

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada hakikatnya Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan lisan atau tulisan untuk mengungkapkan ataupun memahami sebuah informasi, ide, keinginan, ataupun dalam sebuah pembelajaran. Sesuai dengan fungsinya sebagai alat untuk menyampaikan dan menyerap sebuah informasi, gagasan, pikiran, ataupun emosional baik secara lisan atau tulisan.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab sendiri memiliki empat aspek dalam pembelajaran yaitu ; *mahārah al-istimā'* (keterampilan menyimak), *mahārah al-kālam* (keterampilan berbicara), *Mahārah Al-qirā'ah* (keterampilan membaca), dan *mahārah al-kitābah* (keterampilan menulis. Dan keempat aspek tersebut saling bersangkutan satu sama lain.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang sangat populer dan sering sekali dipelajari oleh para pelajar, khususnya di Indonesia sendiri. Dalam pembelajaran bahasa Arab sering kali guru atau siswa (sebagai komponen utama dalam pembelajaran) mengalami berbagai kesulitan dan permasalahan dalam pembelajaran, baik persoalan yang bersumber dari siswa atau guru itu sendiri, sehingga dapat menghambat pencapaian pembelajaran dengan baik.¹ Dan guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik guna membantu siswa dalam merangsang pembelajran menjadi lebih mudah.

¹ Nuruh Hanani, "Prospek Pendidikan Bahasa Arab Di Indonesia Pada Era" 4, no. 2 (n.d.): 23–38.

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, pengertian, dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar pada diri siswa.² Disinilah letak pentingnya media pembelajaran di dalam kelas yang semena-mena dapat kita abaikan dalam peroses pembelajaran, karena media pembelajaran itu merupakan sebuah wadah dan penyalur pesan, kepada si penerima pesan.

Dalam kajian pembelajaran bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah* termasuk pembelajaran yang sangat susah dalam pembelajaran bahasa Arab karena dalam *mahārah al-qirā'ah* peserta didik harus mampu menganalisis, menilai dan memecahkan masalah dari apa yang dia baca. Membaca adalah melihat dan memahami isi yang tertulis dan melisankan atau didalam hati dan mengejanya atau melafalkan apa yang tertulis. Jadi membaca mencangkup dua kemahiran sekaligus, yaitu mengenali simbol-simbol tertulis yang ada didalamnya dan memahami isinya.³

Syeh Jalaludin Al-Mahali dan *syeh Jalaludin Al-Suyuthi* dalam kitab *Tāfsīf al-Jalālain* mengatakakan anjuran membaca sebagai kunci ilmu pengetahuan. Dijelaskan dalam surat *Al-'Alaq* ayat 1-5 yang artinya: "*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*" (Q.S.*Al-'Alaq* : 1-5).⁴

² Oleh Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)" 37, no. 1 (2012).

³ Wahab Rosyid dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN_MALIKI PRESS, 2012).

⁴ تفسیر الجلالین , جلال الدین عبد الرحمن بن ابی بکر السیوطی جلال الدین محمد بن أحمد المحلی (CV. MUSTAKA "ASSALAM," n.d.).hal 266

Setelah melakukan observasi di MI PANCASILA Sumber Kembar pada hari Rabu tanggal 07 Agustus 2019 dari hasil observasi peneliti melihat terdapat beberapa masalah (*musykilah*) terhadap beberapa anak dalam menerima pembelajaran Bahasa Arab khususnya *mahārah al-qirā'ah* dalam itu sendiri terdapat dua masalah yaitu; *musykilah an-nāfsiah* yaitu engganannya anak disuruh maju ke Depan untuk membaca teks bahasa arab karena takut bahkan ada satu anak yang menangis ketika ditunjuk untuk maju ke Depan, malu dan takut salah bahkan ada beberapa anak yang maju kedepan dan membaca sangat pelan sehingga teman yang lainnya tidak mendengarnya, *musykilah luġhowiyah* susahannya anak membedakan tata bunyi misalnya ث (Šā'), ه (Hā'), خ (Khā'), ذ (Zāl) dan lain sebagainya. Bagi pelajar pemula huruf-huruf tersebut masih sangatlah awam dan susah dalam membedakan dan melafadzkannya butuh ketelatenan tersendiri untuk berlatih.

Kurangnya guru dalam berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam *mahārah al-qirā'ah* itu sendiri. Guru hanya menggunakan buku ajar dan media papan tulis untuk membantu pembelajaran. Sedangkan anak-anak dalam tingkat dasar kurang efektif jika penerapan pembelajaran hanya sebatas buku dan papan tulis.⁵ Murid akan lebih aktif dan tertarik jika menggunakan media pembelajaran permainan dan lainnya yang tidak monoton, dan ini akan menyebabkan murid tidak mudah bosan dan dapat membantu murid dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru itu sendiri.

