BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan, karena pendidikan bisa mengantarkan peserta didik kepada perubahan yang lebih baik dan lebih maju. Mengenai tujuan pendidikan sudah dirumuskan oleh pemerintah pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

> Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. [1]

Adapun untuk mewujudkan itu semua, pemerintah mendirikan sekolah-sekolah, yang di dalam sekolah tersebut terjadi proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat banyak bidang yang harus dipelajari yaitu salah satunya adalah bahasa Arab.

Bahasa adalah alat komunikasi yang dipakai oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari dalam melakukan interaksi sosial baik secara individu maupun kelompok. W. J. S. Poerwadarminta mendefinisikan bahwa bahasa

---

[1]Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Faktor Media, 2003) h. 20.

adalah: "*Sistem dari lambang bunyi bahasa yang dipakai orang untuk melahirkan pikiran dari perasaan.*"[2]

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang menempati posisi yang penting di Indonesia, selain bahasa Indonesia itu sendiri. Dalam Islam menuntut ilmu wajib bagi muslimin dan muslimat. Dalam Islam mempunyai dua sumber hukum, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits, yang mana keduanya diturunkan dalam bahasa Arab. Akan tetapi menguasai suatu bahasa merupakan membangun sebuah rumah batu. Pembangunan harus dimulai dengan memasang pondasi, kemudian batu batanya disemen agar tidak goyah. Dalam kondisi yang demikian itu, bila ada pemasangan batu yang kurang kuat, maka bangunannya akan melemah.[3] Dengan dikiaskan dengan membangun sebuah rumah dari batu yang rumit tadi, maka tidak sedikit orang menganggap bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit untuk dipelajari, sehingga itu menjadi penghambat dalam pembelajarannya.

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia juga dihadapkan dengan berbagai problem yang berkaitan dengan metodologi dalam pengertian yang luas, yakni hal-hal yang berhubungan dengan elemen-elemen dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab itu sendiri.[4]

Langkah untuk menggali ilmu pengetahuan yang bersumber dari Al-Quran dan Al-Hadits, terlebih dahulu umat islam memahami bahasa Arab, karena Al-

---

[2]W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,1985), h. 75.

[3]Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), h. 69.

[4]Syamsuddin Asyrofi, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Ide Press Yogyakarta, 2010), h. 68.

Quran dan Al-Hadits diturunkan dan dibukukan dalam bahasa Arab, yang bisa menumbuh kembangkan akal manusia dalam mencapai ilmu pengetahuan, sebagaimana firman Allah yang terdapat dalam surah Yusuf Ayat 2, yang berbunyi :

Pada ayat tersebut, dapat diambil, dijadikan pedoman dan dasar yang pokok bagi umat Islam untuk mempelajari bahasa Arab, karena bahasa Arab tersebut merupakan pokok yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan ritual keagamaan sehari-hari serta merupakan sarana primer untuk mengkaji dan memahami isi kandungan Al-Quran. Dalam buku “ *Metode Khusus Bahasa Arab*, Mahmud Yunus mengemukakan bahwa :

> Mempelajari bahasa Arab sangat penting sekali bagi kita kaum muslimin, karena ucapan kita dalam sembahyang dengan bahasa Arab dan kitab suci Al-Quran dalam bahasa Arab, begitu juga kebanyakan buku-buku agama Islam ditulis dalam bahasa Arab, oleh karena itu dinegara-negara Islam dipentingkan sekali mempelajari bahasa Arab bukan saja di pesantren-pesantren melainkan diajarkan di sekolah-sekolah pula.[5]

Mengajarkan bahasa Arab kepada pemula, yang harus dilakukan oleh pendidik adalah mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab itu sendiri. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus pandai-pandai memilih metode atau strategi dan memanfaatkan media yang cocok dengan materi yang diajarkan. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik. Salah satu cara untuk mencapai suasana

---

[5]Mahmud Yunus, *Metode Khusus Bahasa Arab*, (Jakarta: Al-Hidayah, 1975) h. 7.

yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan belajar sambil bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat bantu atau tidak). Sementara yang dimaksud belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[6] Dalam hal ini, maka diperlukan permainan edukatif yang bisa menunjang pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan bermain anak didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotornya.

