

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Oleh karena itu menurut UU Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Seiring berkembangnya zaman, aturan kehidupan dunia semakin banyak mengalami perubahan, secara nyata perubahan itu telah berkembang pesat dan memiliki kemajuan dalam pendidikan. Perkembangan media inilah yang dapat memudahkan guru dalam proses belajar dan mengajar. Memang, menurut Daryanto Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>2</sup>

Kesulitan seperti gangguan konsentrasi atau gangguan perhatian, kecemasan dapat menyebabkan kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi saat belajar. Kurangnya fokus dapat menghambat kemampuan seseorang untuk memahami materi yang diajarkan dan mengingatnya dengan baik. Masalah Kesehatan juga tidak kalah pentingnya yaitu kondisi medis

---

<sup>1</sup> Sasongko, Denis Guritno Sri. "PENGERTIAN PENDIDIKAN." h. 10. 2018.

<sup>2</sup> Daryanto. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.(2012) , 731

seperti disleksia (kesulitan membaca), disgrafia (kesulitan menulis), atau gangguan neurologis lainnya dapat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk belajar.

Adapun klasifikasi bentuk-bentuk sumber belajar menurut AECT didalam buku Ani Cahyadi mengenai Pengembangan Media dan Sumber Belajar<sup>3</sup> adalah sebagai berikut:

- a. Pesan (*messages*), yaitu informasi yang ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, seni, dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi yang harus diajarkan kepada siswa.
- b. Orang (*peoples*), bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Dalam kelompok ini misalnya guru, tutor, peserta didik, tokoh masyarakat (yang mungkin berinteraksi dengan masyarakat)
- c. Bahan (*materials*), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun dirinya sendiri. Misalnya transparasi, slide, audio, video, buku, majalah, dan lainnya. Buku, yaitu segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedi, fiksi dan lain sebagainya. Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana, dan peristiwa lainnya yang guru dapat menjadikan peristiwa atau fakta tersebut sebagai sumber belajar.
- d. Alat (*devices*), yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya slide proyektor, video tape, pesawat radio, televisi.
- e. Teknik (*techniques*), yaitu prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk

---

<sup>3</sup> Ani Cahyadi. "Pengembangan media dan sumber belajar": 39

menyampaikan pesan. Seperti belajar sendiri, simulasi, demonstrasi, tanya jawab.

- f. Lingkungan (*setting*), yaitu situasi di sekitar dimana pesan disampaikan, lingkungan bisa bersifat fisik (gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, studio, auditorium, museum, taman, lingkungan non fisik/suasana belajar). Lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang amat penting dan memiliki nilai-nilai yang sangat berharga dalam rangka proses pembelajaran siswa. Lingkungan dapat memperkaya bahan dan kegiatan belajar.

Oleh karena itu, secara umum bahwa media berkaitan dengan alat yang membantu proses pembelajaran, dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar agar peserta didik memahaminya. Pentingnya penggunaan media disekolah hendaknya menjadi perhatian bagi para guru. Selain situasi yang telah diuraikan diatas juga sering ditemukan bahwa tidak semua media pembelajarandigunakan di sekolah.

Bahasa arab sangatlah sulit, khususnya pada kelas IV di MIN 3 Banjarmasin peserta didik masih kurang bisa menulis huruf-huruf bahasa arab contohnya seperti menulis bahasa arab itu dimulai dari kanan, akan tetapi peserta didik masih menulis dari kiri seperti kosa Bahasa Indonesia dan bacaannya berbeda dari Bahasa Indonesia. maka karena itu membuat peserta didik kesulitan dalam belajar Kosa Kata Bahasa Arab, sehingga membuat Peserta Didik malas untuk belajar Bahasa Arab.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah Metode yang diterapkan oleh para guru dalam penyampaian Materi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab pada kelas IV di MIN 3 Banjarmasin hanya menggunakan Metode Ceramah. Sehingga peserta didik itu tidak tertarik belajar Kosa Kata Bahasa Arab.

Ada pula faktor-faktor yang lain adalah media yang digunakan guru masih sebatas pada papan tulis dan buku pelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik serta tidak bergairah dalam belajar Kosa Kata Bahasa Arab.

