BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Madrasah Aliyah Unggulan Hikmatul Amanah adalah salah satu lembaga pendidikan swasta setingkat dengan sekolah menengah atas (SMA/ SMK) yang berdiri pada tahun 1991 yang berada di Bendorejo, Bendunganjati, Pacet, Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Pada tahun tersebut Madrasah Aliyah Unggulan Hikmatul Amanah belum memiliki gedung sendiri. Oleh sebab itu, proses pembelajaran dimulai pada sore hari yang bertempat di gedung MIN 1 Mojokerto. Pada tahun 2009, lembaga ini mendapatkan donatur dan dapat membangun gedung walaupun secara bertahap hingga berdiri kokoh sampai sekarang. Lembaga ini merupakan lembaga di bawah naungan Yayasan Amanatul Ummah Surabaya tang tearkreditasi A. Madrasah Aliyah Ungggulan Hikmatul Amanah termasuk lembaga yang mengikuti program *Full Day School*.[1] Madrasah Aliyah Unggulan Hikmatul Amanah memiliki 2 kejurusan yaitu MIA/ IPA dan IIS/ IPS.

[1] Sistem *Full Day School* adalah perwujudan sekolah umum yang dimulai dari pukul 06.45-15.30 WIB dengan memadukan sistem belajar intensif dan penambahan waktu setelah shalat dzuhur sampai shalat ashar u untuk mendalami keagamaan. (Abdan, *Full Day School dalam Tinjauan Psikologi, Sosiologi dan Ekonomi Pendidikan,* Jurnal At Ta'dib, Vol. 13, No. 2, Desember, 2018, h. 104).

Kurikulum yang digunakan di Madrasah Aliyah Unggulan Hikmatul Amanah yaitu kurikulum 2013.[2] Oleh karena itu, pada saat kegiatan belajar lebih menekankan pada kemandirian dan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan sumber ajar berupa LKS. LKS yang digunakan yaitu LKS Modul Hikmah Membina Kreatifitas dan Prestasi untuk Madrasah Aliyah. Terdapat 1 guru yang mengajar bahasa Arab. Guru tersebut mengajar 3 angkatan yaitu kelas 10, 11 dan 12. Pada kegiatan mengajar bahasa Arab khususnya seorang guru memberikan materi pembelajaran dari LKS yang telah disediakan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Tugas guru saat pembelajaran berlangsung hanya menyampaikan materi pelajaran dan memberikan tugas kepada para siswa setiap pertemuan. Pada akhirnya siswa merasakan titik jenuh ketika belajar. Hal itu dikarenakan kurangnya strategi atau metode seorang guru yang bersifat monoton mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif dan siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Dari hasil pengamatan di atas, alasan pribadi seorang peneliti mengambil sebuah media permainan bahasa pada pembelajaran bahasa Arab untuk siswa/i kelas X di MA Unggulan Hikmatul Amanah Tahun 2019/2020 yang datang dari pengalaman peneliti ketika Praktik Pengalaman Lapangan

[2] Kurikulum 2013 adalah tahap lanjutan pengembangan yang lebih menekankan pada kemampuan yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. (Mulyasa, *Pengembangan dan Kurikulum 2013*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), h. 163.

(PPL) II di madrasah tersebut. Peneliti merasa bahwa perlu adanya pengembangan suatu media dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan harapan siswa/i nya ada peningkatan dalam keterampilan berbahasa khususnya pada *mahārah kitābah* serta termotivasi agar lebih aktif dalam belajar.

