

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah jendela dunia dan alat pembuka (kunci) dari suatu ilmu pengetahuan dan 1001 peradaban ada dan tercipta karena dibahasakan. Bahasa juga diartikan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa symbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Sementara bahasa Arab adalah bahasa yang berasal dari satu ras manusia, yaitu Kaukasia atau Asia Barat, yang juga dikenal dengan nama Semit atau Semitik.

Syaikh Mustof al-Ghulayaini mengemukakan: *Al-lughah al-arabiyyah hiya al-kalimat allati yuabbiru biha al-arab an aghradlihim*. (Bahasa Arab adalah kata-kata yang dipergunakan orang Arab untuk mengungkapkan segala tujuan atau maksud mereka).¹

Bahasa Arab saat ini sudah menjadi bahasa internasional dimana banyak sumber literatur menggunakan bahasa Arab. Di Indonesia bahasa Arab bukan hanya dipelajari sebagai bahasa agama, akan tetapi bahasa Arab dipelajari untuk memahami atau menafsirkan ayat al-Qur'an dan hadits serta teks-teks bahasa Arab.

Berdasarkan 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 aktif serta memberikan ruang yang cukup

¹ Drs. Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya* (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), h. 6

bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”Hal tersebut merupakan dasar bahwa guru perlu menyelenggarakan pelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).²

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia.³

Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 dipaparkan bahwa 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 diperluan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Bahasa Arab adalah kalimat yang dipergunakan oleh orang Arab untuk menyampaikan maksud dan tujuan mereka. Bahasa Arab mempunyai peranan penting bagi umat Islam di seluruh dunia. Hal tersebut dikarenakan antara lain, bahasa Arab adalah bahasa agama. Hal ini seperti yang dibicarakan dalam Al-Qur’an surah Yusuf ayat 2, yaitu:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٢﴾

Menurut M. Quraish Shihab pada buku Tafsir Al-Mishbah menyebutkan bahwa secara jelas dan tegas ayat di atas menyatakan bahwa Al-Qur’an berbahasa Arab dan Allah Swt yang memilih bahasa itu. Jika demikian, wahyu Ilahi kepada

²Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pendidikan di Abad Global*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), h. 179.

³Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 14.

⁴*Ibid.*, h. 23.

nabi Muhammad Saw yang disampaikan ini bukan hanya penyampaian kandungan maknanya, tetapi sekaligus dengan redaksi, kata demi kata yang kesemuanya dipilih dan disusun langsung oleh Allah Swt.⁵

Ayat diatas menjelaskan bahwa Al-Qur'an diturunkan dengan menggunakan bahasa Arab agar manusia dapat memahami dan mengambil inti sarinya. Jadi untuk dapat membaca dan memahami semua itu tentunya memerlukan pengetahuan dan penguasaan bahasa Arab yang baik terutama dari segi tata bahasa, pengucapan, dan teknik mempelajarinya.

Menurut Ahmad Fuad Efendi dalam buku Metodologi pengajaran bahasa Arab mengatakan, bahwa “seorang guru bahasa Arab harus menguasai setidaknya tiga hal yaitu; (1) kemahiran berbahasa Arab, (2) pengetahuan tentang bahasa dan budaya Arab (3) keterampilan menggunakan bahasa Arab.⁶

Saat ini yang dibutuhkan dalam mengajarkan bahasa Arab bukan hanya keterampilan berbahasa saja, akan tetapi perlu adanya media yang tepat dalam mengajarkan bahasa tersebut.

Berbicara tentang media, tampaknya merupakan problem dalam pengajaran bahasa Arab. Media memiliki peranan yang cukup penting dalam hal kesuksesan penerapan materi yang disajikan. Penerapan metode yang kurang akan mengaburkan tujuan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa, akan ditentukan kerelevansian penggunaan suatu media yang sesuai dengan tujuan. itu berarti

⁵M. Quraish Shihah, *Tafsir Al-Mishbah Volume 6*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h.10.

⁶Ahmad Fuad Efendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2009), Cet. Ke 4, h. 1.

tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan media yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terpatri di dalam satu tujuan.

Media pembelajaran memiliki banyak macamnya, ada media yang hanya menekankan pada aspek pendengaran seperti media audio, ada pula yang menekankan pada penggunaan indera penglihatan seperti media visual, dan ada pula yang menekankan pada penggunaan kedua indra tersebut seperti audio-visual. Sejalan dengan hal tersebut, dengan berkembangnya ilmu teknologi, media pembelajaran juga ada yang berbasis computer. Maka dari itu, dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan-pesan yang bersifat abstrak kepada pelajar sebaiknya dihadirkan dalam bentuk konkret. Maka kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk mendekatkan pesan-pesan yang akan disampaikan tersebut merupakan hal yang sangat diperlukan, sebagaimana Allah swt. Telah mencontohkan dalam wahyunya. Berikut adalah contoh ayat al-Qur'an yang menggunakan redaksi penggunaan media yang konkret untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak.⁷

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ

سُنْبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٌ وَاللَّهُ يُضْعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٦١﴾ (البقرة/٢:٢٦١)

⁷Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2017), h. 10-12.

