

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimiyati (2013: 18). Thursan hakim dalam bukunya Belajar secara efektif (2002) yang dikutip oleh pupuh (2011: 6) belajar merupakan proses perubahan kepribadian diri manusia yang ditampakkan dengan bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku dengan adanya peningkatan kecakapan, sikap, kebiasaan, pemahaman, pengetahuan, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Belajar juga merupakan kegiatan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dari belajar itu maka kita akan mendapatkan ilmu yang juga menjadi kebutuhan bagi setiap insan yang menginginkan masa depannya lebih baik. Namun sayangnya, terkadang belajar menjadi sebuah kegiatan yang harus mampu dilaksanakan oleh para peserta didik sebagai sebuah beban dari pada upaya untuk memperdalam ilmu sehingga belajar tidak lagi menjadi sebuah "kebutuhan" melainkan sebuah "rutinitas".

Hal terpenting dalam belajar adalah prosesnya bukan hasil yang diperoleh. Belajar diperoleh dengan usaha sendiri, dan adanya orang lain itu hanya sebagai perantara serta penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar dapat berhasil dengan baik.

Jamaludin (2015: 30) pembelajaran adalah usaha untuk mencapai suatu tujuan berupa kemampuan tertentu atau pembelajaran adalah usaha terciptanya situasi belajar yang diharapkan

mampu memberikan apa yang dibutuhkan siswa ketika belajar dan mampu meningkatkan kemampuannya.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha untuk mengarahkan siswa pada proses belajar sehingga siswa mampu memperoleh tujuan belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Gagne (1975) dalam buku Jamaludin (2015: 9) belajar merupakan aktivitas mental-intelektual yang bersifat internal. dan menurut Rohani (2010: 8) yang dikutip oleh Sutisna (2016: 2) menyatakan bahwa belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan yang memuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja. Ia tidak hanya duduk, mendengarkan, melihat, atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Mata pelajaran bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk membimbing, mendorong, mengembangkan dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif.

Bahasa Arab merupakan bahasa resmi internasional yang menempati posisi sangat penting di Indonesia. Pembelajaran bahasa Arab sudah lama dilakukan di Indonesia, namun hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Berbagai problem masih sering bermunculan dan hampir jarang terpecahkan. Problem pengajaran bahasa Arab tersebut sekarang sangat perlu segera mendapatkan penanganan serius.

Pengajaran bahasa Arab di Indonesia, terutama yang terjadi di lembaga pendidikan madrasah, juga dihadapkan pada sejumlah problem yang berkaitan dengan metodologi dalam pengertian yang luas, yakni hal-hal yang berhubungan dengan elemen-elemen dalam kegiatan belajar-mengajar bahasa Arab itu sendiri, Oleh karena itu tugas seorang pendidik harus pandai-

pandai memiliki strategi dalam memilih metode dan memanfaatkan media yang cocok untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang, diketahui bahwa aktivitas siswa belum terlihat aktif. Siswa hanya mencatat, mengobrol, bahkan mengantuk ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Masalah tersebut disebabkan karena guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, dan salah satu metode yang digunakannya yaitu metode ceramah, sehingga kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa terbilang pasif.

Berdasarkan identifikasi masalah di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang, terlihat bahwa pembelajaran kelas belum memuaskan dan aktivitas siswa masih belum aktif. Masih terdapat beberapa hal yang harus dibenahi dalam peningkatan aktivitas belajarnya. Untuk mengatasi rendahnya aktivitas tersebut diperlukan suatu metode pembelajaran Bahasa Arab yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar secara bertahap sesuai dengan perkembangan cara berpikir siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar lebih aktif khususnya dalam mempelajari suatu Bahasa Arab, dan dilaksanakan secara bertahap sesuai kemampuan siswa adalah pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif.

