

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.¹ Definisi lain mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses perubahan individu yang mempengaruhi perilaku, intelektual, pola pikir, tindakan dan pengalaman yang menjadi kualitas suatu individu dalam menghadapi dinamika kehidupan sosial. Pendidikan harus mampu memberikan perubahan terhadap negara dengan meningkatkan taraf kualitas pendidikan anak bangsa yang menjadi generasi penerus dan pemimpin negara.

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan pendidikanlah manusia memperoleh banyak ilmu pengetahuan, manusia juga akan berkembang dan memperoleh kecakapan. Dalam konteks agama Islam, orang berpengetahuan tentu saja berbeda dengan orang yang tidak berilmu. Allah berfirman dalam surat Az-zumar ayat 9:²

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: "katakanlah, apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran".

¹ Kusnandar, *Guru Profesional; Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada), hlm. v.

² Abdul Ghoffar, *Tafsir Ibnu Katsir* (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004). 229

Ayat tersebut memiliki makna, bahwa sebagai manusia kita harus menuntut ilmu. Karna dengan ilmu pengetahuan manusia memiliki perbedaan, hal ini menunjukkan bahwa pentingnya manusia dalam menuntut ilmu.

Menurut peraturan menteri Agama RI bahwa mata pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran pokok yang diajarkan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), di mana pelajaran ini berkontribusi positif bagi siswa untuk dapat memahami mata pelajaran agama lainnya seperti Fiqih, Qur'an hadits, Aqidah Akhlak dan sejarah kebudayaan Islam yang di dalamnya terdapat kompetensi agar siswa mengetahui dan memahami kosa-kata bahasa Arab (*Mufrodat*) terkait materi tersebut.³ Kosa kata merupakan salah satu unsur bahasa terutama bahasa arab yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut.⁴ *Mufrodat* memiliki fungsi, peran serta kaidah penting yang berpengaruh besar terhadap pembelajaran bahasa itu sendiri, mempelajari bahasa Arab bagi pelajar Indonesia artinya keharusan untuk mempelajari kedua bahasa, oleh karenanya memperkaya kosa kata menjadi prasyarat yang harus dimiliki untuk menguasai kedua bahasa tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, penguasaan kosa kata (*mufrodat*) siswa kurang optimal. pelajaran bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa karna menggunakan bahasa asing yang setiap katanya tidak familiar, sehingga tidak mudah untuk dipahami dan menguasai setiap kosa kata di dalamnya. Terbatasnya pemanfaatan media. Selain itu, guru mengajar masih berpatokan dengan buku paket dan LKS yang cenderung monoton dan tidak bervariasi, sehingga guru kurang mengoptimalkan kemampuan siswa dan mendorong rangsangan belajar dengan

³ Zahratun Faujriah, *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab (Mufrodat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, volume 9, Edisi 1, April 2015. 108.

⁴ Syarifudin Hasyim, *Keefektifan Pembelajaran Mufrodat untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah di Kota Banda Aceh*, (FTIK: UIN SUKA Yogyakarta, 2010). 7

penggunaan variasi pembelajaran atau pemanfaatan media dalam memperoleh tujuan pencapaian.

Menurut Fatimah Ibda, dalam teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget mengatakan bahwa anak pada tingkat Sekolah Dasar (6-12 Tahun) berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, anak sudah mampu untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya jika dihadapkan langsung dengan objek yang ada saat ini. Dalam tahap ini, egosentris anak mulai berkurang dan menjadi lebih baik dalam melakukan tugas-tugas konservasi. Namun, tanpa objek fisik dihadapan mereka, pada tahap operasional konkrit anak-anak masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.⁵ Berdasarkan teori di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak pada usia Sekolah Dasar terutama kelas IV dalam merangsang motivasi belajarnya perlu dicarikan formulasi yang sesuai dan tepat terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal yang sering terjadi pada siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, anak mampu menangkap informasi dengan mudah tetapi informasi tersebut hanya sampai pada *memory sensory* kemudian tersimpan dalam memori jangka pendek (*short term memory*), akan tetapi informasi yang disampaikan mudah terlupakan ketika tertimbun dengan materi selanjutnya, karna informasi yang disampaikan terkesan monoton, hanya menggunakan lambang-lambang tertentu tanpa objek fisik yang memudahkan siswa mengingat materi, kemudian membawa informasi tersebut tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term memory*). Oleh karena itu, penggunaan media diharapkan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Ada dua jenis memori, yaitu memori jangka pendek (*short term memory*) dan memori jangka panjang (*long term memory*). Memori jangka pendek (*short term memory*)

