BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses perubahan, yang dimulai dari perubahan berfikir, tingkah laku dan kemampuannya. Perubahan ini langsung dialami oleh individu karena adanya interaksi antara individu satu dengan individu yang lainnya dan lingkungan sekitar.[1] Proses belajar dilakukan oleh setiap individu dimulai pada masa anak-anak hingga dewasa. Anak-anak memiliki cara belajar yang masih kongrit dan harus berada pada bentuk nyata dari apa yang dipelajari, sedangkan orang dewasa sudah mampu belajar serta berfikir secara abstrak. Seperti pepatah mengatakan pada masa anak-anak belajar bagaikan mengukir diatas batu sedangkan pada waktu menjadi dewasa, belajar bagaikan mengukir diatas air. Perbedaan cara belajar ini, menjadikan kegiatan belajar pada anak memerlukan cara yang efektif sehingga sampai bisa membanggun kepribadian siswa itu sendiri.

Dengan memberikan pembelajaran yang efektif dan menarik ini dapat mengembangkan kemampuan dan mewujudkan potensi siswa agar menjadi seseorang yang beriman, berilmu, cakap, kreatif, dan tanggung jawab serta bisa diaplikasikan kedalam suatu kehidupannya nanti. Mengembangkan kemampuan yang dimiliki menjadi suatu potensi

[1] Moh. User Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rasdakarya, 1995), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga dapat diaplikasikan dalam sebuah perbutan. Cara dan pelayanan belajar ini dapat berjalan tergantung pada proses belajar dan pengelolaan mengajar yang dilakukan oleh seorang guru.

Di dalam proses belajar mengajar antara siswa dan guru harus terdapat interaksi yang baik sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal dan menghasikan nilai yang maksimal dan menyeluruh pada empat aspek penilaian, diantaranya aspek penilaiannya adalah penilaian sikap religus, peniaian sikap sosial, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan. Dengan menghadirkan permainan dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembalajaran menjadi menyenangkan tidak monoton, membosankan, siswa menjadi semangat dalam pembelajaran.

Dan dalam proses pembelajara bahasa banyak sekali yang harus dikembangkan dalam diri siswa, diantaranya yang harus dikembangkan dalam pembelajaran bahasa yaitu menggembangkan keterampilan bahasa yang dimiliki oleh siswa, keterampilan-keterampilan yang harus dikembangkan diantaranya keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan saling berkesinambungan dan juga menjadi pokok utama yang harus dikembangkan pada pelajaran bahasa asing yang laianya. Maka dari itu dengan banyak keterampilan yang harus dipenuhi maka guru harus memilih kegiatan pembelajaran yang membuat siswa menjadi faham akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran tetapi siswa tersebut juga merasa senang akan pembelajarannya.

Maka guru harus mengetahi kondisi belajar siswa sehingga dengan kondisi belajar siswa yang berbeda-beda bisa dibuat pembelajaran yang menyenagkan dan efektif. Membuat pelajaran yang membuat siswa tidak merasa bahwa mereka sedang belajar dan membuat pembelajaran yang selalu membuat mereka tidak ingin menyelesaiakan pembelajaran tersebut.

Namun fakta dilapangan bahwa proses belajar mengajar antara guru dan siswa tidak seperti itu, pada kelas IV Madrasah Ibtida'iyah mata pelajaran bahasa arab kurang maksimal dalam sisi pengajarannya dan monoton, terutama dalam menulis bahasa arab sesuai dengan susunan gramatikanya. Seharusnya siswa kelas IV Madrasah Ibtida'iyah sudah bisa menulis huruf hijaiyah dengan baik, rapi dan menulis susunan bahasa arab sesuai dengan gramatikanya.

