

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam bidang keagamaan dan pendidikan. Sebagai bahasa Al-Qur'an dan hadis, bahasa Arab menjadi kunci utama untuk memahami ajaran Islam secara mendalam. Selain itu, bahasa Arab juga telah berkembang sebagai salah satu bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai literatur keilmuan, baik klasik maupun modern (Annisa & Safii, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab mulai banyak diterapkan di lembaga pendidikan formal sebagai bagian dari upaya pengembangan ilmu pengetahuan, budaya, dan komunikasi global.

Meskipun memiliki kedudukan yang strategis, pembelajaran bahasa Arab di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah lemahnya penguasaan kosakata peserta didik (Annisa & Safii, 2023). Tidak sedikit siswa yang mampu membaca teks Arab secara teknis, tetapi mengalami kesulitan dalam memahami makna kata atau menggunakannya dalam konteks sederhana (A. M. Ritonga et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata belum sepenuhnya berjalan secara efektif dan masih memerlukan perhatian khusus (Seffar, 2015).

Kosakata merupakan fondasi utama dalam menguasai suatu bahasa (Sidek & Rahim, 2015). Tanpa kosakata yang cukup, keterampilan berbahasa tidak dapat mencapai potensi penuhnya dan berkembang secara maksimal (Meutia et al., 2023). Menurut Hidayati (2017), kosakata merupakan unsur dasar yang harus dikuasai seseorang untuk bisa mengembangkan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, tentunya penguasaan kosakata dapat membantu siswa dalam memahami berbagai teks berbahasa Arab, baik berupa ayat Al-Qur'an, hadis, kitab klasik, maupun teks modern. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa penguasaan

kosakata yang luas menjadi faktor penting dalam menunjang kemampuan reseptif dan produktif dalam pembelajaran bahasa asing (Sukyning, 2025).

Keterbatasan kosakata juga berdampak pada aspek psikologis siswa. Siswa yang memiliki perbendaharaan kosakata yang minim cenderung kurang percaya diri, pasif dalam pembelajaran, dan enggan menggunakan bahasa Arab secara lisan karena takut melakukan kesalahan. Sebaliknya, siswa yang menguasai kosakata dengan baik biasanya lebih aktif, berani mencoba, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, penguasaan kosakata tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berpengaruh terhadap sikap dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fauzi & Anindiati, 2021).

Permasalahan lemahnya penguasaan kosakata juga masih sering ditemukan dalam praktik pembelajaran bahasa Arab di madrasah dan lembaga pendidikan keagamaan. Pembelajaran sering kali lebih menekankan aspek tata bahasa, seperti nahwu dan sharaf, dibandingkan penguasaan kosakata. Akibatnya, siswa mampu memahami struktur kebahasaan secara teoritis, tetapi kesulitan dalam memahami makna kata serta menggunakannya dalam komunikasi sederhana. Fenomena ini memperkuat anggapan bahwa pembelajaran kosakata kerap terabaikan karena kurikulum terlalu menitikberatkan pada aspek teoretis (Moody et al., 2018).

Kondisi serupa juga ditemukan dalam pembelajaran bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia. Siswa di Institut Tahfiz Bintulu terbiasa menghafal Al-Qur'an setiap hari, sehingga memiliki kemampuan membaca dan melafalkan teks bahasa Arab dengan cukup baik. Namun, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan kosakata sederhana, seperti nama benda, warna, maupun istilah sehari-hari dalam bahasa Arab.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan menghafal teks dan penguasaan kosakata yang digunakan dalam komunikasi. Dengan kata lain, kemampuan menghafal belum sepenuhnya diiringi dengan pemahaman makna kata secara mendalam.

Di sisi lain, metode pembelajaran yang digunakan di kelas masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah, pemberian arti mufradat secara langsung, serta hafalan daftar kosakata. Aktivitas pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Siswa lebih banyak mencatat dan menghafal kosakata tanpa diberi kesempatan yang cukup untuk berinteraksi, bergerak, atau menggunakan kosakata tersebut dalam situasi nyata. Berdasarkan pengamatan di kelas, kondisi tersebut membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Seiring berkembangnya pendekatan pembelajaran, berbagai metode inovatif mulai digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan permainan terbukti dapat membantu siswa lebih cepat memahami dan mengingat kosakata dibandingkan dengan metode hafalan semata (Rahmawati, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti kartu atau permainan berbasis aktivitas, juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata. Dalam pembelajaran bahasa Arab, *card-based media* (media berbasis kartu) merupakan salah satu media yang paling banyak digunakan karena bersifat praktis, fleksibel, dan mudah diaplikasikan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Ramadhani & Ammar, 2023). Selain itu, perkembangan teknologi juga melahirkan variasi media *card-based media*, seperti kartu digital dan *flashcard* berbasis *augmented reality* yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih interaktif. Penggunaan *card-based media* dengan teknologi realitas tertambah (AR) terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat visual. (Maulida & Rahmatan, 2025).