Salah satu teknik atau metode yang dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan adalah dengan adanya keterampilan seorang guru dalam mengelola kelas. Supaya ada peningkatan terhadap proses dan hasil belajar, guru harus mengadakan pembaharuan dengan menerapkan pembelajaran inovatif. Contohnya dengan adanya penggunaan media permainan yang dapat membuat suasana menjadi menyenangkan dan siswa/i menjadi semangat dalam proses pembelajaran.[3]

Secara umum media pembelajaran ialah pesan dari seorang guru kepada siswa/i yang dipergunakan dalam mengajar. Agar siswa/i terfokus terhadap pembelajaran yang disampaikan dan membuat suasana menjadi tidak membosankan apalagi dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dalam pembelajaran materi pelajaran lainnya, di dalam pembelajaran bahasa Arab juga memiliki beberapa macam media pembelajaran termasuk media permainan yang dapat menunjang kegiatan belajar.[4]

---

[3] Ahmad Arifin, *Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab,* Jurnal An Nabighoh, Vol. 19, No. 2, (2017), h. 304.

[4] Wa Muna, *Kartu Permainan : Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual,* Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 7, No. 1 Januari-Juni, 2014, h. 88.

Permainan bahasa adalah media baru dalam pemanfaatan proses pembelajaran bahasa Arab. Hasil pengaplikasiannya berdampak positif dalam menguasai kemampuan berbahasa siswa. Karena pada dasarnya proses pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Arab memerlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan.[5] Permainan bahasa termasuk media pembantu pada proses kegiatan mengajar bahasa Arab, apalagi dalam hal mengevaluasi hasil belajar siswa. Dalam hal ini permainan bahasa merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran.[6]

Menulis *(kitābah)* merupakan kemampuan berbahasa yang cukup sulit, karena kemampuan ini harus dimulai dengan penekanan pada bunyi *(marḥalah syafawiyah)*. Akan tetapi dengan adanya media pembelajaran masalah tersebut dapat teratasi. Media yang mudah dipahami dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Mahārah kitābah merupakan kemampuan untuk menguraikan ide seseorang yang dimulai dari tahap mudah seperti menulis kata-kata sampai mengarang.[7] Dimana siswa melakukan kegiatan mulai dari menulis huruf sampai mengarang. *Mahārah kitābah* adalah salah satu aspek penting dari kemampuan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Arab sendiri. Karena

---

[5] Awalia, *"Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Media Permainan Bahasa pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Ulum Jembrak Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Tahun 2015",* (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2015).

[6] Hasyim Haddade, *Reformasi Kurikulum Bahasa Arab*, (Makassar: Alauddin University Press, 2011), h. 170.

[7] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 130.

mahārah kitābah bisa dikatakan paling sulit yang membutuhkan waktu latihan dengan cukup lama.

Permasalahan dan hambatan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *mahārah kitābah* tidak hanya dari faktor siswa, akan tetapi dari seorang guru yang kurang berinovasi pada penggunaan media pembelajaran. Pada kegiatan mengajar *mahārah kitābah* guru hanya menggunakan LKS, papan tulis dan masih suka menggunakan model pembelajaran tersebut. Akan tetapi siswa akan lebih menyukai pembelajaran yang di dalamnya terdapat konsep permainan supaya proses pembelajaran tidak membosankan.

Solusi yang dapat membantu siswa/i dalam memahami pengajaran bahasa Arab yaitu dengan pengembangan media permainan bahasa seperti kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) khususnya pada *mahārah kitābah*. Akan tetapi, beberapa penelitian yang peneliti temukan, penggunaan media permainan bahasa ini lebih banyak pada *mahārah kalam* dan penghafalan kosakata. Dari sini kita ketahui bahwa dalam pengembangan media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) masih jarang ditemukan bahkan belum pernah diteliti, terutama dalam pembelajaran *mahārah kitābah*.