⁵ Fatimah Ibda, *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, Jurnal Intelektualita. Vol. 3, No. 1, Januari-Juni 2015. 34.

⁶ Magda Bhinnety, *Struktur dan Proses Memori*, Buletin Psikologi. (Fakultas Psikologi: UGM). Vol. 16, No. 2. 74-88

merupakan ruang pemrosesan informasi pertama kali diketahui melalui kombinasi panca indra, yaitu secara visual melalui mata, pendengaran melalui telinga, bau melalui hidung, rasa melalui lidah, dan rabaan melalui kulit. Memori jangka pendek tidak bekerja sendiri namun selalu berhubungan dengan pengetahuan yang tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term memory*). Begitu pula sebaliknya jangka panjang (*long term memory*) juga selalu berhubungan dengan informasi terbaru yang masuk ke sistem memori jangka pendek yang dapat menambah muatan dan memperkaya informasi memori jangka panjang.⁷

Dalam mencapai suatu pembelajaran berbagai cara dilakukan untuk menstimulus pikiran, perasaan dan kemampuan siswa dalam menerima informasi terutama dalam pembelajaran bahasa asing dan berespon sesuai tujuan pencapaian belajar. Salah satu stimulus yang diciptakan oleh guru adalah media pembelajaran untuk membantu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab (*Mufrodlat*) yang maksimal. Bahasa mempunyai fungsi penting dalam perkembangan pengetahuan, sosial dan emosional siswa, merupakan bagian dari penunjang keberhasilan dalam mengkaji semua bidang studi. Bahasa diharapkan membantu siswa mengemukakan pendapat dan perasaan, ikut serta dalam kegiatan masyarakat menggunakan bahasa tersebut. Artinya bahasa memiliki hubungan erat dengan kegiatan berfikir, sehingga tata bahasa yang berbeda akan menumbuhkan pola pikir yang berbeda pula.⁸ Untuk mendukung terwujudnya tujuan tersebut, diperlukan usaha berupa pendidikan dan pembelajaran bahasa yang memadai.

Visualisasi informasi, konsep atau pesan yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk.⁹ Pernyataan tersebut tentunya sangat memberikan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media yang sudah ada dan teruji menjadi media

⁷ *Ibid.*, 74-88.

⁸ Sifa Wasilatul Fauziyah & Agus Nero Sofyan, *Kemampuan Kosa Kata (Kata Dasar dan Turunan) pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Haidar Bandung*, Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 12, No. 2, November 2018. 351.

⁹ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011). 98.

yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa. Media dengan guru adalah satu kesatuan yang menjadi jembatan untuk tercapainya tujuan belajar. Media diharapkan mampu membantu mericall kembali informasi yang pernah tersimpan pada sensory motori agar menuju memori jangka panjang (*long term memory*). Media kartu merupakan media visual yang tidak diproyeksikan, penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa mengingat informasi kosa kata bahasa Arab (*mufrodat*) yang telah disampaikan secara maksimal. Media kartu mengandung unsur belajar sebagai unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan. Media kartu berisi materi ajar berupa gambar dan keterangan gambar, pertanyaan dan jawaban pertanyaan sesuai dengan materi yang akan disajikan.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perlunya dikembangkan media pembelajaran Bahasa Arab yang membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat*, sehingga dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Kartu Domira untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* di MI Al-Ma’arif Gendingan Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat beberapa permasalahan antara lain adalah:

- a. Guru mengajar masih berpatokan pada buku paket dan LKS dengan metode yang dan tidak mendorong siswa memperoleh rangsangan karena penyajiannya kurang bervariasi.
- b. Tidak adanya indikator-indikator terkait penguasaan kosa kata (*mufrodat*) yang berkembang optimal yang meliputi penguasaan kosa kata aktif-produktif (berbicara-menulis) maupun pasif-sesepsif (membaca-menyimak).

