarkan pasal diatas untuk menerapkan apa yang tertulis dalam undang-undang Sisdiknas dalam proses pembelajaran, pendidik tidak bisa hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah saja karena hal ini sering membuat peserta didik merasa bosan, akibatnya peserta didik sulit memahami bahkan mengingat apa yang telah dipelajarinya tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya strategi yang tepat sehingga bisa dijadikan solusi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan belajar merupakan satu kesatuan dari dua kegiatan yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan oleh ahli psikolog Amerika Serikat antara lain dikemukakan bahwa tidak semua materi yang pernah dipelajari bisa dapat diingat kembali.<sup>4</sup> Lupa kerap kali dialami dalam bidang belajar kognitif, dimana anak didik harus banyak”belajar verbal”, yaitu belajar yang menggunakan bahasa.

Penjelasan guru yang secara verbal cenderung mudah terlupakan oleh peserta didik, kecuali guru menjelaskan dengan sesuatu hal yang lebih konkrit.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) beserta Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara: 2003), h. 7.

<sup>3</sup> Ahmad Suriansyah. dkk, *Strategi pembelajaran*, ( Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 24.

<sup>4</sup> Ki Fudyartanta, *Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h. 323.

<sup>5</sup> Syaiful Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 206.

Perkembangan global menuntut dunia pendidikan untuk mengubah konsep berpikirnya. Masa depan yang semakin hari semakin tak menentu dengan berbagai tantangan yang begitu kompleks yang akan dihadapi pada abad ke-21, memiliki implikasi yang luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan strategi dalam pembelajaran.

Menurut hasil riset Thomas Amstrong, Ph.D serta pendapat ilmiah Prof. Yohanes Surya, Ph.D dan Munif Chatib tentang strategi pembelajaran Multiple intelligences yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran Multiple intelligences adalah suatu upaya mencapai kompetensi tertentu dalam pembelajaran dengan cara mengoptimalkan delapan kecerdasan yang dimiliki peserta didik sehingga guru dapat mengetahui kecerdasan apa saja yang menonjol pada diri peserta didik, karena pada dasarnya dalam diri setiap siswa selalu ada satu atau lebih kecerdasan yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa proses aktivitas dan hasil belajar siswa dapat berubah apabila guru mengupayakannya dengan terencana dan sistematis sebelumnya. Konsep yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran bukan hanya apa yang dipelajari peserta didik, tetapi juga bagaimana siswa itu harus mempelajarinya serta mencari potensi yang apa yang dimilikinya.

Penggunaan strategi pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan atau isi pelajaran. Penggunaan strategi dimaksudkan yakni sebagai upaya untuk menjadikan keadaan belajar yang lebih menyenangkan dan dapat meraih

hasil belajar yang bagus dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi peserta didik.<sup>6</sup>

Pembelajaran Bahasa Arab tidak lepas yang namanya hafalan kosakata. Kosakata dikatakan sebagai salah satu jenis pengetahuan faktual.. peserta didik dapat memahami kata-kata dengan lebih baik dengan cara diberitahu lebih dalam mengenai pengertian kata-kata tersebut.<sup>7</sup>Hal ini senada dengan yang terdapat dalam al Qur'an surah Al- Baqarah ayat 31;

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ

كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Menurut Quraish Syihab dalam tafsirnya terkait ayat diatas yakni, bahwasanya ayat ini menginformasikan bahwa manusia dianugrahi Allah potensi untuk mengetahui nama atau fungsi dan karakteristik benda-benda maupun juga potensi untuk berbahasa. Sistem pengajaran kepada manusia(anak kecil) bukan dimulai dengan kata kerja, tetapi menjarkannya terlebih dahulu nama-nama misalnya ini mama, itu peta, itu pena dan sebagainya.<sup>8</sup> Mengenai makna mengajar disini karena mengajar tidak selalu dalam mendiktekan sesuatu atau menyampaikan suatu kata atau ide, tetapi juga dalam arti mengasah potensi yang

<sup>6</sup>Ahmad Suparman “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik XI Ipa SMA Negeri 2 Sungguminasa”, dalam *jurnal Nalar Pendidikan FMIPA Universitas Papua*, Vol. 3 No 1, Jan-Jun 2015, h. 31.

