

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemampuan menguasai kosakata merupakan kunci utama agar seseorang bisa belajar dan memahami Bahasa Arab dengan baik. Tanpa ingatan yang kuat akan kosakata, proses belajar tentu akan terasa sangat sulit. Oleh karena itu, penguasaan materi kata ini sangat penting, karena jumlah kosakata yang kita miliki menentukan seberapa baik kualitas komunikasi kita. Semakin banyak kata yang dipahami, semakin mudah pula kita menangkap informasi dari bacaan atau ucapan orang lain, sekaligus memperlancar kita dalam menyampaikan ide dan pikiran sendiri. (Inayatul, 2025). Begitu pula di tingkat satuan pendidikan seperti MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar, sebagai lembaga pendidikan berbasis keagamaan, sekolah ini telah menetapkan standar kompetensi yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan dasar berlandaskan pada penguasaan *Mufrodlat* (kosakata) sebagai penentu utama keberhasilan berkomunikasi.

Namun pada kenyatannya, proses menanamkan ingatan kosakata kata pada peserta didik sering kali menghadapi kendala di lapangan. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), siswa sering kali menganggap pembelajaran *Mufrodlat* (kosakata) bahasa Arab sebagai hal yang menjenuhkan. Kondisi ini berpotensi menghambat efektivitas belajar sekaligus menurunkan motivasi siswa di kelas. Masalah tersebut dipicu oleh beberapa faktor, seperti adanya anggapan bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang rumit, serta rendahnya rasa percaya diri siswa untuk berkomunikasi. Faktor ini diperparah oleh keterbatasan sarana dan media pendukung, ditambah dengan belum optimalnya kompetensi guru dalam mengemas metode pembelajaran yang menarik (Maghfirah, 2024).

Kondisi problematik tersebut sejalan dengan temuan nyata di lapangan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama menjalankan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas II MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar, teridentifikasi adanya permasalahan

psikologis yang cukup serius. Sebagian besar peserta didik memiliki rasa pesimis dan kurang percaya diri yang muncul bahkan sebelum proses pembelajaran bahasa Arab dimulai. Pandangan bahwa pelajaran ini sulit berdampak langsung pada rendahnya motivasi belajar mereka. Akibatnya, mereka merasa terbebani untuk menghafal, cenderung diam, dan tidak mau berpartisipasi aktif dalam kelas. Jika situasi ini dibiarkan dalam jangka waktu lama, motivasi siswa akan terus menurun, memicu hilangnya kepercayaan diri secara total, dan membentuk sikap negatif atau rasa malas terhadap seluruh proses pembelajaran Bahasa Arab.

Mengingat urgensi tersebut, diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang terencana untuk mengubah suasana belajar menjadi lebih positif. Strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan rancangan aktivitas, termasuk pemilihan metode dan pemanfaatan sumber daya, demi mewujudkan tujuan pembelajaran secara efektif (Pangestu et al., 2022).

Salah satu langkah nyata yang dapat diterapkan adalah Strategi *Fun Learning* dengan bantuan media gambar. Secara teoretis, strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang penuh kegembiraan. Menurut Meier, pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan dapat membantu peserta didik belajar secara lebih efektif karena mereka merasa nyaman dan tidak tertekan. Selain itu, penggunaan media gambar berfungsi menyederhanakan materi kosakata yang abstrak. Proses belajar akan jauh lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi antara kata dan gambar karena dapat membantu menjembatani pemahaman serta memudahkan siswa mengingat informasi dalam jangka waktu lama (Mayer, 2009).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif terbukti berpengaruh signifikan dalam mendukung penguasaan kosakata peserta didik. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan (scrabble) mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa MI secara signifikan. (Yamila et al., 2023: 6) Selain itu, teknik visual juga teruji sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa sekolah dasar. (Nurhikma, 2024: 15) Namun,

