

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab ialah bahasa kedua di Indonesia yang memiliki peran bahasa yang sangat penting di era zaman teknologi pada masa kini. Bahasa Arab memiliki peran yaitu sebagai bahasa komunikasi dalam kegiatan sehari-hari. Tidak hanya diajarkan di sekolah madrasah dan pondok, bahasa Arab juga diajarkan di berbagai sekolah negeri maupun swasta. Di mana mata pelajaran ini wajib diujikan pada saat naik ke jenjang berikutnya ketika di sekolah (Hasna Qonita Khansa, 2016)

Bahasa Arab mempunyai empat keterampilan, disini penulis akan memfokuskan pada pembahasan keterampilan yang ketiga yaitu keterampilan membaca (*maharah al-qiro'ah*). Keterampilan membaca merupakan satu dari sekian banyak materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Keterampilan membaca sangat penting karena harus dikuasai oleh peserta didik, pembelajaran keterampilan membaca memiliki manfaat yang sangat besar dalam menambah pengetahuan peserta didik karena dengan kemampuan membaca Arab yang baik akan menjadi alat bagi peserta didik untuk memahami literasi-literasi Arab.

Pembelajaran keterampilan membaca (*maharah al-qiro'ah*) tidak kalah penting dari keterampilan-keterampilan bahasa yang lainnya, karena dengan

mempelajari keterampilan membaca dengan waktu yang cukup dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang telah dibaca. Sedangkan jika waktu untuk pembelajaran keterampilan bahasa Arab hanya sedikit, maka yang didapatkan dari pembelajaran tersebut tidak maksimal. (Asyrofi, 2017) mengemukakan bahwa jika waktu yang tersedia dalam pembelajaran bahasa Arab terbilang singkat, maka otomatis materi akan berkurang dan wawasan serta kemampuan berbahasa para peserta didik juga berkurang.

Menurut (Yuliawan, 2016) Saat proses pembelajaran berlangsung guru harus mengamati para peserta didik, yakni pada latar belakang pendidikan yang bisa menjadi rujukan dalam proses pembelajaran. Latar belakang pendidikan merupakan pendidikan yang ditempuh peserta didik sebelumnya, seperti contohnya peserta didik yang latar belakang pendidikannya Madrasah Ibtidaiyyah (MI) masuk ke sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTS) akan mudah memahami dalam proses pembelajaran di sekolah. Karena rata-rata mata pelajarannya hampir sama dan membahas lebih mendalam atau melanjutkan materi sebelumnya. Sehingga bagi guru harus memberikan pengawasan yang ekstra bagi para siswa yang belum se-linear dari jenjang sebelumnya agar para peserta didik tidak kesulitan dalam proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.

Menurut (Oktiani, 2017) Proses pembelajaran juga harus melihat dari kreatif seorang guru dalam menjalankan proses pembelajaran, karena dalam belajar seorang murid memerlukan dorongan baik dari luar dan dalam. Maka dibutuhkan kreativitas guru sangat diperlukan, kreativitas guru adalah salah satu bentuk dari pendorong para peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu jangan sampai seorang

guru masih kurang kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran. Guru kreatif dapat mengembangkan kemampuannya, ide-ide yang baru serta cara baru agar dalam mengajar peserta didik merasa senang dan semangat. Oleh karena itu untuk membangun kreativitas seorang guru juga upaya yang harus dilakukan oleh lembaga atau pihak sekolah adalah berupa supervisi, pembinaan dan pengembangan, pemberian penghargaan, menciptakan suasana di sekolah yang menyenangkan.

