

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting di lingkungan pendidikan Islam. Selain menjadi bahasa Al-Qur'an dan hadis, bahasa Arab juga digunakan sebagai sarana untuk memahami berbagai sumber ajaran Islam. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab sudah mulai dikenalkan sejak jenjang Madrasah Ibtidaiyah agar peserta didik memiliki dasar yang kuat untuk mempelajari bahasa Arab pada jenjang berikutnya. Menurut Cahya Edi dan Anwar, (2020: 15) bahasa Arab memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dari bahasa lainnya sehingga menempati posisi yang penting dalam dunia pendidikan Islam.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufrodat menjadi salah satu aspek yang sangat penting. Sebelum siswa mampu membaca, menulis, berbicara, atau memahami kalimat dalam bahasa Arab, mereka terlebih dahulu perlu mengenal dan memahami kosakata yang digunakan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah pula siswa mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Sebaliknya, keterbatasan mufrodat sering kali membuat siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Archielian Satrio Putro Pambudi et al., (2024: 254) yang menyatakan bahwa penguasaan mufrodat menjadi dasar bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Arab.

Penguasaan mufrodat juga menjadi fondasi bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis tidak dapat berkembang secara maksimal apabila siswa masih memiliki keterbatasan kosakata. Fitria (2022: 6) menjelaskan bahwa empat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dan membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai sebagai dasar pembelajarannya. Oleh karena itu, pembelajaran mufrodat perlu mendapat perhatian khusus, terutama pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang

merupakan tahap awal dalam pembelajaran bahasa Arab. Idealnya, pembelajaran mufrodat tidak hanya berfokus pada kegiatan menghafal kata-kata baru. Siswa perlu diberi kesempatan untuk memahami makna kosakata dan menggunakannya dalam kegiatan belajar yang menarik. Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung. Mulyani dan Sholeh (2023: 69) menjelaskan menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas II MI Bin Baz Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, masih ditemukan beberapa siswi yang mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami mufrodat yang telah dipelajari. Ketika guru meminta siswi menyebutkan kembali kosakata bahasa Arab beserta artinya, sebagian siswi masih ragu-ragu atau bahkan tidak dapat menjawab dengan tepat. Selain itu, hasil belajar yang diperoleh sebagian siswi juga masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran mufrodat belum tercapai secara optimal.

Setelah dilakukan pengamatan lebih lanjut, terdapat proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Selama pembelajaran berlangsung, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan hafalan. Siswi cenderung mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, kemudian menghafalkan kosakata yang diberikan. Pola pembelajaran seperti ini memang dapat membantu siswa mengenal kosakata baru, tetapi dalam praktiknya sering membuat siswa cepat merasa bosan karena keterlibatan mereka dalam proses belajar masih terbatas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Risana et al. (2025: 627) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru sehingga siswa

kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Mahmud Yunus sebagaimana dikutip oleh (Ma'mun, 2021: 139 ) menegaskan bahwa metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh sebab itu, suasana pembelajaran menjadi kurang hidup dan interaksi antarsiswi juga belum terlihat secara maksimal. Padahal, siswa sekolah dasar umumnya lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan permainan, kerja sama, dan aktivitas yang menantang. Jika pembelajaran berlangsung secara monoton dalam waktu yang lama, minat dan semangat belajar siswa dapat menurun sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif sekaligus membantu mereka memahami mufrodat dengan cara yang lebih menyenangkan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Team Game Tournament* (TGT). Model ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memadukan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Wulandari (2022: 22) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Melalui kegiatan permainan dan kompetisi akademik yang terdapat dalam TGT, siswa didorong untuk lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Penelitian Susanti dan Suryadi (2020: 559) juga menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran.

Agar penerapan model TGT lebih sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Teka-Teki Silang* (TTS). Media ini memungkinkan siswa belajar kosakata melalui kegiatan bermain sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada hafalan. Selain membantu siswa mengenali dan mengingat mufrodat, TTS juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Ridha et al., (2024: 236)

menjelaskan bahwa penggunaan media TTS dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca, menulis, serta penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Pemilihan model TGT yang dipadukan dengan media TTS bukan tanpa alasan. Keduanya memiliki karakteristik yang saling mendukung. Model TGT mendorong kerja sama dan partisipasi aktif siswa, sedangkan media TTS dapat digunakan sebagai sarana latihan penguasaan kosakata dalam bentuk permainan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Di sisi lain, penggunaan media TTS juga terbukti membantu meningkatkan penguasaan kosakata dalam berbagai mata pelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji TGT dan TTS secara terpisah. Penelitian yang secara khusus mengombinasikan model TGT dengan media TTS dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab, khususnya pada siswi kelas II Madrasah Ibtidaiyah, masih relatif terbatas. Kondisi inilah yang menjadi celah penelitian dan perlu dikaji lebih lanjut.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Bin Baz Yogyakarta. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, MI Bin Baz Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang memberikan perhatian terhadap pembelajaran bahasa Arab, sehingga sesuai dengan fokus penelitian yang mengkaji penguasaan mufrodat bahasa Arab. Kedua, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran bahasa Arab di kelas II masih didominasi oleh metode konvensional sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan mufrodat sebagian siswa. Selain itu, pihak madrasah dan guru mata pelajaran bahasa Arab memberikan izin serta dukungan yang baik selama pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu, MI Bin Baz Yogyakarta dipandang sebagai lokasi yang tepat untuk menerapkan model pembelajaran