Dari berbagai masalah dan fakta yang telah disebutkan dan dengan adanya potensi dilakukannya pengembangan media pembelajaran di sekolah tersebut, dengan ini peneliti

⁵ Observasi lapangan, 07 Agustus 2019.

ingin mengembangkan media permainan Engklek pada *mahārah al-qirā'ah* dengan judul " Penembangan Media Permainan Engklek *mahārah al-qirā'ah* Di Kelas V MI".

Disini peneliti mencoba mengembangkan penelitian terdahulu dari *Alfiatus Syahdiah* (2010) yang suksse menerapkan media permainan Engklek dalam peningkatan kosa kata, dan disini peneliti mengembangkan dalam *mahārah al-qirā'ah*.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana metode pembelajaran Bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah* di kelas V MI PANCASILA ?
2. Bagaimana pengembangan pembelajaran Bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah* menggunakan Media permainan Engklek di kelas V MI. MI PANCASILA ?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran Bahasa Arab , di kelas V MI PANCASILA.
2. Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran Bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah* menggunakan media permainan Engklek di kelas V MI PANCASILA.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitiaasn ini peneliti bisa mengetahui media pembelajaran apa yang cocok digunakan pada tingkat dasar. Dan selain itu juga peneliti bisa tau bagaimana mengimplementasikan media permainan engklek dalam pembelajaran Bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah*.

2. Bagi Peserta didik

Penelitian ini sangat membantu peserta didik yang merasa kesulitan akan pembelajaran bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah* sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

3. Bagi Pengajar

Dengan adanya penelitian ini pendidik dapat mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah* dengan baik, sehingga pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih kondusif lagi.

E. BATASAN

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari aspek-aspek masalah yang hendak diteliti. Kदा dari ini peneliti memberi batasan penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan pembelajaran Bahasa Arab *mahārah al-qirā'ah* pada siswa didalam kelas.
2. Media permainan Engklek yang dimaksud adalah media permainan yang disetiap permainannya ada beberapa pertanyaan atau bacaan yang sesuai dalam buku pembelajaran Bahasa Arab tersebut.
3. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas V MI PANCASILA Sumber Kembar.

F. Studi Terdahulu

penelitian media permainan Engklek dalam pembelajaran Bahasa Arab memang belum begitu banyak, bahkan baru satu peneliti yang mengembangkan media permainan Engklek dalam pembelajaran Bahasa Arab, dan dari sini peneliti mencoba mengkajinya dan mengaplikasikannya dalam *mahārah al-qirā'ah*.

Penelitian, Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Metodologi
Alfiatus Syahdiah (2010)	Penggunaan permainan tradisional <i>Engklek</i> untuk meningkatkan perolehan kosa kata Bahasa Arab siswa MI Roudlatul Muta'alimin Sawahan Turen.	Media permainan <i>Engklek</i> efektif dalam peningkatan pemerolehan kosa kata dan nilai yang diperoleh siswa kelas VI MI RM-ST Kabupaten Malang	Penelitian Tindakan Kelas
Dian Apriani	Penerapan Permainan Tradisional <i>Engklek</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo	Penerapan permainan tradisional <i>Engklek</i> dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA AL Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.	Penelitian Tindakan Kelas
Hasbullahair	Pengaruh Pembelajaran Diskusi Calogium Berbasis Permainan <i>Engklek</i> Terhadap Hasil Belajar fisika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar fisika yang diajarkan menggunakan pembelajaran diskusi calogium	Kuantitatif dengan <i>Pre-Experrimental</i> dengan desain penelitian <i>one-shot case study</i>

		berbasis permainan Engklek dimana terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMON 1 Mapili Kab. Polewali.	
--	--	--	--

Dari daftar pustakan penelitian terdahulu dengan tema peneliti, memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan terhadap peneliti terdahulu, yaitu ; sama-sama menggunakan media permainan Engklek, dengan metode penelitian yang berbeda, jika peneliti terdahulu menggunakan metode penelitian PTK sedangkan peneliti saat ini menggunakan metode penelitian R&D, dengan pembelajaran yang berbeda jika peneliti terdahulu hanya untuk memperoleh kosa kata, peneliti sekarang mengembangkan ke *mahārah al-qirā'ah*.

G. Definisi Oprasional

Definisi oprasional untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang dikaitkan dengan judul skripsi. Sesuai dengan judul peneliti yaitu; " Penembangan Media Permainan Engklek *mahārah al-qirā'ah* Di Kelas V MI". Maka definisi oprasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Permainan Engklek

Permainan Engklek merupakan permainan tradisional yang sangat terkenal dan permainan Engklek dapat membantu untuk meningkatkan daya ingat dan menghafal dalam konsep pembelajaran.

3. Pembelajaran *mahārah al-qirā'ah*

Pembelajaran *mahārah al-qirā'ah* adalah kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang tertulis dengan melafalkan atau mencernanya didalam hati.