Permainan edukatif juga digunakan dalam berbagai mata pelajaran, misalnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Permainan edukatif dalam mata pelajaran bahasa Inggris mempunyai banyak macamnya. Untuk permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris misalnya seperti *what's missing*? dan *bingo*.

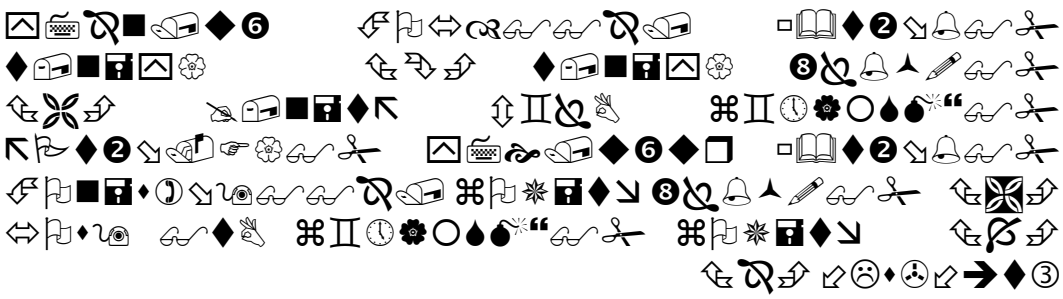
Langkah awal agar mahir berbahasa, peserta didik harus mengenal dan menguasai kosakata-kosakata bahasa Arab. Bagi pendidik dalam mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada siswa usia Sekolah Dasar diperlukan strategi yang cocok, dimana bisa menggunakan media dan metode yang sesuai dengan keadaan siswa.

Permainan dapat dikatakan sebagai cara atau metode dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran dianjurkan untuk menggunakan metode

---

[6]Suyadi, *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan: The Power Of Smart Games For Children*, (Yogyakarta: Power Books, 2009), h. 17.

atau cara sebagaimana pada firman Allah Swt. pada surah Al-‘Alaq: 1-5, yang berbunyi:



Ayat di atas menjelaskan bahwa, Allah Swt. mengajar manusia melalui tulis baca. Allah Swt. saja mengajar manusia menggunakan cara, itu berarti seorang guru dalam mengajar peserta didik harus menggunakan cara juga. Cara yang bisa dilakukan oleh guru pada saat ini sangat bervariasi, salah satunya dengan permainan edukatif.

Menggunakan permainan edukatif dalam penguasaan kosakata bahasa Arab, diupayakan siswa dapat menangkap dan memahami kosakata-kosakata baru, karena dengan permainan edukatif sesuai dengan usia siswa, yang mana usia anak Sekolah Dasar yang sangat senang bermain. Tujuan utama dari bermain dalam pembelajaran bahasa Arab bukan semata-mata mencari kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan bahasa khususnya untuk meningkatkan kosakata baru, dengan permainan siswa dapat mendapatkan pengalaman sehingga bisa mengingat dengan baik.

Berdasarkan penjajakan awal, diketahui bahwa di MI Al-Muhajirin Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur mata pelajaran bahasa Arab sudah mulai diajarkan dan dijadwalkan dari kelas III-VI. Dalam pembelajaran

bahasa Arab kelas III, guru berusaha mengenalkan kosakata terlebih dahulu kepada siswa kelas tiga yang merupakan pemula. Selain itu, guru juga menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab. Tetapi yang terlihat oleh penulis saat itu, peserta didik masih belum berminat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab dan juga perhatian peserta didik yang kurang dalam belajar bahasa Arab. Hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan, banyak peserta didik yang terlihat bosan, dan sibuk dengan urusan masing-masing. Namun setelah guru melaksanakan permainan siapakah aku? hal tersebut mulai berkurang. Karena peserta didik belum bisa maksimal mengikuti pembelajaran itu berarti hasil dari proses pembelajaran juga belum maksimal. Standar yang harus dicapai pada mata pelajaran bahasa Arab adalah 70, sedangkan yang saya lihat pada saat penjajakan awal nilai peserta didik masih rendah.