Media *Puzzle* merupakan salah satu solusi dalam menyikapi

permasalahan yang terjadi pada kelas IV di MIN 3 Banjarmasin. Cara berpikir peserta didik sekolah dasar yang masih bersifat mudah bosan dapat dicegah dengan penggunaan Media *Puzzle* untuk menumbuhkan minat siswa.

Media *puzzle* merupakan media berbasis permainan dan visual dapat membangkitkan semangat, kreativitas dan kerja sama dalam diri peserta didik untuk belajar. Hal ini didukung oleh pernyataan Soebachman permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi.

Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.<sup>4</sup>

Oleh karena itu Permainan media *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk.

Data hasil Observasi awal di MIN 3 Banjarmasin pada kelas IV yang dilakukan peneliti, terdapat kendala yang dihadapi tenaga pendidik dalam menjalankan pembelajaran. Salah satunya adalah siswa terlihat bosan dalam pembelajaran kosa kata bahasa arab ini, dan ada sebagian yang masih tidak bisa membaca dan menulis bahasa arab, sehingga tidak maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Karena gurunya masih menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran menciptakan suasana yang membosankan dan membuat peserta didik kurang bersemangat, dan kurang aktif pada saat pembelajaran Bahasa Arab ini.

Hal tersebut menuntut guru lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan tepat sasaran. Salah satunya menggunakan Media *puzzle* ini dapat menambah minat dan semangat peserta didik dalam belajar kosa kata bahasa arab.

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak

---

<sup>4</sup> Agustina, Soebachman. *Pemmainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta (2012), 50

semuanya dipakai dalam dalam proses pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu, guru perlu adanya tindakan dalam mengatasi hal ini, salah satunya dengan cara mengelola alat bantu belajar yaitu dengan cara pemanfaatan media *puzzle* sebagai alat bantu belajar.

Penggunaan media *puzzle* pembelajaran Bahasa Arab dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah Al- Baqarah ayat 286 yaitu:

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

Kesan yang terdapat ialah bahwa diri tidak akan dipikulkan Allah dengan beban yang tidak sanggup dilaksanakan. Maka segala perintah Allah kerjakanlah dengan sesuai diri melaksanakannya, dari setiap permasalahan.

Surat Al- Baqarah ayat 286 mengandung Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Dengan demikian, perubahan emosional yang dapat dialami oleh manusia terkait dengan Q.S Al-Baqarah ayat 286 ini adalah meningkatnya tingkat tawakal terhadap ketentuan Allah Swt dengan keyakinan kuat bahwa kita dapat menjalani apa yang telah Allah bebaskan kepada kita. Tidak ada satu pun kewajiban yang diberikan dari Allah Swt kepada hamba-Nya melainkan hamba tersebut mampu untuk melaksankannya. Dalam diri manusia akan tumbuh pribadi yang positif, senantiasa optimis, selalu berkeinginan kuat memperbaiki diri, mengendalikan situasi, rendah hati, jiwa yang pemaaf dan bertanggung jawab.<sup>5</sup>

Emosi manusia mengalami perubahan untuk menyesuaikan tingkah laku terdapat situasi yang sedang dialami. Al-Quran menjadi pedoman yang menuntun manusia dalam kehidupan. Bahkan dalam al-Quran sudah menjelaskan mengenai kecerdasan emosional manusia. Dengan begitu kecerdasan emosional manusia yang bagus akan memiliki pengelolaan perubahan emosi yang bagus serta dapat dikendalikan dengan baik.

---

<sup>5</sup>ABDULKARIM AMRULLAH ABDULMALIK. (1971). Tafsir Al-Azhar 1 \_Buya Hamka

Surah Al-Baqarah ayat 286 telah memaparkan bahwa saat manusia mengalami emosi merasa terbebani, lelah dan merasa tidak memiliki kesanggupan dalam menghadapi masalah, Allah ta'ala telah menjawabnya dengan jawaban yang menyadarkan bahwa setiap persoalan yang diberikan sudah tertakar dengan kemampuan masing-masing, dan selalu ada jalan penyelesaian dalam permasalahan. Perubahan emosi terjadi ketika membaca ayat ini sekaligus dengan mengetahui artinya.