Permainan merupakan sebuah langkah kreatif dari aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukan nilai-nilai pembelajaran. Edukatif adalah suatu kondisi yang memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengajaran. Metode permainan edukatif mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan menggairahkan siswa dalam belajar. Karena permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik dan mampu

memberi rangsangan atau terspon positif terhadap indra yang ada dalam diri siswa. Indra yang dimaksud adalah pendengaran, penglihatan, suara, dan gerak.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk membedakan dan mengkaji lebih lanjut, penulis melakukan penelitian dengan judul : **PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA ARAB MATERI في الفصل** (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V MI Al Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Melihat dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab Materi **في الفصل** sebelum menggunakan Metode Permainan Edukatif di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab **في الفصل** di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab Materi **في الفصل** di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang setelah menggunakan Metode Permainan Edukatif pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab Materi **في الفصل** sebelum menggunakan metode permainan edukatif di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang?
2. Untuk mengetahui Penerapan Metode Permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab Materi **في الفصل** di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang?
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab Materi **في الفصل** di kelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang setelah menggunakan metode permainan edukatif pada setiap siklus?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Secara Teoritis

Diharapkan menambah khazanah keilmuan, sebagai bahan masukan dan sumbang pikiran mengenai metode permainan edukatif terhadap kegiatan belajar mengajar bahasa arab.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa.

- 1) Meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

- b. Bagi Guru.

- 1) Sebagai masukan untuk memperbaiki pembelajaran menjadi lebih baik.
- 2) Sebagai alternatif pilihan metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab.

- c. Bagi sekolah.

Dapat memberikan kontribusi dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti.

Menambah kajian pustaka dalam peningkatan aktivitas belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Qamaruddin (2013: 1) Pengajaran bahasa Arab di Indonesia, terutama yang terjadi di lembaga pendidikan madrasah, juga dihadapkan pada sejumlah problem yang berkaitan dengan metodologi dalam pengertian yang luas. Disalah satu madrasah yang peneliti kunjungi ada satu problem yang terlihat yaitu aktivitas kegiatan belajar yang masih kurang (pasif). Terlihat dari pengajarannya yang monoton, tidak menggairahkan dan akhirnya memberikan persepsi yang kurang baik dihati siswa bahwa pembelajaran bahasa arab adalah bahasa yang sulit dan menjenuhkan.

Terdapat berbagai macam model atau metode yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga menjadi suatu keseriusan bagi seorang pendidik dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab kepada pemula, usaha awal seorang guru mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab. Oleh karena itu tugas seorang pendidik harus memilih metode dan memanfaatkan media yang cocok untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses belajar. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara menarik yang mampu membangkitkan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Menurut nCecep Anwar (2017: 193), metode dapat diartikan sebagai jalan atau cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Istilah metode berasal dari bahasa Inggris “*method*” yang artinya cara atau jalan. Berdasarkan arti metode di atas, metode pembelajaran diartikan sebagai cara atau langkah yang di tempuh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Jamaludin (2015: 177), mengemukakan bahwa metode adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Makin baik metode itu makin efektif pula pencapaian tujuan. Dengan demikian, tujuan merupakan faktor utama dalam menetapkan baik tidaknya penggunaan metode.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara dan upaya yang dilakukan seseorang dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang ditampilkan secara praktis. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan metode pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Bermain ataupun permainan sangatlah menarik untuk dijadikan pembahasan, khususnya bagi dunia siswa yang tidak bisa dipisahkan dengan dunia bermain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Tarwiyah (2012: 1), bahwa dalam bermain siswa belajar tentang dunianya, belajar tentang hidup bersama, belajar tentang arti persahabatan, belajar tentang alam lingkungan, belajar tentang bahasa, belajar tentang musik, belajar tentang moral dan sebagainya. Bermain menjadi kebutuhan siswa yang seharusnya difasilitasi para orang tua, pendidik dan orang dewasa pada umumnya

Menurut Djamarah Bahri (2000: 5) bahwa Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik.

Menurut Fathul Mujib (2011: 29) permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu juga permainan ini memberi rangsangan atau respon positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, afeksi, serta kekayaan sosial.