Pembelajaran bahasa Arab di MI Al-Muhajirin Sibung kelas III diajarkan menggunakan metode permainan edukatif untuk menyampaikan dan mengenalkan kosakata bahasa Arab, sebagai langkah awal sebelum menguasai bahasa Arab, siswa diupayakan hafal dan faham kosakata. Kosakata yang diberikan kepada siswa kelas III hanya kosakata yang berhubungan dekat dengan siswa dan juga yang tersedia pada buku yang digunakan.

Alasan penulis memilih MI Al-Muhajirin sebagai tempat penelitian, karena sekolah tersebut merupakan satu-satunya sekolah yang beridentitaskan Islam yang berada di Kecamatan Raren Batuah. Selain itu juga penulis ingin mengetahui bagaimana perkembangan pembelajaran Bahasa Arab karena seperti yang kita ketahui Bahasa Arab adalah bahasa Islam, sedangkan MI Al-Muhajirin

berada di lingkungan yang mayoritasnya non muslim. Penulis memilih kosakata Bahasa Arab sebagai tema penelitian karena kosakata sangat penting dalam mempelajari sebuah bahasa, terutama Bahasa Arab. Bahasa Arab sangat berperan dalam kehidupan kita sehari-hari sebagai seorang muslim, karena untuk memahami kitab suci Al-Qur'an yang kita jadikan pedoman dalam hidup kita perlu memahami Bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba meneliti bagaimanakah pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas III MI Al-Muhajirin Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur yang dituangkan dalam sebuah skripsi yang berjudul: "**Pelaksanaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Kelas III MI Al-Muhajirin Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur**".

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis perlu memberikan penegasan yaitu istilah yang dimaksud pada judul diatas adalah sebagai berikut :

1. Permainan Edukatif

Permainan adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun

mengembangkan imajinasi pada anak.[7] Sedangkan edukatif diambil dari kata *education* yang artinya pendidikan, maka dalam tulisan ini edukatif dimaknakan sebagai sifat (mendidik). Menurut Andang Ismail, permainan edukaif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.[8] Jadi, permainan edukatif yang dimaksud penulis adalah permainan yang mengandung unsur pendidikan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, membantu proses sosialisasi, dan menyatukan siswa yang sangat berbeda apabila dapat digunakan dengan baik. Dengan permainan edukatif peserta didik diharapkan dapat memahami pelajaran dengan baik, pemainan edukatif itu sendiri seperti komunikata cepat, *binggo* kata, siapakah aku?, berburu kata dan lain sebagainya.

2. Pembelajaran

Hamalik mendefinisikan pembelajaran secara lebih luas yaitu suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.[9] Jadi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, pembelajaran kosakata bahasa Arab merupakan suatu kegiatan pemberian pengetahuan dan keterampilan kosakata bahasa Arab

---

[7]Imam Musbikin, *Ku Didik Anak Dengan Bahagia*, (Yogyakarta: Mutiara Pustaka, 2007), h. 277-278.

[8]Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif,* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 120.

[9]Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran,* (Jakarta : Bumi Aksara, 1995) h. 57.

secara sistematis dan terarah yang dilakukan oleh guru dibantu dengan permainan edukatif sehingga tujuan yang diharapkan tercapai.

3. Kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata.[10] Kosakata dalam istilah bahasa Arab adalah *Mufradat* berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab. Jadi, yang dimaksud peneliti dalam judul di atas adalah perbendaharaan kata bahasa Arab yang diketahui dan dikuasai oleh peserta didik (beserta maknanya). Selain itu, kosakata merupakan pola dasar bagi peserta didik dalam mempelajari bahasa terutama Bahasa Arab, karena Bahasa Arab berbeda dengan bahasa yang lain baik dari segi tulisan maupun bacaan. Oleh karena itu, guru harus bisa memilih cara yang dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajara.