<sup>7</sup> Abu Ahmadi, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 61.

<sup>8</sup> Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah”Pesan, Kesan, dan Keserasian Al Qur’an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), h. 145-146.

dimiliki peserta didik sehingga pada akhirnya potensi itu terasah dan dapat melahirkan aneka pengetahuan baru.<sup>9</sup>

Mengajarkan Bahasa Arab kepada pemula, yang harus dilakukan oleh pendidik ialah mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab itu sendiri. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus pandai pandai dalam memilih strategi yang cocok dengan materi yang diajarkan.

Sesuai uraian di atas dapat dilihat untuk mengurangi kebosanan, seorang guru harus melakukan upaya untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, harapannya dengan berbantuan strategi itu dapat mengurangi kejenuhan belajar peserta didik dan meningkatnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan karena dengan adanya strategi, suatu pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak monoton pada hal teori saja.

Irfatul Ulum dan Revi Mulia dalam penelitiannya kegiatan memancing cukup efektif dalam mengurangi kebosanan siswa serta mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih baik, karena sekarang masih banyak siswa yang sulit memahami pembelajaran terutama dalam hal menghafal dikarenakan metode yang digunakan guru masih monoton.

Berdasarkan uraian diatas, kesulitan siswa bisa diatasi dengan menggunakan strategi yang lebih berpusat kepada siswa sehingga siswa lebih aktif dalam setiap pembelajaran. Masalah-masalah seperti itulah yang menarik perhatian peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai bagaimana penggunaan

---

<sup>9</sup> *Ibid*, ...h. 147.

strategi *fishing game* ini yang diharap mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan dibuktikan dengan meningkatnya nilai KKM siswa. Adapun kelebihan strategi *fishing game* ini yaitu aktivitas memancing ikan tidak menjenuhkan, siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran, membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan media yang dibawa guru, pembelajaran terasa menyenangkan. Dengan kelebihan inilah harapannya dengan strategi tersebut dapat memudahkan dan menarik minat siswa dalam memahami dan menghafal pada pembelajaran Bahasa Arab secara efektif dan menyenangkan dan oleh karena itu pula lah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Strategi *Fishing Game* pada mata pelajaran bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Miftahuddin “**

## B. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman dan untuk menghilangkan perbedaan penafsiran terhadap judul, maka berikut ini dikemukakan definisi operasional tentang maksud judul tersebut.

### 1. Efektivitas

Efektivitas berarti berusaha untuk mencapai sasaran yang sesuai dengan rencana, melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

### 2. Pengertian strategi *Fishing Game*

Pengertian strategi adalah perencanaan yang memuat tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengertian *Fishing Game* (dalam bahasa Inggris), berarti memancing ikan. Aktivitas memancing ikan adalah peserta didik memancing soal/kosakata yang tertempel pada ikan.

### 3. Pembelajaran

pembelajaran yaitu proses transfer ilmu dengan menyampaikan informasi atau penambahan kemampuan kepada peserta didik.

### 4. Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang menempati posisi yang penting di Indonesia, selain bahasa Indonesia itu sendiri. Bahasa Arab dalam penelitian ini difokuskan pada materi Bahasa Arab MI kelas III

Jadi, yang dimaksud judul di atas adalah bagaimana keefektifan atau sejauh mana proses yang dicapai setelah menggunakan strategi

*Fishing Game* pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III terhadap hasil belajar siswa apakah efektif atau tidak.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi *Fishing Game* pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di MI Miftahuddin?
2. Apakah strategi *Fishing Game* efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Miftahuddin?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Fishing Game* pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di MI Miftahuddin.
2. Mengetahui apakah strategi *Fishing Game* efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Miftahuddin



## **E. Alasan Memilih Judul**

Kegiatan yang mendasari penulis tertarik dalam memilih judul di atas yaitu sebagai berikut:

1. Penulis merasa bahwa strategi ini cocok untuk anak SD/MI, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Arab khususnya siswa kelas III.
2. Mengingat pentingnya strategi ini bagi siswa untuk menarik minat dan memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami materi Bahasa Arab.
3. Strategi ini lumayan mudah dan murah untuk dibuat semua pendidik, tidak perlu waktu dan tenaga yang banyak untuk melaksanakannya.