¹⁰ Denianto Yoga Sativa, *Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas IX IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta*, (FIS:UNY, 2012). 4.

- c. Kurangnya pemanfaatan media untuk menarik minat siswa, dan kemampuan berfikir siswa pada pelajaran Bahasa Arab, sehingga suasana belajar menjadi tidak nyaman dan menimbulkan persepsi bahwa Bahasa Arab merupakan materi yang sulit untuk dipelajari.
- d. Guru cenderung sebagai pusat pembelajara (*Teacher Centered*) dan siswa hanya mendengarkan materi.

2. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan demi terwujudnya pembahasan yang terarah, maka batasan masalah yang ditulis oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Desain pengembangan media kartu pembelajaran menggunakan kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat*.
- b. Kevalidan media kartu pembelajaran menggunakan kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat*.
- c. Efektivitas media kartu pembelajaran menggunakan kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah diperlukannya pengembangan media kartu pembelajaran domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* di MI Al-Ma'arif Gendingan Tulungagung pada materi (العُنْوَانُ) titik adapun pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas IV di MI Al-Ma'arif Gendingan Tulungagung?
2. Bagaimana penggunaan media kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas IV MI Al-Ma'arif Gendingan Tulungagung?

3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas IV MI Al-Ma'arif Gendingan Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah membuat media kartu pembelajaran domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada kelas IV MI Al-Ma'arif Gendingan.

Adapun beberapa tujuan dari pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada materi: **الْعُنْوَانُ** (alamat) di kelas IV.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada materi **الْعُنْوَانُ** (alamat) di kelas IV.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada materi **الْعُنْوَانُ** (alamat) di kelas IV.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifik kartu domira meliputi aspek tampilan, isi, bahasa dan cara penggunaan.

1. Aspek tampilan
 - a. Kartu domira terbuat dari kertas *art paper 260 gsm*.
 - b. Ukuran kartu domira yaitu panjang 11,5 cm dan lebar 5,5 cm.
 - c. Setiap satu set terdiri 21 kartu. Kartu pertama adalah kartu *start* yang digunakan sebagai pembuka dan kartu terakhir sebagai kartu *finishing* (penutup).
 - d. Setiap kartu memiliki dua bagian, bagian bawah berisi pernyataan sedangkan bagian atas berisi jawaban dari pernyataan pada kartu sebelumnya.

- e. *Background* pada media kartu domira untuk materi **العُنْوَانُ** (alamat) adalah *colorfull* dan dibagian tepi kartu berwarna putih.
- f. Kartu dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan jawaban atas pernyataan.
- g. Kartu dilengkapi juga dengan topik pembahasan yakni **العُنْوَانُ** (alamat).

2. Aspek Isi

Kartu domira berisi materi pada:

a. Kompetensi Inti

- 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

b. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik: **العُنْوَانُ**. baik secara lisan maupun tertulis.

c. Indikator

- 3.1.1 Menyebutkan *mufradat* terkait topik: **العُنْوَانُ**
- 3.1.2 Mengartikan *mufradat* terkait topik: **العُنْوَانُ**
- 3.1.3 Menyesuaikan gambar dengan *mufradat* terkait topik: **العُنْوَانُ**

4. Aspek Bahasa

Kalimat dalam kartu domira ditulis dengan kalimat baku sesuai dengan EYD. Kalimat dibuat dengan sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.