Namun, sebagian besar penggunaan *card-based media* masih terbatas pada aspek visual dan hafalan. Siswa umumnya hanya melihat, membaca, dan

mengingat kosakata tanpa disertai pengalaman langsung. Padahal, teori pembelajaran modern menekankan pentingnya keterlibatan berbagai gaya belajar, termasuk visual, auditori, dan kinestetik, agar pembelajaran menjadi lebih optimal (Jusslin et al., 2022). Keterlibatan gerakan fisik dan pengalaman nyata terbukti dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman konsep pada peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat dilihat bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas masih belum sepenuhnya mendukung penggunaan kosakata secara komunikatif dan kontekstual. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bertumpu pada hafalan, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik dan interaksi nyata di dalam kelas. *Card-based media* yang dipadukan dengan permainan sederhana, seperti menempelkan kosakata pada objek nyata, dapat menjadi alternatif yang relevan untuk membantu siswa mengaitkan kosakata dengan pengalaman konkret. Pendekatan ini sejalan dengan teori *embodied cognition* yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih bermakna ketika melibatkan tubuh dan indera secara aktif (Wilson, 2016).

Dalam praktik pembelajaran, guru menggunakan media berbasis kartu bergambar yang berisi kosakata bahasa Arab beserta terjemahannya dalam bahasa Melayu. Media tersebut biasanya ditampilkan di depan kelas, kemudian siswa diminta untuk menirukan pelafalan dan menghafal kosakata yang diberikan. Meskipun media ini membantu siswa dalam mengenali kosakata secara visual, penggunaannya masih cenderung satu arah dan berfokus pada hafalan.

Dalam praktiknya, siswa jarang diberi kesempatan untuk mengaitkan kosakata dengan benda nyata di sekitar mereka atau menggunakannya melalui aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Padahal, keterlibatan aktif melalui gerakan dan pengalaman langsung dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Kondisi inilah yang menjadi perhatian peneliti untuk mengkaji lebih lanjut pembelajaran kosakata bahasa Arab di lingkungan Institut Tahfiz Bintulu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga melibatkan aktivitas yang interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan *card-based media* melalui permainan “Tempel Warna” dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia. Penelitian ini dilakukan dalam situasi pembelajaran di luar jam formal, namun tetap melibatkan guru pengampu yang sama, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendekati kondisi pembelajaran sebenarnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan permainan “Tempel Warna” sebagai *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam penerapan permainan “Tempel Warna” sebagai *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia?
3. Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam penerapan permainan “Tempel Warna” sebagai *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan “Tempel Warna” sebagai *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia.
2. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam permainan “Tempel Warna” sebagai *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia.
3. Untuk mendeskripsikan solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam permainan “Tempel Warna” sebagai *card-based media* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Institut Tahfiz Bintulu, Sarawak, Malaysia

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoritis maupun praktis, bagi berbagai pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pembelajaran kosakata bahasa Arab, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media berbasis kartu dalam konteks pembelajaran di lembaga tahfiz.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Bahasa Arab

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata.

b. Bagi Pengelola Lembaga Pendidikan Bahasa Arab

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan dalam mengembangkan program pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan kontekstual.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan pendekatan atau media yang berbeda.

E. Definisi Istilah-istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan pemahaman, beberapa istilah penting dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Yang dimaksud dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar di kelas yang secara khusus berfokus pada penguasaan kosakata, bukan seluruh aspek keterampilan berbahasa (Muslih, 2021). Pembelajaran kosakata di sini diarahkan agar

siswa mengenal, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Arab dalam konteks sederhana, sesuai dengan tema yang diajarkan.

2. Kosakata (Mufradat)

Kosakata dalam penelitian ini merujuk pada kumpulan kata dalam bahasa Arab yang berfokus pada tema warna, yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa mengenal, memahami, dan menggunakan kosakata dalam konteks sederhana. Kosakata tersebut dipilih karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mudah dihubungkan dengan objek nyata di lingkungan sekitar.

3. *Card-based media*

Card-based media (media berbasis kartu) dalam penelitian ini merujuk pada media pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai sarana utama dalam menyampaikan kosakata bahasa Arab. Media ini diwujudkan dalam bentuk permainan “Tempel Warna”, yaitu aktivitas pembelajaran yang menggunakan potongan kertas berisi kosakata warna dalam bahasa Arab serta *sticky note* sebagai penanda. Siswa diminta mencocokkan kosakata yang diperoleh dengan benda nyata di dalam kelas, kemudian menempelkan *sticky note* berisi nama mereka pada objek yang sesuai. Dengan demikian, media ini tidak hanya bersifat visual, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik dan interaksi langsung.