TGT berbasis TTS dan mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan penguasaan mufrodat bahasa Arab peserta didik kelas II.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan model TGT berbasis TTS dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab di kelas II MI Bin Baz Yogyakarta. Melalui penerapan model dan media tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat membantu meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul "Efektivitas Model *Team Game Tournament* (TGT) Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswi Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026".

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan masalah-masalah yang ada, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Siswi kelas II MI Bin Baz memiliki penguasaan mufrodat bahasa arab yang rendah, sehingga belum bisa mendukung keterampilan berbahasa lainnya.
2. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang monoton, seperti ceramah dan hafalan, sehingga siswi menjadi pasif dan cepat bosan.
3. Minat siswi dan keinginan untuk belajar mufrodat bahasa arab kurang, karena pembelajaran belum didukung media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.
4. Guru belum menerapkan model *team game tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran bahasa arab.
5. Media Teka-Teki Silang belum digunakan sebagai sarana permainan edukatif yang efektif untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman kosakata.

### **C. Pembatasan masalah penelitian**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya terfokus pada peningkatan penguasaan mufrodat bahasa Arab, bukan keterampilan bahasa lainnya seperti membaca, menulis, menyimak, atau berbicara secara keseluruhan.
2. Model pembelajaran yang diteliti hanya terbatas pada *Team Game Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media Teka-Teki Silang (TTS), tanpa membahas model kooperatif atau media pembelajaran lain.
3. Subjek penelitian terbatas pada siswi kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026, sehingga tidak mencakup siswi dari kelas lain atau sekolah lain.
4. Jenis penelitian adalah penelitian quasi eksperimen kuantitatif, dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (menggunakan TGT berbasis TTS) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional).
5. Variabel yang diteliti terfokus pada efektivitas model TGT berbasis TTS terhadap peningkatan nilai pre-test dan post-test mufrodat sehingga tidak mengukur aspek afektif, motivasi belajar, atau keterampilan sosial secara mendalam.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

1. Apakah terdapat perbedaan penguasaan mufrodat bahasa Arab antara siswi yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbasis Teka-Teki Silang (TTS) dan siswi yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional?
2. Bagaimana tingkat efektivitas model *Team Game Tournament* (TGT) berbasis Teka-Teki Silang (TTS) dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab siswi kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bin Baz Yogyakarta?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan mufrodat bahasa Arab antara siswi yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbasis Teka-Teki Silang (TTS) dan siswi yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada siswi kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bin Baz Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas model *Team Game Tournament* (TGT) berbasis Teka-Teki Silang (TTS) dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab siswi kelas II Madrasah Ibtidaiyah Bin Baz Yogyakarta.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada pendidik dan calon pendidik tentang bagaimana pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbasis teka-teki silang (TTS) efektif dalam meningkatkan pemahaman bahasa Arab peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif membantu siswa memperluas pemahaman bahasa Arab mereka. Selain itu, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, lebih suka bekerja sama, dan lebih percaya diri selama proses pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Model TGT berbasis teka-teki silang menjadi alternatif pembelajaran mufrodat bahasa Arab pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di Madrasah

Ibtidaiyah. Penelitian ini juga dapat membantu mengembangkan kebijakan yang mendorong penggunaan model pembelajaran kooperatif dan media interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman tambahan dan pemahaman tentang bagaimana menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

### **G. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi gambaran umum penelitian yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Teori, memaparkan landasan teori yang menjadi dasar penelitian. Bab ini mencakup: teori mengenai penguasaan mufradat bahasa Arab, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), media Teka-Teki Silang (TTS), teori-teori pendukung, serta penelitian terdahulu yang relevan, definisi operasional, kerangka berpikir dan penelitian yang relevan.

Bab III Metodologi Penelitian, menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Desain penelitian, populasi dan sampel, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji coba instrument penelitian, hipotesis, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan menjelaskan tentang Demografi Responden, Deskripsi Data Hasil Penelitian, Pengujian Hipotesis (Pengolahan Data), dan Pembahasan Hasil Penelitian

Bab V Penutup membahas tentang simpulan dan saran dan terakhir daftar pustaka serta melampirkan lampiran kegiatan selama kegiatan penelitian skripsi.