

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan instrumen utama dalam memahami ajaran Islam karena kedudukannya sebagai bahasa *Al-Qur'an* dan *Al-Hadits*. Di lingkungan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT), fokus utama pengajaran bahasa bagi pemula adalah penguasaan kosakata (*mufrod*). Kosakata merupakan materi dasar yang harus dimiliki setiap pembelajar sebelum mampu menguasai kemahiran menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Secara teoritis, siswa usia sekolah dasar berada pada fase operasional konkret sehingga memerlukan media visual untuk memahami konsep yang abstrak.

Namun, observasi awal di kelas III SDIT Fajar Ilahi Batam menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan capaian siswa. Secara ideal, kurikulum bahasa Arab di SDIT Fajar Ilahi menargetkan siswa kelas III untuk mampu menguasai 20-30 kosakata baru pada setiap tema dengan pelafalan yang fasih dan pemahaman makna yang tepat. Namun, fakta di lapangan menunjukkan realitas yang kontras. Berdasarkan data awal hasil pra-penelitian, rata-rata nilai penguasaan *mufradat* siswa kelas III hanya mencapai angka 60, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Observasi lebih lanjut mengungkapkan bahwa dari 20 kosakata yang diajarkan dalam satu pertemuan, hanya sekitar 5-7 kata yang mampu diingat siswa pada pertemuan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode *teacher-centered* yang selama ini diterapkan hanya mampu mentransfer informasi ke dalam memori jangka pendek (*short-term memory*) tanpa adanya retensi yang kuat, sehingga urgensi untuk menghadirkan media interaktif yang mampu menjembatani pemahaman konkret sangatlah mendesak.

Sebagian besar siswa kesulitan menghafal *mufradat* karena metode yang digunakan cenderung monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru cenderung hanya membacakan arti kosakata di depan kelas dan meminta siswa

menghafalkannya secara mandiri tanpa adanya aktivitas yang berkesan di sekolah. Akibatnya, siswa sering merasa bosan karena proses belajar hanya terpaku pada buku teks tanpa pemanfaatan media interaktif.

Penguasaan kosakata (*mufradat*) dalam pembelajaran bahasa Arab tingkat dasar tidak boleh dipandang sekadar sebagai aktivitas menghafal daftar kata asing secara mekanis. Variabel ini merupakan fondasi utama (*fundamental skill*) yang menentukan keberhasilan seluruh aspek keterampilan berbahasa lainnya, baik *maharah al-kalam* (berbicara) maupun *maharah al-kitabah* (menulis). Pada fase usia sekolah dasar, indikator keberhasilan penguasaan *mufradat* yang ideal mencakup tiga aspek praktis: indikator keberhasilan penguasaan *mufradat* yang ideal mencakup tiga aspek praktis: aspek kognitif berupa kemampuan mengidentifikasi dan mencocokkan makna kata dengan visualnya, aspek afektif berupa kekuatan retensi memori jangka panjang untuk memanggil kembali kosakata, serta aspek psikomotorik yang ditunjukkan melalui kefasihan melafalkan kata sesuai makhraj dan ketepatan menyalin tulisan Arabnya.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa variabel penguasaan *mufradat* siswa kelas III masih berada di bawah standar ideal. Siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan retensi memori terhadap kata-kata yang baru dipelajari, yang berimplikasi pada rendahnya hasil belajar dengan nilai rata-rata pra-penelitian sebesar 60. Jika masalah pada Variabel Y ini dibiarkan tanpa penanganan yang terukur, siswa akan mengalami hambatan struktural yang berkepanjangan dalam memahami literatur maupun komunikasi bahasa Arab di jenjang pendidikan berikutnya.

Guna mengatasi rendahnya penguasaan *mufradat* tersebut, penelitian ini menerapkan metode permainan berbasis *flashcard* sebagai variabel independen (Variabel X). Pemilihan variabel ini hadir sebagai solusi taktis yang secara spesifik dirancang untuk menjawab karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret. Melalui media *flashcard*, unit kata bahasa Arab yang abstrak dikonversi menjadi bentuk visual dua dimensi yang nyata, sehingga memudahkan otak anak melakukan pengkodean ganda

(*dual coding*) untuk memindahkan informasi dari memori jangka pendek (*short-term memory*) ke memori jangka panjang (*long-term memory*).

Keunggulan Metode Permainan: Lebih dari sekadar penggunaan kartu visual yang monoton, inovasi solusi dalam penelitian ini terletak pada integrasi *flashcard* ke dalam metode permainan kelompok yang kompetitif. Pendekatan permainan ini secara psikologis berhasil menurunkan tameng kecemasan (*affective filter*) siswa, sehingga rasa takut salah atau jenuh saat belajar bahasa Arab dapat direduksi. Melalui interaksi fisik dan kompetisi sehat dalam permainan ini, keterlibatan aktif siswa (*student engagement*) meningkat secara signifikan, yang pada gilirannya terbukti efektif meningkatkan capaian variabel penguasaan *mufradat* (variabel Y) secara menyenangkan dan bertahan lama.