terdapat celah penelitian (research gap) di mana sebagian besar penelitian tersebut masih fokus pada peningkatan hasil belajar secara umum saja dan belum secara khusus mengkaji bagaimana Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar ini dapat mengatasi hambatan mental spesifik, khususnya pada kelompok peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, peneliti memandang perlunya sebuah langkah konkret untuk menguji adanya pengaruh nyata dari penerapan Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar terhadap penguasaan kemampuan berbahasa siswa, sekaligus melihat sejauh mana strategi ini mampu mengubah hambatan psikologis menjadi keaktifan belajar. Pembuktian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan visualisasi materi dapat menjadi solusi tepat untuk mengatasi rendahnya motivasi serta rasa percaya diri siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Strategi *Fun Learning* Berbasis Media Gambar terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas II MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar".

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya:

1. Pembelajaran Bahasa Arab di MI Puti Bungsu Al-Muhajirin masih cenderung dianggap sulit oleh sebagian peserta didik. Kesulitan ini tidak hanya terkait dengan kerumitan huruf dan struktur bahasa Arab yang berbeda dengan bahasa ibu, tetapi juga dipengaruhi oleh minimnya paparan Bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Kondisi tersebut sering kali menimbulkan sikap pesimis, rasa cemas, serta kurangnya rasa percaya diri sebelum proses pembelajaran dimulai. Akibatnya, sebagian peserta didik sudah merasa "tidak mampu" terlebih dahulu sebelum mencoba, sehingga kesiapan belajar mereka menjadi rendah.
2. Motivasi belajar dan keaktifan peserta didik di MI Puti Bungsu Al-

Muhajirin dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab masih tergolong rendah, terutama pada peserta didik yang memiliki persepsi negatif terhadap mata pelajaran tersebut. Hal ini tampak dari rendahnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, enggannya peserta didik untuk menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat, serta kecenderungan pasif saat diminta membaca atau menghafal *Mufrodat*. Pengalaman belajar yang membosankan, metode yang monoton, serta anggapan bahwa Bahasa Arab hanya sebatas hafalan sering memperkuat sikap kurang berminat. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya proses internalisasi kosakata baru dalam diri peserta didik.

3. Penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar, belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MI Puti Bungsu Al-Muhajirin. Praktik pembelajaran di kelas umumnya masih didominasi oleh metode konvensional, penjelasan guru secara satu arah, serta kegiatan menghafal *Mufrodat* tanpa dukungan media yang variatif dan menarik. Padahal, penerapan strategi *Fun Learning* dengan memanfaatkan media gambar berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia MI. Minimnya inovasi dalam pemilihan media, menyebabkan potensi tersebut belum tergali secara maksimal.
4. Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik berpotensi besar menghambat pencapaian kompetensi dasar, khususnya kompetensi memiliki kemampuan dasar berbahasa yang berlandaskan pada penguasaan *Mufrodat*. Kosakata merupakan fondasi bagi seluruh keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis), sehingga kekurangan perbendaharaan kata akan menyulitkan peserta didik dalam memahami teks sederhana, menyusun kalimat, maupun mengikuti percakapan dasar dalam Bahasa Arab. Dalam jangka panjang, lemahnya penguasaan *Mufrodat* ini dapat menghambat keberhasilan peserta didik pada jenjang pendidikan berikutnya dan mengurangi kemampuan mereka dalam memahami sumber-sumber

keislaman berbahasa Arab. Dengan demikian, penguasaan kosakata menjadi kebutuhan mendesak yang harus ditangani secara serius melalui strategi pembelajaran yang tepat.

5. Masih minimnya penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar terhadap peningkatan motivasi dan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada peserta didik dengan tingkat motivasi belajar rendah menjadi salah satu celah penting dalam kajian ilmiah.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

1. Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran kosakata (*Mufrodat*) Bahasa Arab dan tidak mencakup seluruh keterampilan berbahasa Arab secara menyeluruh.
2. Strategi pembelajaran yang diteliti hanya terbatas pada Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar, tanpa membandingkannya dengan strategi pembelajaran lain.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada media gambar, baik berupa gambar cetak maupun visual sederhana yang relevan dengan materi kosakata.
4. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik MI Puti Bungsu Al Muhajirin Denpasar, kelas II khususnya peserta didik yang menunjukkan motivasi belajar rendah dalam pembelajaran Bahasa Arab.
5. Penelitian ini hanya mengkaji efektivitas pada Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik bermotivasi rendah.
6. Penelitian dilaksanakan dalam konteks pembelajaran di dalam kelas dan tidak mencakup pembelajaran Bahasa Arab di luar lingkungan sekolah.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan *Mufrodat* siswa bermotivasi rendah

sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar di MI Puti Bungsu Al Muhajirin Denpasar?

2. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan strategi *Fun Learning* berbasis media gambar dalam penguasaan *Mufrodat* Bahasa Arab siswa yang memiliki motivasi belajar rendah di MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan *Mufrodat* Bahasa Arab siswa bermotivasi rendah sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan strategi *Fun Learning* berbasis media gambar di MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *Fun Learning* berbasis media gambar terhadap penguasaan *Mufrodat* Bahasa Arab siswa yang memiliki motivasi belajar rendah di MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoretis maupun praktis, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teori mengenai penerapan Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penguasaan *Mufrodat* siswa bermotivasi rendah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi pendidik Bahasa Arab dalam

meningkatkan motivasi, keaktifan, dan penguasaan *Mufrodlat* peserta didik, khususnya peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Arab melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji Strategi *Fun Learning* berbasis media gambar atau penelitian sejenis dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab.

G. Sistematika Penulisan

Pada penyusunan skripsi ini, pembahasan disajikan dalam beberapa bab yang disusun secara sistematis untuk memberikan alur penelitian yang jelas. Bagian awal skripsi dimulai dengan halaman formalitas yang mencakup judul, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan lampiran. Di bawah ini adalah lima bab utama yang membentuk inti pembahasan skripsi ini.

BAB I: PENDAHULUAN

Pada Bab I ini berisi pendahuluan yang memuat latar belakang masalah mengenai rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa bermotivasi rendah, identifikasi masalah, pembatasan masalah pada lingkup media gambar, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian bagi guru dan siswa, kajian relevan singkat, metode penelitian yang digunakan secara umum, serta sistematika penulisan sebagai penjelasan struktur

keseluruhan skripsi. BAB II: LANDASAN TEORI

Pada Bab II ini peneliti memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, yaitu Strategi *Fun Learning* berbasis Media Gambar dan Penguasaan *Mufrodat*, serta karakteristik Siswa Bermotivasi Rendah. Penjelasan meliputi pengertian, prinsip pembelajaran yang menyenangkan, keunggulan media visual, indikator penguasaan kosakata, dan faktor-faktor pendorong motivasi belajar. Selain itu, disajikan pula penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar analisis dan pijakan akademik penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada Bab III dijelaskan metode penelitian yang meliputi tempat dan waktu penelitian, desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel beserta teknik pengambilannya, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian yang digunakan, prosedur uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media gambar dalam meningkatkan penguasaan *Mufrodat*.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini disajikan hasil penelitian yang meliputi deskripsi data, hasil uji statistik dan analisis pengaruh strategi *Fun Learning* terhadap penguasaan *Mufrodat* siswa. Selanjutnya dilakukan pembahasan mendalam mengenai bagaimana media gambar mampu menstimulasi siswa yang bermotivasi rendah dengan mengaitkannya pada teori-teori pembelajaran aktif serta penelitian terdahulu yang relevan.

BAB V: PENUTUP

Pada Bab V berisi simpulan penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data serta saran-saran praktis yang ditujukan kepada guru MI Puti Bungsu Al-Muhajirin dan pihak terkait untuk pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif dan menyenangkan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada Bagian ini memuat semua sumber referensi, baik berupa buku, jurnal, artikel, maupun karya ilmiah lainnya, yang telah dikutip dan

dijadikan rujukan dalam penulisan skripsi ini. Daftar pustaka disusun secara alfabetis menurut nama belakang penulis pertama dan mengikuti aturan sitasi yang berlaku.