

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persoalan pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan memerlukan perhatian yang serius. Agama Islam sangat menghargai orang yang berilmu pengetahuan (guru/ulama') sehingga hanya mereka sajalah yang pantas mencapai taraf ketinggian dan kebutuhan hidup¹.

Menurut sudut pandang yang luas, pendidikan adalah segala jenis pengalaman kehidupan yang mendorong timbulnya minat belajar untuk mengetahui dan kemudian bisa mengerjakan sesuatu hal yang telah diketahui itu². Minat seseorang berpengaruh pada kegiatan pembelajaran, apabila dalam pembelajaran bisa menarik perhatian siswa maka siswa akan terdorong dan timbul minat belajar.

Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan rumah tangga, sekolah dan masyarakat, karena itu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antar keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Perilaku guru senantiasa harus menjadi cermin (suri tauladan) bagi pembentukan akhlak anak didiknya.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang penyebarannya sudah banyak ditemukan di beberapa daerah dan negara. Proses penyebaran bahasa Arab di berbagai negara adalah pengaruh dari perkembangan agama Islam yang bersumber dari Alquran. Karena Alquran diturunkan dalam bahasa Arab, sebagaimana firman Allah Swt dalam QS Yusuf ayat 2:

¹ Zakiyah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta:PT Bina Aksara,2002), h. 40

² Suhartono dan Suparlan, *Wawasan Pendidikan* (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media,2009), h. 43

petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan maskot. Untuk membuat media ini sangatlah sederhana. Kita dapat memperoleh permainan ular tangga di toko-toko mainan. Namun jika kita ingin membuatnya sendiri, kita dapat memodifikasi sedemikian rupa seperti apa yang kita inginkan.

Pembelajaran bahasa Arab di salah satu Madrasah, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman yang merupakan lembaga pendidikan dasar bercirikan Islam yang berdasarkan kurikulum Kementerian Agama, di madrasah tersebut belum berlangsung secara optimal atau intensif, terutama dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Siswa terlihat masih belum termotivasi dalam pembelajaran, sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih belum mencapai batas KKM yang telah ditetapkan. Hal inilah yang membuat penulis merasa harus ikut berpartisipasi dalam hal ini karena fasilitas yang belum memadai, di sini penulis akan mencoba menerapkan pembelajaran dengan teknik permainan ular tangga dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Dengan melihat permasalahan yang ada di Madrasah tersebut, penulis ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan mengadakan penelitian di madrasah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berusaha memperbaiki keadaan tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul *“Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dengan Menggunakan Teknik Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin”*.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan permasalahan terhadap judul di atas, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan istilah yang ada dalam judul, yaitu:

1. Penguasaan sama dengan kemampuan atau kesanggupan. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, makna penguasaan adalah: (1) Proses, cara, perbuatan menguasai, (2) pemahaman dan kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian)⁴.
2. Kosa kata berarti berbendaharaan kata. Dalam hal ini, yang dimaksud penulis adalah kosa kata bahasa Arab atau *mufradat*.
3. Teknik adalah cara, gaya, jalan, kiat, metode, proses, siasat, sistem. Yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah cara yang dilakukan guru dalam mengimplementasikan suatu metode pembelajaran secara spesifik.
4. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Dalam penelitian ini, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain yang berlatar belakang kosa kata bahasa Arab (*mufradat*).

Jadi, yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah bagaimana guru meningkatkan penguasaan kosa kata dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.

C. Identifikasi Masalah

⁴ Badadu dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 604

Memperhatikan situasi di atas, kondisi yang ada saat ini adalah:

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab.
2. Belum ditemukannya strategi dan teknik pembelajaran yang tepat agar bisa meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab.
3. Kualitas pembelajaran kosa kata bahasa Arab rendah, sehingga perlu adanya perbaikan baik dari segi guru maupun strategi yang digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru meningkatkan penguasaan kosa kata dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin?
3. Apakah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar penguasaan kosa kata pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin?

E. Cara Memecahkan Masalah

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan melalui tindakan kelas dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan atau tatap muka di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pada setiap tindakan kelas dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan teknik permainan ular tangga. Dalam aktivitas belajar ini dilakukan (1) Observasi kegiatan pembelajaran guru dan observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan saat guru melaksanakan pembelajaran yang akan dilakukan oleh tim observer yaitu guru dan teman sejawat. (2) Analisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

F. Hipotesis Tindakan

Tindakan kelas yang direncanakan dalam dua siklus ini, akan dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hal ini dilakukan untuk melihat peningkatan aktivitas dan kemampuan membaca mufradat siswa. Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah: Jika dilakukan pembelajaran menggunakan teknik permainan ular tangga, maka penguasaan kosa kata siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin akan meningkat.

G. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam PTK yang dilaksanakan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru meningkatkan penguasaan kosa kata dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.

3. Untuk mengetahui hasil belajar penguasaan kosa kata dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.

H. Manfaat Penelitian

Dengan pembelajaran melalui penerapan pembelajaran teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Guru

- a. Memperoleh data hasil pembelajaran siswa.
- b. Meningkatkan kecakapan akademik.
- c. Meningkatkan Cara belajar siswa aktif.
- d. Meningkatkan hubungan (interaksi) dengan siswa .
- e. Sebagai indikasi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar.
- f. Sebagai bahan penelitian bagi peneliti selanjutnya.

2. Siswa

- a. Meningkatkan prestasi belajar, seperti pemahaman, penguasaan, mutu proses dan transfer belajar dari guru ke siswa maupun dari siswa ke siswa.
- b. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap sikap dan pengembangan motivasi belajar.
- c. Meningkatkan partisipasi siswa dalam KBM.

3. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam

rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah.

I. Sistematika Penulisan

Untuk lebih terarah dan mudahnya pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian pustaka, yang berisi tentang pengertian bahasa Arab, kosa kata bahasa Arab, teknik permainan ular tangga, materi pembelajaran dalam teknik permainan ular tangga.

Bab III Metode Penelitian, yang terdiri dari setting penelitian, siklus PTK, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik dan alat penelitian, indikator kinerja, teknik analisis data, prosedur penelitian, dan jadwal penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian, yang memuat pembahasan mengenai gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang dilengkapi dengan daftar pustaka serta lampiran-lampiran.