Permainan edukatif disebutkan demikian karena dapat merangsang daya fikir anak. Termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan edukatif adalah suatu cara atau upaya yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dikemas dengan bentuk permainan. Bersifat sukarela tanpa adanya paksaan dan mengandung unsur pendidikan dalam upaya mencerdaskan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode permainan edukatif memiliki beberapa langkah dalam proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2004 : 159) langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan topik.
2. Merumuskan tujuan pembelajaran.
3. Menyiapkan alat dan bahan untuk permainan.
4. Menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan.
 - a. Menjelaskan maksud dan tujuan serta proses permainan.
 - b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok.
 - c. Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan.
 - d. Siswa melakukan kegiatan permainan.
 - e. Siswa melaporkan hasil permainan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan metode permainan edukatif diawali dengan menentukan topik dan tujuan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk menentukan jenis permainan. Selanjutnya menyiapkan alat dan bahan atau media untuk permainan dan menyusun petunjuk pelaksanaan permainan dengan menjelaskan tujuan permainan, pembagian kelompok dan media, pelaksanaan kegiatan permainan yang dilanjutkan dengan hasil permainan berupa laporan.

Proses pembelajaran tidak akan terlepas dalam aktivitas. Menurut Sardiman (2012: 99) aktivitas diartikan sebagai kegiatan yang dapat membawa individu melakukan sesuatu kearah perkembangan jasmani dan rohani. Setiap gerak yang dilakukan dengan sadar oleh seseorang dikatakan sebagai aktivitas. Aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya proses belajar mengajar, aktivitas siswa dalam hal ini tidak hanya dalam bentuk keaktifan jasmani, tapi juga keaktifan rohani.

Menurut Islamiyah (2014: 4) aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip yang berorientasi dalam pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh pendidik sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kedalam peserta didik untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin. Dalam proses pembelajaran kita memerlukan aktivitas, sebab dalam prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Menurut Paul B. Diedrich yang dikutip Oemar Hamalik (2010: 172) Klasifikasi atas macam-macam indikator aktivitas kegiatan belajar terbagi dalam delapan Kelompok, yaitu :

1. *Visual activities*
Membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
2. *Oral activities*
Menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. *Listening activities*
Mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities*
Menulis: cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Drawing activities*
Menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
6. *Motor activities*
Melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
7. *Mental activities*
Menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
8. *Emotional activities*
Menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Berdasarkan metode pembelajaran yang peneliti gunakan, hanya terdapat empat macam indikator aktivitas yang dibutuhkan oleh peneliti, yaitu *Visual activities* (membaca), *Oral activities* (berbicara), *listening activities* (mendengarkan), *Writing activities* (menulis). Keempat macam indikator ini menjadi acuan dalam peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Mata pelajaran bahasa arab sangat penting untuk mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi. Dengan mempelajari bahasa arab, berarti dapat memahami pembicaraan dan bacaan dalam bahasa arab. Neneng Rojaah (2011: 5).

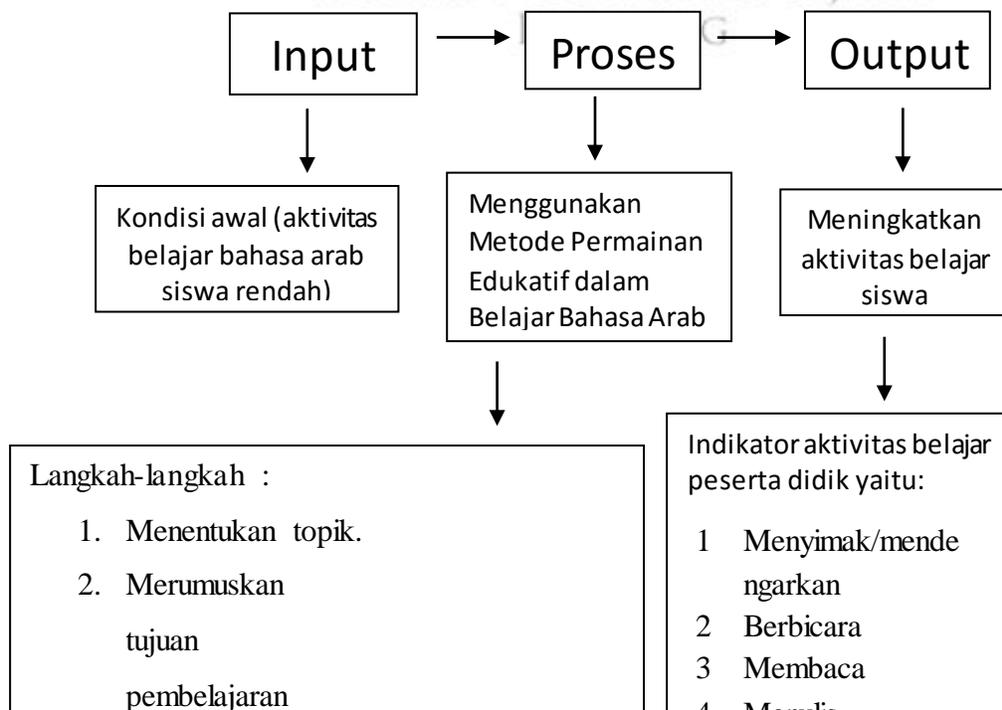
Berdasarkan teori di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan metode dalam proses pembelajaran di kelas V diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa arab yang di dalam pelaksanaannya berisikan kegiatan yang membangun pola interaksi dalam aktivitas belajar siswa.