5. Aspek penggunaan

Media pembelajaran kartu domira sangat praktis, mudah dibawa, dan tidak membutuhkan tempat yang luas. Dalam penggunaannya dapat dilihat pada aturan permainan kartu domira di bawah ini:

- a) Permainan kartu domira pada pembelajaran Bahasa Arab ini di
- b) mainkan oleh 4-5 orang siswa.
- c) Setiap kelompok diberikan 21 kartu. 20 kartu domira dibagikan secara merata kepada setiap anggota kelompok dan 1 kartu digunakan sebagai kartu pembuka untuk memulai permainan.
- d) Siswa menentukan orang pertama yang memainkan permainan terlebih dahulu.
- e) Konsep pada sisi kanan hanya dapat dijodohkan dengan konsep pada sisi kiri pada kartu yang lain.
- f) Setelah kartu pertama dikeluarkan, pemain pertama harus mencari jawaban dengan menjodohkan konsep pada kartu pertama sebelah kanan dengan kartu konsep yang sebelah kiri pada kartu lain.
- g) Setelah itu pemain kedua juga bermain dengan mencari jawaban dengan menjodohkan konsep pada kartu kedua sebelah kanan dengan konsep pada kartu sebelah kiri pada kartu yang lain.
- h) Begitu seterusnya dimainkan oleh pemain selanjutnya hingga semua anggota melakukan permainan.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab menggunakan kartu domira.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga

Dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, utamanya pada mata pelajaran Bahasa Arab, sehingga efektivitas proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

b. Bagi Kepala Madrasah

Diharapkan dengan penelitian ini akan menambah serta memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk mengoptimalkan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab.

d. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi petunjuk, arahan, acuan, serta pertimbangan bagi para peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domira.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Secara Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terdorong

untuk menimbulkan proses belajar pada diri siswa.¹¹ Media pembelajaran meliputi radio televisi, buku koran majalah dan sebagainya.¹²

b. Kartu domira

Kartu domira berasal dari kata dhomir (kata ganti dalam bahasa Arab) merupakan modifikasi dari kartu domino, namanya sendiri diambil dari kata bahasa Arab *dhomir* yang artinya pengganti yang dimaksudkan adalah pengganti dari pembelajaran konvensional dan buku paket.¹³

c. Penguasaan *Mufrodat*¹⁴

Penguasaan merupakan kemampuan seseorang dalam memperkaya kosakata bahasa Arab yang diketahui dan dimiliki kemudian menggunakannya dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

2. Penegasan Operasional

Pengembangan media pembelajaran kartu domira untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* merupakan Upaya memodifikasi media pembelajaran bahasa Arab yang sudah ada dan teruji berupa kartu domira untuk membantu merikol kembali *mufrodat* yang telah diketahui, dengan harapan informasi dapat tersimpan pada memory jangka pendek (*long term memory*) guna memperkaya perbendaharaan kata kata bahasa Arab (*mufrodat*) sehingga pembelajaran berlangsung dengan optimal.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis mengungkapkan hal-hal yang akan dibahas dalam tesis penelitian dan pengembangan ini, sehingga dapat memberikan gambaran secara umum

¹¹ Rudi susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (wacana prim: Bandung, 2010). 4.

¹²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010). 163.

¹³ Zulfahmi Hasani, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu Domira untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di SDN 2 Pemanasan peemadasi*. 124-125.

¹⁴Zahratun Faujriah, *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata*,.... 111.

kepada pembacanya. Adapun sistematika penulisan tesis penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal

Bagian awal tesis penelitian dan pengembangan ini terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, pedoman literasi, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian inti

Bab I Pendahuluan: A. Latar belakang, B. Perumusan Masalah, C. Tujuan Penelitian, D. Spesifikasi Produk yang diharapkan, E. Kegunaan Penelitian, F. Penegasan Istilah.

Bab II landasan teori Dan Kerangka Berikir: A. Landasan Teori, B. Kerangka Berfikir, C. Penelitian Terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, memuat: A. Model penelitian dan Pengembangan, B. Prosedur penelitian dan pengembangan.

Bab IV hasil penelitian dan pengembangan, memuat: A. Penyajian Data Uji Coba, B. Analisis Data, C. Revisi Produk.

Bab V Penutup, memuat: A. Kajian produk yang telah direvisi, B. Saran.

3. Bagian akhir

Bagian akhir dalam tesis penelitian dan pengembangan ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran penelitian dan pengembangan.