Media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) bermaksud untuk melatih daya ingat serta dapat menyampaikan apa yang telah diperlihatkan oleh guru sebelum memulai permainan baik secara lisan maupun

tulisan.[8] Melalui media permainan ini siswa/i dihadapkan pada pengalaman langsung dan konkret dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Dari beberapa permasalahan tersebut, peneliti ingin mengambil penelitian pengembangan dengan judul **"Pengembangan Media Permainan Bahasa Kotak Barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk *Mahārah Kitābah* Kelas X Madrasah Aliyah".**

B. Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan dengan beberapa pertimbangan yaitu dengan adanya pengembangan media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* yang belum pernah dikembangkan pada pengajaran *mahārah kitābah* pada kelas X Madrasah Aliyah dengan materi *Insyā' Muwajjah* (mengarang terpimpin). Dengan media permainan tersebut peneliti menciptakan produk baru untuk *mahārah kitābah* yang akan dikembangkan dan dimodifikasikan dengan menarik.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *mahārah kitābah* kelas X di MA Unggulan Hikmatul Amanah ?

[8] Hikmah Fajrianingsih, *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam*), (Artikel: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan), h. 7, diakses pada tanggal 6 Desember 2019 pukul 21.00 WIB.

2. Seperti apakah bentuk pengembangan media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* untuk pembelajaran *mahārah kitābah* kelas X di MA Unggulan Hikmatul Amanah ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui problem pembelajaran *mahārah kitābah* kelas X di MA Unggulan Hikmatul Amanah.
2. Untuk mengetahui proses dan hasil pengembangan media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* untuk pembelajaran *mahārah kitābah* kelas X di MA Unggulan Hikmatul Amanah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Dengan media permainan bahasa pada penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan pada pengajaran bahasa Arab kelas X Madrasah Aliyah.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      Sebagai tambahan wawasan dan motivasi seorang guru untuk memilih strategi dan upaya mengembangkan kreatifitas serta kreasi seorang guru dengan pegembangan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga siswa tidak merasa bosan terhadap pembelajaran bahasa Arab.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media permainan bahasa suasana kelas dapat menyenangkan dan diharapkan siswa lebih memahami tentang *mahārah kitābah* khususnya dan mengaplikasikannya ke *mahārah* lain sehingga adanya peningkatan pemahaman siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Arab sendiri.

c. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman di lapangan dalam pembelajaran bahasa Arab sebelum menjadi pendidik bahasa Arab yang sebenarnya.Bagi Peneliti Selanjutnya

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai kreatifitas dan sumbangan ilmu serta acuan bagi penelitian yang sejenis pada masa berikutnya.

F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengambil beberapa rujukan dari hasil sebelumnya yang memuat hasil adanya keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.

No	Bentuk, Nama	Judul Penelitian, Tahun	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi, Rahmania Diniyati (2017)	*"Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Pokok Mengenal Pola Bilangan Melalui Gambar/ Benda dalam Subtema Gemar Membaca untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar"*	Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)	- Pengembangan Media - Metode (R&D)	- Pengenalan materi pola bilangan - Subyeknya kelas 1 SD Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti - Untuk pembelajaran *mahārah kitābah* - Subyeknya kelas X Madrasah Aliyah
2.	Skripsi, Zulfia Nailatul Izzah (2018)	*"Eksperimentasi Media Permainan Bahasa Arab Ṣundūq al Asy yā' (Kotak Barang) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 BanguntapanTahun 2017/2018".*	Desain penelitian eksperimen (kuantitatif)	- Media Permainan Bahasa Kotak Barang *(Ṣundūq al Asy yā')*	- Untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab - Metode penelitian eksperimen (kuantitatif) - Subyeknya kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti - Untuk pembelajaran *mahārah kitābah* - Metode (R&D) - Subyeknya kelas X Madrasah

					Aliyah
3.	Skripsi, Khaerunnisa Azizatur R (2017)	*"Pengembangan Media Booklet 3D Berbahan Flanel Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas V MI"*	Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)	- Media pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Arab - Metode (R&D)	- Media Booklet 3D Berbahan Fanel Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti - Media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')*
4.	Skripsi, Devi Nisviharyati	*"Keefektifan Penggunaan Media Permainan Bahasa Silang Datar Pada Pengajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XI SMAN 6 Yogyakarta".* (2014)	Desain penelitian eksperimen (kuantitatif)	- Media pembelajaran untuk *maharah kitabah*	- Media permainan bahasa silang datar pada bahasa Arab - Metode penelitian eksperimen (kuantitatif) - Subyeknya kelas XI SMAN 6 Yogyakarta Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti - Media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* - Metode (R&D) - Subyeknya kelas X Madrasah Aliyah

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan sangat banyak

digunakan peneliti sebelumnya, namun dengan penerapan dan pengembangan media yang berbeda-beda. Penelitian pengembangan ini memfokuskan pada pengembangan media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk *mahārah kitābah* kelas X Madrasah Aliyah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu peneliti lebih ingin memahami bagaimana pengembangan media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* dan tingkat kelayakan media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* yang telah dibuat dalam pembelajaran bahasa Arab untuk *mahārah kitābah* siswa kelas X Madrasah Aliyah.

G. Definisi Operasional

1. Permainan Bahasa

Bermain merupakan kebutuhan setiap individu sejak lahir yang berkaitan dengan keinginan manusia untuk menghibur. Bermain ialah kegiatan untuk mendapatkan pesan dengan bantuan berupa perantara/ tidak agar anak merasa ceria dan dapat berimajinasi. Sedangkan belajar merupakan proses perubahan seseorang dari tidak paham sampai paham.[9]

Bermain sambil belajar dengan belajar sambil bermain memiliki arti yang berbeda. Perbedaannya yaitu jika bermain sambil belajar bermakna suatu proses bermain seorang anak untuk memperoleh sebuah

[9] Wa Muna, *Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual*, h. 85.

pembelajaran yang biasanya dilakukan di luar kelas *(Out door)*. Sedangkan belajar sambil bermain bermakna suatu proses belajar disertai dengan konsep permainan yang biasanya dilakukan di dalam kelas *(in door)*. Jadi perbedaan antara bermain sambil belajar dengan belajar sambil bermain terletak pada makna dan pelaksanaannnya.[10]

Permainan bahasa adalah suatu aktivitas tambahan yang fungsinya sebagai media atau objek dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan efek kesenangan dan kesempatan bagi siswa/i untuk dapat mengaplikasikan kemampuan berbahasa serta terwujudnya motivasi positif pada diri seorang siswa baik langsung ataupun tidak langsung.[11]

Jadi permainan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab menciptakan kegiatan mengajar menjadi menyenangkan dan melatih siswa untuk berfikir secara kritis dan bekerja sama antar sesama.

2. Kotak Barang *(Ṣundūq al Asy yā')*

Kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* adalah permainan keterampilan menulis dengan cara menebak mufrodat yang ada di dalam kotak kemudian siswa diperintahkan untuk mendeskripsikannya melalui sebuah tulisan.

---

[10] Hasrian Rudi, *Belajar sambil Bermain & Belajar sambil Bermain*, (Artikel: Dosen FAI UMSU, Harian Medan Pos, 2015), h. 2, diakses pada tanggal 14 Desember 2019 pukul 17.00 WIB.

[11] Hikmah Fajrianingsih, *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam*), diakses pada tanggal 6 Desember 2019 pukul 21.00 WIB.

Kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* merupakan suatu aktifitas bermain yang kreatif dan menyenangkan bagi seseorang untuk meningkatkan daya ingat serta pengaplikasian baik lisan maupun tulisan melalui media permainan bahasa Kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')*. Kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* sendiri merupakan kotak dari kardus yang berbentuk segi empat dan kotak tersebut dibungkus oleh sampul. Di dalamnya terdapat barang-barang yang akan ditunjukkan. Kemudian salah satu barang dikeluarkan guru dan siswa diperintahkan untuk menuliskan *mufrodāt* nya. Hal ini dapat melatih daya ingat siswa/i terkait benda-benda yang telah dikeluarkan melalui merespon/bereaksi secara positif, mengetahui dan mengamati dengan penuh perhatian. *(Lampiran 1)*