Secara sederhana, kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat dilihat dalam tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1

Kerangka Pemikiran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode permainan edukatif



F. Hipotesis Tindakan

Penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, diduga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dikelas V MI Al-Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan ada dalam beberapa skripsi yang berjudul:

1. Pengaruh metode permainan edukatif dalam pembelajaran PAI terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD inklusi amala Lempongansari Sariharjo Nanglik Sleman Yogyakarta, yang diteliti oleh Ahmad Pito. Dengan menggunakan metode statistik kuantitatif. Hasilnya metode permainan edukatif sebesar 58%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh yang diberikan oleh penggunaan metode permainan edukatif terhadap kreatifitas anak usia dini adalah signifikan (nyata).
2. Permainan edukatif dalam pembelajaran PAI bagi Anak Usia Prasekolah pada kelas unggulan di TK ABA Gemolong Sragen, oleh Musyrifah Zidni Baroroh. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif. Hasilnya permainan edukatif meningkatkan pemahaman terhadap totalitas diri pada anak, meningkatkan komunikasi/sosialisasi,

meningkatkan kemampuan berfikir anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, melatih kemampuan berbahasa anak, mengembangkan kekayaan rohani, dan nilai-nilai pendidikan moral.

3. Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui media audio visual pada mata pelajaran bahasa arab (penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di kelas IV MI Al-Huda Rancaekek Kota Bandung). Aktivitas belajar siswa Pada akhir siklus pada pembelajaran bahasa Arab pada topik dengan menggunakan media audio visual menunjukkan peningkatan Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan aktivitas belajar siswa pada siklus pertama dan siklus akhir menunjukkan peningkatan hasil keterlaksanaan aktivitas belajar siswa dari siklus pertama mencapai 28 dengan rata-rata 77,08% dan Pada siklus 2 mencapai 36 dengan rata-rata 100%. Selain itu juga peningkatan aktivitas belajar ini dapat dilihat dari hasil rata-rata sikap siswa melalui lembar angket Pada siklus pertama memperoleh skor 63,04 dengan interpretasi 2,73% sedangkan Pada siklus 2 memperoleh skor 73,30 dengan interpretasi 3,03% secara keseluruhan aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan.
4. Penerapan Model SAVI (Stomatic, Auditory, Visual, Intellectual) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas IV MI Baturridwan Kota Bandung. Hasilnya aktivitas belajar siswa setelah menggunakan pendekatan pembelajaran SAVI (Stomatic, Auditory, Visual, Intellectual) pada mata pelajaran matematika di kelas 5 MI Baturridwan Kota Bandung pada setiap siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 69,14% dengan kategori aktif dan Pada siklus II sebesar 85,85% dengan kategori sangat aktif.

5. Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Kelas VII MTS Hidayatullah Sleman Yogyakarta, oleh Arif Rahman Faqihuddin. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasilnya Penerapan metode permainan edukatif Bahasa Arab mempengaruhi nilai penguasaan mufrodat siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil pretest dan posttest yang masing-masing sebesar 69,95 dan 82,30.

Adanya persamaan kelima penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode permainan edukatif dan aktivitas belajar siswa. Mata pelajaran yang ditelitipun berbeda, dari kedua penelitian yang dilakukan itu mengacu pada mata pelajaran PAI, dan penelitian yang akan dilakukan mengacu pada mata pelajaran Bahasa Arab. Jadi, penelitian yang akan dilakukan adalah Penerapan Metode Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi في الفصل (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V MI Al Hikmah Cibeusi Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang).