

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab memegang peranan penting, khususnya dalam konteks Islam. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Indonesia, baik di pesantren maupun lembaga pendidikan resmi. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib di madrasah tingkat nasional, khususnya dalam ujian akhir.² Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang umum digunakan di Indonesia dan secara resmi dimasukkan dalam kurikulum nasional.

Kemahiran berbahasa mencakup empat komponen dasar: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata sangat penting untuk mencapai kemahiran dalam empat keterampilan berbahasa, karena sangat memengaruhi keberhasilan mereka. Kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena merupakan bagian integral dari pemerolehan bahasa. Aspek bahasa mencakup kosakata (mufrodāt), struktur kalimat, dan fonetik. Kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif ditingkatkan dengan memiliki leksikon yang luas.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibutuhkan secara efektif, sangat penting untuk menyajikan proses pembelajaran dengan cara yang menarik yang menarik minat siswa. Salah satu strategi untuk

² Hasna Qonita Khansa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* Hasna Qonita Khansa, 2016, hal. 53-62.

meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar adalah dengan memanfaatkan media pendidikan. Media pendidikan mengacu pada alat atau sumber daya apa pun yang memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, dengan tujuan untuk menginspirasi motivasi siswa dan memungkinkan mereka untuk terlibat sepenuhnya dan bermakna dalam proses pembelajaran.³

Dalam bahasa Arab, istilah untuk kosakata adalah "mufrodat," sedangkan dalam bahasa Inggris hanya disebut sebagai "kosakata." Istilah ini mencakup kompilasi istilah yang dipahami oleh seseorang atau komponen linguistik lainnya. Lebih jauh, interpretasi lain berkaitan dengan kompilasi beberapa kata yang dipahami oleh seseorang dan dapat digunakan untuk menyusun pernyataan yang koheren. Luasnya leksikon seseorang biasanya berfungsi sebagai indikasi kedalaman pemahaman atau pencapaian pendidikan mereka. Kosakata merupakan komponen penting dari pemerolehan bahasa, yang mencakup komunikasi lisan dan tertulis. Kosakata berfungsi sebagai blok bangunan fundamental untuk memperoleh kemahiran dalam bahasa Arab. Materi mufrodat, juga dikenal sebagai Kosakata, merupakan komponen penting dari pemerolehan bahasa Arab. Untuk mencegah siswa merasa bosan dan lelah dengan pendekatan yang berulang-ulang, sangat penting untuk terus meningkatkan teknik pembelajaran dan memanfaatkan berbagai media.⁴

³ Hasan dkk. *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Group, 2021)

⁴ Kesuma dkk, *Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android*, (Jurnal Sienna, 2.1 .2021), hal. 32-42

Dalam mempelajari kosakata bahasa Arab, siswa sering kali menghadapi tantangan, baik karena masalah internal maupun karena mereka kesulitan membaca huruf hijaiyah dan melafalkan atau menirukan kata-kata. Penyampaian materi oleh guru dan pemilihan media merupakan dua aspek yang dapat memengaruhi pembelajaran siswa, dengan mempertimbangkan berbagai latar belakang siswa. Sering kali, siswa gagal memperoleh kemahiran dalam kemampuan berbahasa, khususnya bahasa Arab, karena kurangnya paparan pengalaman pendengaran dan membaca yang sering dan berulang-ulang dengan kosakata.

Selain itu, peneliti menggunakan wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo.

Wawancara dilakukan di kelas IV Ad Darimi, dengan Ustadz Muhammad Adib Hasan, pengajar mata pelajaran bahasa Arab. Menurutnya, anak-anak kurang bersemangat dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya dalam menambah kosakata. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya keinginan intrinsik siswa, karena mereka tidak mendapatkan dukungan eksternal yang optimal untuk memfasilitasi pembelajaran mereka. Keadaan yang ada dan beberapa media massa sebagian besar menggunakan bahasa ibu dan dialek lokal mereka. Oleh karena itu, siswa kurang memahami kepraktisan dan pentingnya bahasa

Arab dalam kegiatan sehari-hari mereka. Lebih jauh lagi, sebagian besar siswa masih kesulitan membaca huruf hijaiyah dan mengucapkan kata-kata Arab dengan tepat. Lebih jauh lagi, latar belakang siswa yang beragam menjadi tantangan bagi guru dalam hal mengajar bahasa Arab. Lebih jauh lagi, masih terdapat kekurangan dalam ketersediaan media pelengkap atau pendukung yang digunakan untuk memperoleh kosakata bahasa Arab. Lebih jauh lagi, guru belum membuat sumber daya pendidikan yang secara khusus difokuskan pada konten kosakata bahasa Arab. Peneliti menemukan banyak hambatan dalam memperoleh bahasa Arab di kelas IV Ibnu Majah, selain rintangan yang diidentifikasi di kelas IV Ad Darimi. Menurut Ustadz Adib, sejumlah besar siswa belum mencapai kemahiran dalam kosakata bahasa Arab karena kurangnya antusiasme dalam mempelajari bahasa tersebut. Hal ini mungkin karena siswa tidak menganggap bahasa Arab sebagai bahasa ibu mereka. Lebih jauh lagi, terdapat kekurangan media dan sumber daya pendamping untuk memperoleh kosakata bahasa Arab. Lebih jauh lagi, para pendidik menggunakan teknik pembelajaran berbasis lagu untuk memudahkan menghafal bahasa, yang memerlukan beberapa kali pengulangan dalam berbagai sesi. Lebih jauh lagi, ada sekelompok siswa yang belum mencapai kemahiran dalam mengucapkan bahasa Arab dan menulis huruf hijaiyah.