Pentingnya penguasaan kosakata ini sejalan dengan pandangan Tarigan (2011) yang menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Namun, dalam konteks anak usia dini atau sekolah dasar, penyampaian materi harus disesuaikan dengan fase perkembangan mereka yang cenderung menyukai aktivitas bermain (Rathomi, 2019). Oleh karena itu, penggunaan media visual yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif sangat diperlukan untuk menjembatani keterbatasan memori verbal siswa di sekolah dasar (Daryanto, 2016).

Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya tingkat penguasaan dan daya ingat siswa terhadap kosakata bahasa Arab. Muncul pula hambatan psikologis berupa stigma bahwa bahasa Arab itu sulit, yang menyebabkan penurunan motivasi belajar. Jika tekanan dalam menghafal ini terus berlanjut, filter afektif siswa akan tertutup sehingga kosakata yang dipelajari tidak akan tersimpan dalam memori jangka panjang (*long-term memory*).

Beberapa penelitian terdahulu telah merekomendasikan solusi terkait penggunaan media visual. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media kartu visual sangat efektif melatih ketangkasan otak dalam mengingat kosakata secara cepat.

Selain itu, Hidayat (2020) menyimpulkan bahwa unsur kompetisi dalam permainan kartu dapat memacu adrenalin siswa sehingga mempercepat proses pengingatan kata baru. Riset-riset menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas retensi memori siswa.

Sebagai upaya mengatasi problematika tersebut, peneliti menawarkan solusi melalui penerapan metode permainan berbasis *flashcard*. Penggunaan *flashcard* didasarkan pada *Dual Coding Theory* yang menstimulasi aspek visual dan auditori secara bersamaan. Melalui metode permainan, keterbatasan gambar yang statis akan diubah menjadi aktivitas yang dinamis melalui interaksi fisik dan kompetisi antarsiswa. Hal ini diharapkan dapat mereduksi kejenuhan, meningkatkan fokus, dan mengoptimalkan hasil belajar *mufradat* siswa di SDIT Fajar Ilahi Batam secara signifikan.

Pemilihan media *flashcard* dalam penelitian ini tidak hanya didasarkan pada aspek kepraktisannya, tetapi berpijak kuat pada *Dual-Coding Theory* yang dikemukakan oleh Paivio (1986). Teori ini menjelaskan bahwa kognisi manusia terdiri dari dua subsistem yang terpisah namun saling berkaitan: sistem verbal yang memproses bahasa dan sistem imaji yang memproses representasi visual. Saat siswa di SDIT Fajar Ilahi melihat gambar pada kartu sekaligus mendengar pelafalan *mufradat* dari guru secara simultan, terjadi proses pengodean ganda di dalam otak mereka. Jejak memori (*memory trace*) yang terbentuk melalui stimulasi visual dan auditori ini jauh lebih dominan dan permanen dibandingkan dengan hanya mendengarkan ceramah verbal. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* berfungsi sebagai alat pengait (*anchor*) yang mempermudah otak anak dalam mengonversi simbol bahasa Arab yang abstrak menjadi konsep mental yang konkret, yang pada akhirnya akan mereduksi beban kognitif dan meningkatkan daya ingat jangka panjang siswa.

Urgensi penerapan metode permainan berbasis *flashcard* di SDIT Fajar Ilahi Batam juga didorong oleh karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar yang cenderung kompetitif dan menyukai pengakuan sosial dari kelompoknya. Ketika

kosakata diajarkan dalam atmosfer permainan yang dinamis, hambatan psikologis seperti rasa takut salah atau rendah diri dapat diminimalkan secara natural. Dengan demikian, intervensi ini tidak hanya menasar pada aspek kognitif berupa peningkatan nilai akademik di atas KKM semata, melainkan juga menasar pada rekonstruksi afektif siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab yang selama ini dianggap menakutkan menjadi sebuah aktivitas yang interaktif, menantang, dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang dijelaskan dalam latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat penguasaan dan daya ingat siswa terhadap kosakata bahasa Arab.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.
3. Ketergantungan guru pada metode ceramah tanpa memanfaatkan media visual.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian dibatasi pada pengujian efektivitas media *flashcard* melalui metode permainan untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas III SDIT Fajar Ilahi Batam pada materi *At-Ta'aruf* (Perkenalan).

D. Perumusan Masalah

Penelitian ini berangkat dari berbagai permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran bahasa Arab, mulai dari dominasi metode pembelajaran, hasil belajar siswa, hingga kesulitan dalam penguasaan *mufradat*. Untuk memberikan arah yang jelas, permasalahan-permasalahan tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Apakah penggunaan metode permainan berbasis *flashcard* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*mufrodāt*) bahasa Arab pada siswa kelas III SDIT Fajar Ilahi?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan keefektifan dua model pembelajaran dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Tujuan tersebut kemudian dijabarkan secara spesifik untuk menjawab setiap pertanyaan yang telah dirumuskan.