Berangkat dari definisi operasional di atas maka yang dimaksud dengan judul ini adalah sebuah penelitian yang meneliti tentang pelaksanaan permainan edukatif yang sudah dilakukan di MI Al-Muhajirin Sibung khususnya pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab agar mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

C. Alasan Memilih Judul

[10]Khadijah, “Referensi Makalah”, http://www.referensimakalah.com/2012/07/pengertian-kosakata.html, 31 Agustus 2015.

Ada beberapa hal yang menjadi alasan penulis untuk memilih judul di atas yaitu :

1. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sangat membutuhkan keterampilan khusus dalam menyampaikannya, disamping secara simbolik bahasa Arab mempunyai simbol huruf yang berbeda dari bahasa indonesia, secara verbal bahasa Arab juga memiliki tata cara pengucapan yang berbeda, hal-hal yang cukup sulit dalam belajar bahasa Arab adalah kekurangan kosakata dan sulitnya mengingat kosakata, sehingga dalam pembelajarannya diperlukan suatu metode yang sesuai dengan konteks materi yang sedang diajarkan.
2. Efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab merupakan hal penting untuk memotivasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran yang tidak efektif akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Dalam pembelajaran bahasa Arab diperlukan sebuah metode yang bisa menarik minat peserta didik untuk belajar, sehingga permainan edukatif sangat diperlukan bagi seorang guru. Terutama dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab di MI Al-Muhajirin Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rincian masalah yang dapat dirumuskan sebgaai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas III MI Al-Muhajirin Sibung?
2. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas III MI Al-Muhajirin Sibung?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pelaksanakan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas III MI Al-Muhajirin Sibung.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas III MI Al-Muhajirin Sibung.

F. Signifikansi Penelitian

Pada penelitian ini ada dua manfaat, yaitu manfaat dari segi teoritis dan manfaat dari segi praktis.[11]

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan konsep-konsep pembelajaran, pentingnya permainan edukatif dalam pembelajaran yang mendekati pertimbangan kontekstual dan konseptual, serta kultur yang berkembang di dunia pendidikan

[11]Ridwan, *Metode dan Tehnik Menyusun Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 359.

dewasa ini, di samping sebagai sebuah hasil budaya institusi pendidikan yang diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab khususnya di MI Al-Muhajirin Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur.

2. Manfaat Praktis

Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar kosakata bahasa Arab. Disamping itu juga, memotivasi semua guru supaya lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran khususnya menggunakan permaianan dedukatif dalam proses pembelajaran. Adapun secara khusus penelitian ini bermanfaat bagi guru, peneliti, peserta didik, mahasiswa dan perguruan tinggi yang terkait, penjelasannya sebagai berikut :

a. Guru
   1) Sebagai cara untuk melakukan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik.
   2) Dapat memilih permainan edukatif yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
   3) Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien.
   4) Guru dapat mempermudah pemahaman peserta didik dengan dilaksanakannya permainan edukatif.
b. Peserta didik
   1) Menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab.

2) Memudahkan peserta didik dalam mengingat pelajaran yang sudah dipelajari.
3) Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Sekolah

1) Hasil penelitian ini agar meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran di sekolah MI Al-Muhajirin Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur.
2) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan kualitas sekolah terhadap pembelajaran bahasa Arab.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi pembahasan, maka penulis akan membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, definisi operasional, alasan memilih judul, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teoritis tentang pengertian permainanan edukatif, manfaat permainan edukatif, kelebihan dan kekurangan permainan edukatif, macam-macam permainan edukatif, faktor-faktor yang mempengaruhi permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Bab III Metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, data, sumber data dan teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian dan analisis data.

Bab V Penutup, yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.