## **F. Signifikansi Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut mengenai strategi pembelajaran dengan lebih mendalam ataupun objek yang lebih luas.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Dapat memperluas pengetahuan tentang strategi *fishing game* dan dapat mengaplikasikannya ketika terjun ke lapangan.

#### b. Bagi Guru

Bagi guru hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah strategi baru yang tepat dalam mendukung pembelajaran Bahasa Arab.

c. Bagi siswa

Bagi siswa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif strategi yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

d. Bagi sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap kemajuan sekolah.

### G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan telaah pustaka yang peneliti lakukan, terdapat individu yang telah melakukan kajian tentang strategi *fishing game*. Dari sejumlah karya atau tulisan yang ada, penulis banyak mendapatkan informasi tersebut penulis bisa mengkaji lebih mendalam hal-hal apa saja yang berhubungan dengan efektivitas strategi *fishing game*.

Adapun yang peneliti telaah adalah penelitian yang sedikit berkaitan dengan efektivitas strategi *fishing game*., sebagaimana tinjauan hasil penelitian dari beberapa orang yaitu:

1. Peneliti yang dilakukan oleh Irfatul 'Ulum dalam skripsinya yang berjudul "Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyitah Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul" Menyimpulkan bahwa pemahaman konsep bilangan anak kelompok A di RA Masyitah Kalisoka dapat ditingkatkan melalui permainan memancing angka yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi

pra tindakan, siklus I dan II. Dari hasil tersebut telah tercapai kriteria keberhasilan yang diharapkan peneliti.

2. Peneliti yang dilakukan oleh Revi Mulia dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh aktivitas permainan memancing kartu huruf terhadap kemampuan mengenal simbol huruf anak usia 4-5 tahun ” Menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan memancing kartu huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal simbol huruf yang ditunjukkan dengan uji hipotesis yang menyatakan bahwa adanya perbedaan kemampuan mengenal simbol huruf anak 4-5 tahun pada kelas yang diberi perlakuan aktivitas memancing kartu huruf dengan kemampuan mengenal simbol huruf pada kelas yang tidak menggunakan aktivitas memancing kartu huruf.

Dari beberapa tinjauan hasil penelitian diatas tidak ada yang membahas tentang efektivitas strategi *fishing game*, walaupun sudah ada penelitian yang membahas tentang aktivitas memancing, namun yang membedakan dengan penelitian ini adalah dari pembahsan dan pelaksanaannya seperti yang diketahui bahwa pembahasannya adalah mengenai efektivitas dan strategi *fishing game* yang mana *fishing game* disini adalah sebuah strategi bukan hanya permainan dan media begitu pula dengan cara plaksanaannya, berbeda sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan.

## H. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

### 1. Anggapan Dasar

Peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- b. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- c. Distribusi jam belajar sama dengan yang telah ditetapkan sekolah.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

### 2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar di atas, mengenai efektivitas penggunaan strategi *Fishing Game* dalam pembelajaran bahasa Arab, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

$H_0$  : Strategi *Fishing Game* tidak efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III terhadap hasil belajar siswa di MI Miftahuddin.

$H_a$  : Strategi *Fishing Game* efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III terhadap hasil belajar siswa di MI Miftahuddin.

## **I. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Teoritis, Pengertian efektivitas, ciri-ciri efektivitas, pengertian strategi pembelajaran, kriteria pemilihan strategi pembelajaran, pengertian strategi *fishing game*, langkah-langkah strategi *fishing game*, kelebihan dan kekurangan strategi *fishing game*, pembelajaran Bahasa Arab, Standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi Bahasa Arab.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data, langkah-langkah eksperimen, instrumen penelitian, desain pengukuran, analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian, dan analisis data.

Bab V Penutup, terdiri dari simpulan dan saran.