Maka, hasil yang dapat diketahui berdasarkan pemaparan yang diuraikan bahwa emosi yang awalnya dirasakan manusia sedih, ketidaksanggupan serta putus asa terhadap permasalahan yang dialami, akan berubah saat membaca arab surah al baqarah 286 kepada emosi yang menerima serta lapang dada dan keikhlasan dalam menjalani beban yang diberikan sebagai ujian hidup.

Oleh sebab itu melihat pentingnya belajar kosa kata bahasa arab, peneliti tertarik untuk meneliti tentang: “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Kosa Kata Bahasa Arab dengan Media *Puzzle* Kelas IV di MIN 3 Banjarmasin”.

## **B. Defenisi Operasional**

### **1. Bahasa Arab**

Dalam Bahasa Arab terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab di antaranya adalah keterampilan menyimak (Maharah Al-Istima'), keterampilan berbicara (Maharah A-Kalam), keterampilan membaca (Maharah Qira'ah), dan yang terakhir yaitu keterampilan menulis (Maharah Al-Kitabah). Standar kompetensi dalam pembelajaran bahasa Arab berdasarkan kurikulum 2013, yaitu siswa mampu memahami dan mengungkapkan informasi lisan maupun tulisan dengan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Untuk menguasai empat keterampilan berbahasa Arab, perlu ditunjang dengan penguasaan pada dua aspek, yaitu kosa kata dan tata bahasa.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Islam menunjukkan eksistensinya pada abad ke-13 M di sumatra dan 15 M di Jawa. Abdullah karim, Sejarah Pemikiran dan Peradaban Islam, (Yogyakarta: Pustaka Book Publiser), 2015

## 2. Kosa Kata

Djiwandono menjelaskan lebih lanjut bahwa penguasaan kosa kata dibagi menjadi dua, yaitu penguasaan kosa kata aktif, produktif dan reseptif. Dimana penguasaan kosa kata aktif produktif digunakan untuk keperluan berbicara dan menulis, sedangkan penguasaan kosa kata reseptif digunakan untuk keperluan menyimak dan membaca.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosa kata Bahasa Arab (*mufradat*) adalah kemampuan seseorang menggunakan kosa kata yang dimiliki untuk berkomunikasi dan mengungkapkan ide/gagasan dengan lingkungannya baik secara lisan maupun tulisan yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan dasar berbahasa yaitu menyimak, menulis, berbicara dan membaca menggunakan bahasa Arab.

### C. Fokus Masalah

1. Bagaimana pembelajaran kosa kata bahasa arab dengan menggunakan media puzzle dalam mengatasi kesulitan belajar di MIN 3 Banjarmasin?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat upaya guru mengatasi kesulitan belajar dengan media puzzle dalam pembelajaran bahasa arab?

### D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pembelajaran kosa kata bahasa arab dengan menggunakan media puzzle dalam mengatasi kesulitan belajar di MIN 3 Banjarmasin?
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat upaya guru mengatasi kesulitan belajar dengan media puzzle dalam pembelajaran bahasa arab.

### E. Signifikasi Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut pemaparannya:

1. Segi Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Kemudian dapat dijadikan sebagai referensi mengenai pengetahuan pembelajaran bahasa Arab, dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih kompleks maupun mata pelajaran lain untuk mengembangkan media puzzle kosa kata bahasa Arab.

## 2. Segi Praktis

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa Media Puzzle Bahasa Arab.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat kepada berbagai pihak.

### a. Bagi sekolah

Media puzzle bahasa Arab yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran interaktif yang menarik untuk keterampilan membaca kosa kata dalam bahasa Arab.

### b. Bagi Guru

- 1) Media puzzle bahasa Arab dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan keterampilan membaca kosa kata bahasa Arab
- 2) Mempermudah guru dalam mengajarkan keterampilan membaca bahasa Arab karena guru akan fokus untuk menyelesaikan Media puzzle bahasa Arab dalam belajar mandiri maupun kelompok.

### c. Bagi siswa

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan
- 2) Kemampuan belajar mandiri siswa meningkat
- 3) Merangsang kemampuan berfikir siswa dalam pelajaran membaca bahasa Arab sehingga dapat memperoleh hasil



sesuai dengan yang diharapkan dalam upaya mengembangkan pengetahuan siswa terutama kosa kata.