Sebagaimana terjadi di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa arab yang menjelaskan bahwa sebagian siswa di sekolah tersebut khususnya kelas IV pada mata pelajaran bahasa arab masih mengalami kesuliatan, kesulitan itu dikarnakan rendahnya mufrodat yang dimiliki oleh siswa, malas dalam menulis arab dan pemahaman tentang menulis bahasa arab sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gramatikanya sehingga siswa kesulitan menulis bahasa arab yang sesuai susunan gramatikanya.[2]

Selain itu juga berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahasa siswa kelas IV MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya masih kurang dalam kemampuan menulis menggunakan bahasa arab. Hal ini dibuktikan dari nilai yang di dapat dari hasil pra siklus ada 50 % siswa yang nilainya kurang dari KKM. Nilai standar KKM yang harus dicapai yaitu 70. Tetapi dari standar yang telah ditentukan mereka masih kurang bisa menulis arab sesuai dengan Al imla', sesuai dengan ketentuan gramatika, dan kurang dalam pengenalan mufrodatnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dijelaskan diatas, peneliti dan guru mata pelajaran bahasa arab kelas IV MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya menemukan sejumlah faktor penyebab rendahnya kemampuan menulis sesuai gramatikannya, dari faktor yang telah dijelaskan oleh diatas terdapat faktor yang lainya yakni, kurangnya penggunaan variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik untuk menulis, malasnya siswa dalam menulis, sifat individualis siswa dan kemampuan orang tua yang terbatas akan pelajaran bahasa arab sehingga tidak bisa membantu anaknya saat belajar dirumah.

[2] Muhimmatul, Aliyah, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV, Wawancara, Surabaya, 12 Oktober 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Variasi pembelajaran seperti mengadakan permainan di dalam proses pembelajaran itu sangat perlu, karena dengan permainan siswa menjadi lebih semangat dan tanpa disadari siswa melakukan pembelajaran dalam proses permainan tersebut. Dengan demikian diharapkan guru dapat memilih dan menggunakan variasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ini dilakukan agar proses pembelajaran lebih efektif dan inovatif.

Variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran yaitu ceramah, diskusi, menunjuk benda, hafalan, permaianan dan sebagainya. Variasi pembelajaran tersebut digunakan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan dan minat siswa.

Dengan adanya pemasalahan tersebut solusi yang diambil peneliti yaitu dengan menggunakan permainan gramataika cepat dalam pembelajaran Bahasa Arab. Strategi ini dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan kemampuan menulisnya terutama menulis huruf hijaiyah dan penyusunan gramatikanya, selain itu permainan gramatika cepat ini juga bisa digunakan untuk membuat siswa berkerjasama antara satu dengan yang lainya karena permainan ini berbentuk permainan kelompok.

Dilihat dari tujuan pembelajaran siswa harus dapat menyusun kalimat sederhana menggunakan isim isyaroh dan isim dhomir tentang *Al-'Unw ān* dalam mata pelajaran bahasa arab. Tujuan tersebut jika dilakun dengan permainan gramatika cepat bisa menjadi pembelajaran yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyenagkan dan tercapat tujuan pembelajaran karena dalam permainan ini tidak hanya belajar menulis bahasa arab saja tetapi juga belajar tentang pengucapan mufrodat dan pemggunaanta didalam subuah kalimat.

Permainan gramatika cepat merupakan permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa yang pengajaranya tidak secara substentif, sistematis, dan mendalam karena pengajarannya tergantung pada pengulangan materi. Tujuan permainan ini diantaranya Menguatkan pemahaman siswa tantang bunyi dan harokat, mengidentifikasi bunyi dan kharokat dari sebuah huruf, membantu siswa mengenal abjad, ketepatan dalam penggunaan dhomir, ketepatan dalam penggunaan isim isyaroh dan mengenal tulisan dan harakatnya.

Permainan gramatika cepat dimulai dari guru melakukan persiapan dengan meminta siswa menyebutkan mufrodat-mufrodat, isim- isim yang berkaitan dengan *Al-'Unw ān,* siswa menuliskan mufrodat-mufrodat tersebut tanpa diberi harakat, menuliskan isim isyaroh, dan isim dhomir, setiap siswa menulis dari mufrodat, isim, isim isyaroh dan isim dhomir menjadi sebuah kalimat.

Manfaat dari permainan ini siswa lebih bersemangat, membanggun kreatifitas diri, mencapai tujuan pembelajaran dengan ketidaksadaran, mengfokuskan siswa sebagai subjek belajar, mengajak siswa terlibat secara penuh, meningkatkan proses belajar, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan dari sini siswa belajar banyak tentang kehidupan, baik itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajara kemandirian, keberanian, sosialisai, kepemimpinan, dan menyadari eksistensi diri.

Permainan gramatika cepat ini bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa. Karena bahasa merupakan alat komunikasi yang dilakukan antara satu orang dengan orang lain untuk menjalani suatu komunikasi. Dalam pembelajaran bahasa arab ada empat keterampilan, keterampilan itu meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Didalam komponen tersebut yang paling sulit adalah menulis. Kemampuan menulis mencakup berbagai kemampuan seperti kemampuna menguasai gagasan yang dikemukaaan, kemampuan menggunakan unsur-unsur bahasa, kemampuan menggunakan bentuk karangan, kemampuan menggunkan gaya bahasa, dan kemampuan menggunakan ejaan serta tanda baca.[3] Penguasaan kemampuan menulis sangat penting karena pada tingkat Madrasah Ibtida'iyah, kemampuan menulis merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa dan menjadi syarat untuk dapat melanjutkan studi pada tingkat yang lebih tinggi.

Pada tingkat Madrasah Ibtida'iyah, keterampilan menulis mencakup penekanan penekanan menungkan gagasan dalam bentuk tulisan serta penggunaan ejaan dan tanda baca yang benar. Dan keterampilan ini harus diajarkan sejak dini sehingga siswa terbiasa menulis dengan atauran

[3] Yus Rusyana, *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan* (Jakarta: CV Diponogoro,1984), 191.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menulis yang banar. Beberapa aturan menulis dalam bahasa arab diantaranya ketika menulis arab harus berada di sebelah kanan, ketepatan dalam menulis huruf hijaiyah atau dalam ilmunya disebut dengan Al imla' dan memperhatikan letak harokat dalam suatau lafad.

Berdasarkan permasalahan yang ada di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya, maka peneliti melakukan penelitian tentang " Penggunaan Permainan Gramatika Cepat dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis *Al-'Unw ān* kelas IV di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya".

B. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas peneliti merumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana penggunaan permainan gramatika cepat dalam meningkatkan kemampuan menulis *Al-'Unw ān* di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan menulis *Al-'Unw ān* setelah penggunaan permainan gramatika cepat di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih memecahkan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan menggunakan permainan gramatika cepat, dengan ini diharapkan kemampun siswa dalam menulis *Al-'Unw ān* pelajaran Bahasa Arab di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Dilihat dari permasalahan yang ada peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai diantaranya:

1. Untuk mengetahui penggunaan permainan gramatika cepat dalam meningkatkan kemampuan menulis tentang *Al-'Unw ān* di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan sesudah penggunaan permainan gramatika cepat dalam menulis tentang *Al-'Unw ān* di MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya.

E. Lingkup Penelitian

Untuk menfokuskan tujuan penelitian maka penulis membatasi ruang lingkup peneletian ini, adapun yang menjadi ruang lingkup adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Subjek penelitian ini hanya dikenakan pada siswa kelas IV MI Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Surabaya.
2. Penelitian ini difokuskan pada keterampilan menulis materi *Al-'Unw ān* mata pelajaran Bahasa Arab, yang perlu ada perbaiakan dalam proses pembelajaran.
   a. Kompetensi Inti
      1) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
      2) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang, mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlaq mulia.
   b. Kompetensi Dasar
      1) Memahami kata, frase, dan kalimat sedarhana secara lisan dan tertulis terkait topik *Al-'Unw ān*.
      2) Menyusun teks sederhana tentang topik *Al-'Unw ān*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Permainan Gramatika Cepat yang dipakai dalam memperbaiki proses pembelajaran.

F. Signifikasi Penelitian

Dengan adanya penelitian yang dilakukan ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

   Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori penerapan permainan gramatika cepat dalam meningkatkan kemampuan menulis tentang *Al-'Unwān*.

2. Secara praktis

   a. Bagi sekolah

      Sebagai masukan serta informasi bagi sekolah dalam menegembangkan kemampuan siswanya terutama dalam hal proses pembelajaran agama islam, khususnya kemampuan menulis tentang *Al-'Unwān*.

   b. Bagi siswa

      Diharapkan para siswa dapat meningkatkan kemampuan menulis tentang *Al-'Unwān* pelajaran bahasa arab.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bagi peneliti

Pengalaman dan pengetahuan baru khususnya pengguanaan permainan gramatika cepat dalam meningkatkan kemampuan menulis tentang *Al-'Unw ān*.

d. Bagi Akademik

Bagi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meperkaya khasanah kepustakaan, dapat juga dijadikan dasar pengembangan oleh penelitian lain yang mempunyai minat pada kajian yang sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id