Pembelajaran membutuhkan adanya sebuah evaluasi pembelajaran, dengan adanya evaluasi guru dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran itu tercapai atau tidak. Jika dalam sebuah pembelajaran minim adanya evaluasi, maka guru tidak bisa memahami tingkat kemampuan peserta didik. Evaluasi merupakan hasil atau progres dari peserta didik. Maka dengan itu dalam sebuah pembelajaran sangat dibutuhkan adanya evaluasi pembelajaran untuk melihat sejauh mana perkembangan hasil dari kegiatan belajar para peserta didik, dan melihat apakah tujuan dari pembelajaran tersebut sudah sesuai dan tercapai (Indriana, 2018)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Malang pada pembelajaran membaca bahasa Arab di lingkungan sekolah tersebut masih sangat terbelakang. Banyak dari kalangan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca kan teks berbahasa Arab. Hal ini dilatarbelakangi karna kebanyakan para siswa bukan dari lulusan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sedangkan dari guru atau pematari terpaku dengan penyampaian materi saja dan memberikan tugas kepada para siswa. Dan minim adanya praktek kegiatan membaca bahasa Arab, padahal kegiatan membaca perlu pengarahan

secara intensif sehingga tujuan dari keterampilan membaca bahasa Arab memberikan dampak hasil secara maksimal. Kemudian pemanfaatan media yg masih kurang membuat para siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti ingin melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media permainan *Wheel of Question* sebagai alternatif dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab. Di sini alasan penulis menggunakan media permainan *Wheel of Question* antara lain adalah: Agar siswa lebih mudah dalam memahami kegiatan pembelajaran keterampilan membaca dan membuat suasa kelas menjadi lebih bersemangat dan tidak bosan. Permainan *Wheel of Question* merupakan suatu media pembelajaran bahasa Arab yang berbentuk lingkaran, di mana di dalam lingkaran putaran tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang berasal dari teks pelajaran yang sudah dipelajari. Penggunaan media permainan ini sebagai bentuk penunjang agar siswa lebih bersemangat dan tidak membuat mereka jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab tersebut.

Dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka peneliti memilih judul yaitu **“EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN *WHEEL OF QUESTION* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka hasil dari rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media permainan *Wheel of Question* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Malang?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media permainan *Wheel of Question* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media permainan *Wheel of Question* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Malang
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan *Wheel of Question* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Malang

D. Manfaat Penelitian

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam rumusan masalah, dengan adanya penelitian ini peneliti sangat berharap akan dapat memberikan dampak manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti sendiri serta memberikan informasi terkait efektivitas penerapan media permainan *Wheel of Question* (Roda Pertanyaan) dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca.

2. Bagi Siswa

Memberikan motivasi semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, membantu siswa dalam proses kegiatan membaca bahasa Arab, serta memberikan dampak peningkatan terhadap keaktifan para siswa.

3. Bagi Guru

Memberikan terobosan baru dengan menggunakan alternatif media permainan dalam pembelajaran kegiatan membaca bahasa Arab agar kegiatan tersebut menjadi menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan.

4. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi untuk sekolah dalam pembelajaran tersebut yang dapat dimanfaatkan sebagai inovasi baru untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran yang diinginkan.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah pada penelitian ini bertujuan untuk memberi batas dalam pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian, agar penelitian menjadi lebih terfokuskan dan tidak membahas hal-hal yang tidak seharusnya dibahas dalam penelitian ini. Peneliti akan merumuskan ruang lingkup yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian dengan gambaran sebagai berikut:

1. Permainan *Wheel of Question*

Permainan *Wheel of Question* adalah sebuah media permainan yang berbentuk lingkaran, dimana di dalam putaran-putaran tersebut akan ada pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema pembelajaran yang telah dipelajari. Pembuatan media permainan terbuat dari bahan-bahan sederhana dan tidak membutuhkan banyak peralatan, serta tidak membutuhkan biaya yang besar. Sehingga media permainan *Wheel of Question* ini bisa dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Keterampilan membaca bahasa Arab

Keterampilan membaca (*Maharah al-qiro'ah*) merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa (*Maharah lughah*). Maksud dari keterampilan membaca adalah mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca teks berbahasa Arab.

- **Kerangka Penelitian BAB I**