- 4) Kegiatan belajar siswa menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan kegiatan pembelajaran jadi lebih aktif dan efektif.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai referensi bagi guru mata pelajaran bahasa arab dalam melaksanakan pembelajaran yang variatif.
- 2) Sebagai pengalaman berharga bagi penulis dalam penggunaan media puzzle dalam memudahkan kosa kata bahasa Arab.

**F. Penelitian Terdahulu**

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil	Perbedaan
1	Syisva Nurwita <sup>7</sup>	PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI PAUD AIZA KABUPATEN KEPAHANG	Manfaat dan pengaruh permainan puzzle itu sangat besar dan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik halus nya anak. ketika anak bermain dengan berkelompok untuk menghibur dirinya dan bisa merasa senang dengan permainan tersebut, anak bisa belajar cara kerjasama, cara beradaptasi dengan teman-temannya, dan lain sebagainya.	Setelah penulis mengkaji ulang, terdapat perbedaan antara yang penulis lakukan, yaitu: penulis berfokus pada Kosa Kata Bahasa Arab untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

<sup>7</sup> Nurwita, Syisva. "Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3.2 (2019): 803-810.

2	Desi Purnama sari <sup>8</sup>	Penggunaan Media Puzzle Dalam Peningkatan Kualitas Hafalan Al-Qur'an Di Rumah Tahfiz Bunayya Mulioerjo Kecamatan Sunggal	Pelaksanaan penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kualitas hafalan Qur'an di Rumah Tahfiz Al- Bunayya Mulioerjo Kecamatan Sunggal berjalan dengan sangat baik para santri sangat senang menghafal Al-Qur'an dengan menggunakan media puzzle dan memudahkan mereka dalam menghafal.	Setelah penulis mengkaji ulang, terdapat perbedaan antara yang penulis lakukan, yaitu: penulis berfokus pada Memudahkan belajar Kosa Kata Bahasa Arab untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Dan perbedaan pada lokasi.

---

<sup>8</sup> Sari, Desi Purnama. "Penggunaan Media Puzzle Dalam Peningkatan Kualitas Hafalan Al-Qur'an Di Rumah Tahfiz Bunayya Mulioerjo Kecamatan Sunggal." Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Agama Islam [JIMPAI] (2022), 433-441

3	Sang Aji Prawismo, Aprelita HanaSajida, Putri Junaina Miratul Habibah, M.Zainuddi n, dan Siti Mas'ula <sup>9</sup>	Pengembangan MediaPuzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03	Hasil penelitian menunjukkan bahwa puzzle pecahan merupakan media yang menarik serta dapat digunakan setiap saat, baik di rumah maupun di sekolah serta efisien dalam waktu dan tempat.	Setelah penulis mengkaji ulang, terdapat perbedaan antara yang penulis lakukan, yaitu: penulis berfokus pada Memudahkan belajar kosa kata bahasa arab untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan Pembelajaran Tatap Muka
---	--	--	---	--

---

<sup>9</sup> Prawismo, Sang Aji, et al. "Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03." Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar 5.2 (2022), 102-110

## **G. Sistematika Penelitian**

Sistematika dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Media Puzzle untuk Memudahkan Kosakata Bahasa Arab di MIN 3 Banjarmasin, terbagi 5 bab yaitu Pendahuluan, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Hasil Penelitian dan Pembahasan serta Penutup.

BAB I Pendahuluan di dalamnya mengungkapkan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, fokus masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, sistematika penelitian, dan penelitian terdahulu.

BAB II Tinjauan Pustaka yang merupakan pedoman pemecahan masalah dalam proposal skripsi ini, Bab tersebut menguraikan teori tentang Bahasa Arab, Kosakata, dan Media Puzzle.

Bab III Metode Penelitian di dalamnya membicarakan tentang jenis dan lokasi penelitian, subjek penelitian, prosedur pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan di dalam Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian yaitu berupa gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian serta pembahasan.

Bab V Penutup di dalamnya berisi simpulan dari hasil penelitian dan saransaran.