1. Untuk menguji dan membuktikan secara empiris efektivitas penerapan metode permainan berbasis *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar *mufrodāt* siswa di SDIT Fajar Ilahi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti, baik secara teoretis maupun praktis, bagi pengembangan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan khazanah keilmuan dalam bidang metodologi pembelajaran bahasa Arab, khususnya bagi siswa pada tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini diproyeksikan dapat memperkuat teori penggunaan media visual dan pendekatan *play-based learning* dalam meningkatkan daya ingat jangka panjang (*long-term memory*) siswa terhadap kosakata asing. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi akademik yang relevan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji inovasi media pembelajaran yang mampu mereduksi hambatan mental atau *affective filter* pada anak saat mempelajari bahasa baru. Dengan adanya bukti empiris mengenai efektivitas *flashcard*, studi ini dapat memperkaya literatur mengenai penerapan teori kognitif dalam konteks pengajaran bahasa. Secara

keseluruhan, penelitian ini berupaya memberikan landasan konseptual bagi pengembangan kurikulum bahasa Arab yang lebih inovatif dan dinamis di lingkungan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan alternatif strategi mengajar yang inovatif, menciptakan media kreatif untuk mengatasi kejenuhan di kelas. Bagi siswa, penerapan metode berbasis *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pada akhirnya hasil belajar mereka. Bagi sekolah, temuan penelitian dapat menjadi masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara kelembagaan. Bagi peneliti selanjutnya, laporan ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau dasar untuk penelitian lanjutan yang relevan.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan proposal penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bagian utama untuk memudahkan pemahaman dan alur pembahasan. Sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini membahas hal-hal mendasar yang melatarbelakangi penelitian. Bab ini berisi latar Belakang Penelitian yang menguraikan fenomena dan masalah aktual dalam pembelajaran bahasa Arab, dilengkapi dengan kajian pustaka. Selanjutnya, bab ini memuat Identifikasi Masalah dan Fokus Penelitian untuk mempersempit ruang lingkup kajian. Bab ini juga mencakup Rumusan Masalah yang disajikan dalam bentuk pertanyaan penelitian, Tujuan Penelitian yang menjawab rumusan masalah, dan Manfaat Penelitian yang dijelaskan dalam manfaat teoritis dan praktis.

BAB II: Kajian Pustaka Dan Penelitian Yang Relevan

Bab ini menyajikan landasan teoretis, konsep operasional, serta tinjauan riset terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian. Di dalamnya memuat Acuan Teori Variabel Dependen (Y) terkait penguasaan kosakata (*mufradat*), Acuan Teori Variabel Independen (X) mengenai Hakikat Media *Flashcard* dan Metode Permainan, penjelasan mengenai Hakikat Kosakata Bahasa Arab, Kerangka Berfikir yang menghubungkan problematika kelas dengan solusi intervensi visual, serta Penelitian yang Relevan untuk memetakan posisi kebaruan (*novelty*) dari studi ini.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini menguraikan metodologi yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Bab ini mencakup penjelasan mengenai Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis dan Desain Penelitian yang digunakan, Variabel Penelitian, serta Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian. Selanjutnya, dijelaskan Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian beserta uji validitas dan reliabilitasnya, dan diakhiri dengan Teknik Analisis Data yang merinci langkah-langkah pengolahan data statistik dan uji hipotesis.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab ini memuat deskripsi data hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Di dalamnya disajikan hasil uji validitas instrumen (validitas isi dan konstruk), uji reliabilitas, uji prasyarat analisis data (uji normalitas dan uji homogenitas varians), serta pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik (*Paired Samples T-Test* dan *Independent Samples T-Test*). Bagian akhir bab ini memuat pembahasan mendalam mengenai interpretasi temuan penelitian dan hubungannya dengan teori pendukung yang relevan.

BAB V: Penutup.

Bab ini merupakan bagian akhir dari sistematika penulisan skripsi yang menyajikan simpulan secara menyeluruh dari hasil penelitian kuantitatif yang telah dianalisis. Selain itu, bagian ini juga memuat saran-saran akademis dan

praktis yang ditujukan bagi guru bahasa Arab, pihak manajemen sekolah SDIT Fajar Ilahi Batam, siswa, serta bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan instrumen penelitian serupa.

Daftar Pustaka

Bagian ini memuat semua sumber referensi, baik berupa buku, jurnal, artikel, maupun karya ilmiah lainnya, yang telah dikutip dan dijadikan rujukan dalam penulisan proposal penelitian ini. Daftar pustaka disusun secara alfabetis menurut nama belakang penulis pertama dan mengikuti aturan sitasi yang berlaku (contoh: APA Style).