Menurut M. Quraish Shihab pada buku Tafsir Al-Mishbah menyebutkan bahwa *perumpamaan* keadaan yang sangat mengagumkan *dari orang-orang yang menafkahkan harta mereka* dengan tulis *di jalan Allah serupa* dengan keadaan yang sangat mengagumkan dari seorang petani yang menabur butir benih. Sebutir benih yang ditanamnya *menumbuhkan tujuh butir*, dan *pada setiap butir* terdapat *seratus biji*. Dengan perumpamaan yang mengagumkan itu, sebagaimana dipahami dari kata (مثل) *matsul*, ayat ini mendorong manusia untuk berinfak. Bukankah jika ia menanam sebutir di tanah, tidak lama kemudian ia akan mendapatkan mendapatkan benih tumbuh berkembang sehingga menjadi tumbuhan yang menumbuhkan buah yang sangat banyak? Kalua tanah yang diciptakan Allah memberikan sebanyak itu, apakah engkau, hai manusia, ragu menanamkan hartamu di tangan Allah? Apakah keyakinanmu kepada tanah melebihi keyakinanmu kepada Pencipta tanah?⁸

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang berjihad (berjuang, usaha dan ikhtiar) di jalan Allah walaupun hanya sebutir benih namun secara ikhlas dilakukan dengan penuh harap kepada Allah. Dalam kehidupan sehari-harinya mereka akan dilipat gandakan pahala oleh Allah, karena Allah Maha luas karunia-Nya lagi Maha Mengetahui.

Dalam pengajaran bahasa Arab itu sendiri tujuan yang ingin dicapai adalah agar siswa memiliki atau menguasai keterampilan berbahasa Arab sebagaimana yang diharapkan, maka guru dalam menyajikan materi tersebut hendaknya

⁸M. Quraish Shihah, *Tafsir Al-Mishbah Volume 1*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 690.

memilih media pengajaran bahasa yang dapat mengantarkan siswanya mencapai kemahiran berbahasa sehingga pada akhirnya siswa memiliki keterampilan berbahasa Arab.

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 keterampilan 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 nyaman guna menarik minat dan motivasi belajar siswa.

Salah satu media permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu permainan tebak gambar. Melalui permainan ini siswa dihadapkan pada pengalaman langsung dan konkret dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga materi yang berupa kosa kata baru diharapkan dapat diterima dan diingat dengan baik oleh siswa. Media ini digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa Arab, mengingat pembelajaran bahasa Arab memang dianggap susah dan membosankan. Apalagi bagi anak-anak yang baru mengenal bahasa Arab.

Penerapan permainan ini dapat digunakan untuk membantu tumbuh dan berkembangnya kemampuan berbahasa siswa khususnya untuk unsur bahasa kosakata dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru bidang studi bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 5 Tabalong masih menerapkan metode pembelajaran bahasa Arab, yaitu menggunakan metode ceramah dan bernyanyi. Selama proses observasi guru bidang studi bahasa Arab mengajarkan siswanya untuk bisa mempelajari dan menguasai bahasa Arab harus ditanamkan terlebih dahulu rasa cinta mencintai pelajaran bahasa Arab dikarenakan metode yang digunakan adalah metode tradisional yang berupa metode ceramah maupun metode bernyanyi.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil ulangan bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 5 Tabalong kelas III A dan III B adalah 74 dan 63. Selain itu, beberapa siswa dalam pembelajaran bersifat pasif dan siswa banyak yang kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Arab.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan, maka seorang guru perlu menggunakan media dalam pembelajaran. Dengan itu guru akan sangat terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran tidak membosankan. Maka dari itu peneliti ingin menggunakan media permainan tebak gambar dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dengan penggunaan media yang ingin peneliti lakukan diharapkan siswa tertarik mempelajari bahasa Arab. Untuk mengetahui sejauh mana media yang ingin peneliti lakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tebak Gambar**

Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran bahasa Arab kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Tabalong”

B. Definisi Operasional

Definisi operasional dari judul yang penulis konsep bertujuan untuk mempermudah pemahaman judul di atas, dan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap judul. Perlu kiranya didefinisikan secara operasional dari judul di atas, yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁹ Pengaruh yang dimaksud peneliti adalah perbedaan hasil belajar siswa yang dilihat dari skor pretest dan posttest antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan tebak gambar dalam proses pembelajaran bahasa Arab kelas III di MIN 5 Tabalong

2. Penggunaan

Penggunaan berarti proses, cara atau perbuatan menggunakan sesuatu.¹⁰ Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini diartikan sebagai penggunaan dan pemakaian media permainan tebak gambar dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

⁹Pusat Bahasa Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Edisi III, cet,ke-3, h. 894.

¹⁰*Ibid.*, h. 375.

3. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹¹ Oleh karena itu dalam penelitian ini melalui penggunaan media diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

4. Permainan Tebak Gambar

Tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan dari ciri-ciri, kriteria tertentu di mana kebenarannya bersifat belum pasti. Permainan tebak gambar yang peneliti maksud adalah permainan untuk mengasah otak seseorang dalam menebak sesuatu pada gambar apakah itu binatang, benda atau yang lainnya.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang peneliti maksud adalah penguasaan kosa kata bahasa Arab dalam hal kognitif yang diambil dari hasil kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran.

6. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab yang dimaksud peneliti disini adalah pembelajaran bahasa Arab yang dikhususkan pada pembelajaran kosakata kelas III di MIN 5 tabalong.

¹¹Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 6.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan judul tersebut adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar bahasa Arab pada kelas III di MIN 5 Tabalong.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III MIN 5 Tabalong?
2. Apakah penggunaan media permainan tebak gambar barang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di MIN 5 Tabalong?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III MIN 5 Tabalong.
2. Mengetahui Apakah penggunaan media permainan tebak gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di MIN 5 Tabalong.

E. Alasan Memilih Judul

1. Mengingat pentingnya pelajaran bahasa Arab sebagai sarana untuk menguasai keterampilan bahasa Arab yaitu: keterampilan menyimak/mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.
2. Mengingat kurangnya minat yang dimiliki siswa sehingga sulit untuk menguasai keterampilan-keterampilan dalam bahasa Arab.
3. Melihat dari guru yang hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media.

F. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan akan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin

Menambahkan Khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin, serta untuk Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya). Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian berikut yang sejenis.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik.
- 2) Mempermudah pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab
- 3) Guru dapat mengembangkan pemahaman bahasa Arab pada siswa.
- 4) Memberikan masukan dalam proses belajar mengajar agar lebih menyenangkan.
- 5) Memberikan pengalaman bagi guru untuk menggunakan media permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran bahasa Arab terhadap materi yang disampaikan.

c. Bagi Siswa

- 1) Adanya kebebasan dalam diri siswa untuk menemukan hal baru dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan tebak gambar ini.
- 2) Dapat menghilangkan rasa jenuh pada proses pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan sikap positif dan percaya diri dalam proses pembelajaran terhadap sesama anggota teman.
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar bahasa Arab.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan positif terhadap kemajuan sekolah dalam menggunakan media permainan tebak gambar dalam pendidikan sekolah.

- 2) Memberikan masukan dalam pengelolaan kelas kedepannya agar bervariasi pada proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.

e. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti.
- 2) Memberikan gambaran tentang media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar bahasa Arab.

G. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini ditetapkan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab kelas III di MIN 5 Tabalong.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab kelas III di MIN 5 Tabalong.

H. Penelitian Terdahulu

Peneliti memilih beberapa dari penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pijakan dalam pelaksanaan penelitian lain.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Jurusan Fisika di Universitas Negeri Surabaya yang bernama Shita Dhiyanti Vitasari dengan judul Pengembangan Media Permainan Tebak Gambar dengan Strategi Pembelajaran Brain Based Learning Pada Materi Atom, Ion, dan Molekul di Mts Sunan Ampel Pare Kediri pada hasil penelitiannya bahwa media permainan tebak gambar pada materi atom, ion, dan molekul berdasarkan kesesuaian materi (66,7% layak), kejelasan media/penyajian (91,7% sangat layak), persyaratan permainan pendidikan (92,7% sangat layak) dan kebahasaan (87,5% sangat layak), Media permainan tebak gambar pada materi atom, ion, dan molekul layak secara empiris berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran (88,1% sangat baik) dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal *posttest* (86,7% tuntas).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Diyah Fatmasari dalam jurnalnya Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet Pada hasil penelitiannya nilai rata-rata peningkatan skor siswa SDN Padansgari 02 yang diberikan intervensi media *booklet* sebesar 24,25 sedangkan rata-rata peningkatan skor siswa yang diberikan intervensi permainan tebak gambar sebesar 29,27. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan tindakan siswa yang diberikan permainan tebak gambar lebih besar dibandingkan siswa yang diberikan media booklet. Terbukti juga dengan signifikansi uji *Mann Whitey*. Media permainan tebak gambar tidak hanya dirancang dapat meningkatkan kemampuan berpikir/kognitif tetapi juga meningkatkan pergerakan/motoric anak, serta

kerjasama dengan orang lain dan untuk merangsang daya pikir anak termasuk kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah terhadap perubahan pengetahuan dan tindakan.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini secara garis besar dibagi dalam lima bab pembahasan yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian terdiri dari:

BAB I adalah pendahuluan, yang terdiri dari definisi operasional, latar belakang masalah rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II tinjauan teoritis yang berisikan media pembelajaran (pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media, media permainan tebak gambar, pembelajaran bahasa Arab di MI (tujuan pembelajaran Bahasa Arab, keterampilan dalam berbahasa Arab, problematika pembelajaran bahasa Arab, ringkasan materi pembelajaran bahasa Arab) hasil belajar (pengertian, macam-macam hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar).

BAB III metode penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber

data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrument penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab VI berisi laporan hasil penelitinn, yang berisi tentang gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V berisi uraian tentang simpulan dan saran.