Peneliti menemukan masalah serupa di kalangan anak kelas empat di Tirmidzi. Ustadz Adib menyatakan beberapa kendala tersebut,

khususnya siswa menganggap mata pelajaran Bahasa Arab, seperti matematika, sebagai tantangan yang berat. Bahasa Arab dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang oleh siswa karena kurangnya kelancaran mereka dalam membaca dan menulis huruf hijaiyah. Selain itu, antusiasme untuk mempelajari kosakata Bahasa Arab masih terbatas karena tidak adanya sumber media. Saat ini, guru hanya mengandalkan lagu sebagai sarana pengajaran kosakata, tanpa media pendukung lain untuk penguasaan kosakata Bahasa Arab. Selain itu, siswa menganggap mata pelajaran Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit.

Dari beberapa latar masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media penunjang atau media pendukung yang bisa membantu dalam mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada siswa secara efektif dan kreatif, hal tersebut ditujukan supaya siswa dapat terdorong untuk lebih giat dan antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada pembelajaran kosakata atau *mufrodāt*. Karena tanpa penguasaan kosakata yang maksimal, siswa akan kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab dan mencapai keberhasilan berbahasa Arab dengan baik. Oleh karena itu, agar siswa berperan aktif serta menguasai pembelajaran kosakata, peneliti akan membuat media yang bernama “Kartu Interaktif”. Kartu ini bukan seperti kartu pada umumnya yang hanya terdapat gambar dan keterangan kosakatanya, melainkan kartu ini selain terdapat kosakata dan gambar juga terdapat contoh kalimat sederhana yang bisa didengar oleh siswa secara langsung setelah melalui

scan QR kode yang tersedia. Contoh kalimat sederhana tersebut diadakan dengan tujuan supaya siswa terbiasa mendengar pelafalan kata di dalam sebuah kalimat, sehingga kosakata atau *mufrodāt* akan mudah dipahami dan dihafal oleh siswa secara lebih maksimal.

Media “Kartu Interaktif” ini juga hampir sama dengan *Flashcard*. *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata dengan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa Rahman, dkk. ⁵. Kartu bergambar tersebut bisa dibuat dari kertas *ArtCarton* dengan cetakan dua sisi. Sisi yang pertama, terdapat gambar dan keterangan kosakata dan sisi yang kedua atau sebaliknya terdapat contoh kalimat sederhana dari kosakata yang ditampilkan. Pada media “Kartu Interaktif” ini juga akan tersedia kode QR yang bisa di akses menggunakan internet untuk memutar audio yang berisi contoh kalimat dengan acuan kosakata yang tersedia pada kartu. Media visual dari “Kartu Interaktif” ini dibuat dengan gambar yang menarik dan berwarna, dengan harapan akan memudahkan siswa untuk mengingat kosakata tersebut.

Media “Kartu Interaktif” ini akan digunakan sebagai sarana media pendukung atau penunjang oleh guru untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa di kelas IV MI sebagai salah satu jalan keluar atau solusi dari permasalahan dan kendala yang ada. Dari deskripsi latar belakang inilah akan dilakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KARTU INTERAKTIF dalam

⁵ Rahman dkk, *Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodāt Bahasa Arab*, (*Jurnal Tahsinia*, 2.2 2021), hlm. 99-106
<<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>>.Diakses pada 13 maret 2024

PELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS IV di MI MUHAMMADIYAH KLOPOGODO”

B. Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis membatasi permasalahan agar penelitian lebih terfokus dan terarah pada pengembangan media kartu interaktif dalam pelajaran kosakata bahasa arab kelas siswa IV MI di Muhammadiyah Klopogodo.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan media kartu interaktif dalam pelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo?
2. Bagaimana hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan media kartu interaktif dalam pelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo?
3. Bagaimana prototipe pengembangan media kartu interaktif dalam pelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo

D. Penegasan Istilah

Dalam proses mendefinisikan istilah, penulis akan menjelaskan terminologi yang digunakan dalam judul proposal tesis ini untuk

memastikan pemahaman yang seragam dan menghindari perbedaan dalam penafsiran atau definisi. Selain itu, hal ini berfungsi untuk memberikan kejelasan dan menetapkan tujuan serta arah penelitian, yang pada akhirnya membantu pembaca dalam memahami hasil yang diharapkan dari penelitian ini.

1. Pengembangan media

Pengembangan merupakan suatu usaha yang disengaja dan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan dan meningkatkan suatu produk agar lebih bermanfaat dan meningkatkan kualitasnya. Media berfungsi sebagai instrumen yang berharga bagi siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup semua bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan membentuk pikiran, emosi, fokus, dan keinginan untuk belajar, sehingga memfasilitasi suatu proses perolehan pengetahuan yang terarah dan teratur.⁶

2. Media

Media berfungsi sebagai instrumen yang berharga bagi siswa dan pendidik dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup semua media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan membentuk kognisi, emosi, fokus, dan keinginan belajar, dengan tujuan untuk memfasilitasi proses

⁶ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Ed. 1., ce (Jakarta: Kencana, 2004).

perolehan pengetahuan yang terarah dan teratur. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran mengacu pada alat atau media apa pun yang digunakan untuk mengomunikasikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.⁷

3. Kartu Interaktif

Permainan kartu telah memperoleh popularitas yang signifikan di kalangan anak-anak di nusantara, dengan sejumlah besar anak berusia 15 tahun memainkannya dari usia 6-12 tahun. Permainan tradisional, yang sebelumnya bergantung pada kartu dan buku aturan, kini telah ditingkatkan dan diatur dengan integrasi instrumen digital seperti permainan konsol, telepon pintar, dan komputer.⁸

Istilah "prototipe pengembangan kartu interaktif" mengacu pada teknik yang digunakan dalam pengembangan produk. Ini melibatkan pembuatan desain, sampel, atau model untuk menguji konsep atau proses kerja produk. Prototipe bukanlah produk akhir yang akan didistribusikan di masa mendatang. Prototipe dirancang untuk memenuhi persyaratan pertama pengembangan perangkat lunak dan untuk menentukan apakah fitur dan fungsi program beroperasi sesuai dengan spesifikasi yang dimaksudkan. Untuk

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011).

⁸ Andry Chowanda, *Perancangan Game Kartu Interaktif Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality*, *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 2.2 (2011), hal. 726 <<https://doi.org/10.21512/comtech.v2i2.2820>>.Diakese 15 Maret 2024

mengidentifikasi kekurangan dan kesalahan pada tahap awal, pengembangan produk harus melakukannya sebelum menyertakan fitur lebih lanjut dan mengirimkan produk.

4. Kosakata bahasa arab

Pembelajaran bahasa Arab mengacu pada perolehan keterampilan yang diperlukan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif menggunakan bahasa Arab. Pemahaman yang komprehensif tentang bahasa Arab penting, tetapi ini dapat dicapai dengan menggunakan sumber belajar tertentu untuk memberikan hasil belajar sebaik mungkin. Menurut Al-Khauili dan Mahmud Ali dalam Mustafa, kompetensi mengacu pada serangkaian istilah khusus yang dapat digunakan untuk membangun suatu bahasa. Penguasaan mata pelajaran akademis tidak hanya bergantung pada hafalan kosakata, tetapi juga pada kemampuan mengingat dan menerapkannya. Selama jangka waktu yang ditentukan, sangat penting untuk mengembangkan pemahaman yang komprehensif tentang bahasa Arab melalui penggunaan media.⁹

5. MI Muhammadiyah Klopogodo

MI Muhammadiyah Klopogodo adalah lokasi yang digunakan untuk penelitian yang letaknya berada di Jl.Ampel No.444, Klopogodo, Kec. Gombong, Kab. Kebumen Prov. Jawa Tengah.

⁹ Muh. Arif, *Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab*, 'A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab, 9.1 (2020), hal. 1 <<https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>>. Diakses 16 Maret 2024

E. Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa tentang pengembangan media kartu interaktif dalam pelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo.
2. Menyajikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa tentang pengembangan media kartu interaktif dalam pelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo.
3. Mendesain prototipe media kartu interaktif dalam pelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Klopogodo.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua kelompok. Manfaat yang diharapkan meliputi hal-hal berikut::

1. Secara Teoritis

Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kutipan ilmiah tentang kemajuan media bahasa Arab, khususnya dalam pembuatan sumber belajar kosakata bahasa Arab. Lebih jauh lagi, penelitian ini dapat menjadi sumber yang berharga untuk mempelajari media dan memperluas pengembangan materi pengajaran bahasa Arab, sehingga menawarkan banyak keuntungan bagi banyak pemangku kepentingan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini mengembangkan alat bantu pembelajaran berbasis kartu interaktif untuk siswa MI kelas empat untuk meningkatkan penguasaan bahasa Arab mereka. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan banyak manfaat bagi siswa.:

a. Manfaat bagi Sekolah

Dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran media yang digunakan agar lebih bervariasi dan dapat digunakan untuk guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud.

b. Manfaat bagi Guru

Media ini dapat memudahkan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi terkait pembelajaran kosakata bahasa Arab, agar lebih optimal dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan.

c. Manfaat bagi Siswa

Media ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka dalam memahami materi pelajaran kosakata bahasa Arab yang diberikan oleh guru.