

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki peran penting dalam pengembangan pembelajaran di Indonesia (Kosim 2021). Bahasa Arab di ajarkan pada setiap jenjang pendidikan dari madrasah ibtidaiyah hingga perguruan tinggi (Fathoni 2021), dengan harapan siswa mampu menggunakan bahasa Arab secara praktis dalam mengatasi berbagai tantangan perkembangan teknologi, seperti mampu menulis melalui berbagai teknologi. Pada pembelajaran bahasa Arab diketahui terdapat empat keterampilan yang sifatnya penting yang secara harus dikuasai peserta didik yakni satu diantaranya keterampilan menulis. Menurut Rathomi (2020) keterampilan menulis adalah keterampilan yang mencakup kemampuan dalam menyampaikan terkait pada isi pikiran mulai melalui aspek yang secara sederhana seperti melakukan penulisan kata-kata hingga pada aspek yang sifatnya kompleks yakni mengarang. Dalam hal ini, Fajriah (2017) juga mengatakan, menulis diketahui juga dapat disebut sebagai suatu aktivitas yang sifatnya kompleks, hal terkait sebab tuntutan yang hadir terkait pada kemampuan untuk dapat melakukan penataan dan juga melakukan organisasi terhadap ide dengan cara yang terstruktur dan juga logis, serta terkait pada kemampuan dalam suatu konteks disajikannya mengenai tulisan dalam suatu ragam dari bahasa tulis serta terkait pada kaidah penulisan secara berbeda-beda.

Disamping itu, menurut Munawarah and Zulkifli (2021) diketahui terkait pada kemahiran menulis sendiri dimilikinya manfaat yang sifatnya sangat besar dalam menghadirkan dukungan terhadap aktivitas berbahasa, dengan secara khusus dalam upaya membantu pengembangan terkait pada daya inisiatif serta terkait pada kreativitas terhadap anak-anak untuk dapat ditemukannya, dikumpulkannya, serta diolahnya dan dilakukan penataan

mengenai informasi lalu dapat tersaji dalam wujud tulisan yang memiliki mutu. Dimana semua proses pembelajaran dalam mencapai keberhasilan terdapat pada pengajar. Fauzi, S. A & Mustika (2022) Menjelaskan bahwa guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tenaga pendidik atau guru secara harus memiliki pemahaman mengenai karakteristik serta kebutuhan dari peserta didik untuk dapat dilakukannya penyesuaian terkait pada metode yang akan diaplikasikan untuk pembelajaran yang secara efektif dan sifatnya sesuai (Andajani 2022). Selain itu, tenaga pendidik secara perlu menghadirkan suatu dukungan serta menghadirkan motivasi dengan cara pemanfaatan berbagai media yang dapat digunakan untuk pembelajaran untuk dapat menghadirkan peningkatan dalam minat belajar bagi peserta didik (Rahayu 2023).

Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang aktif dan produktif, dimana penulis menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaannya, dalam kegiatan menulis melalui latihan yang teratur (Pratiwi, Sulfasyah, and Azis 2023). Akan tetapi kebanyakan yang terjadi dikelas justru sebaliknya. Berdasarkan hasil obesrvasi langsung di SMA Surya Buana Kota Malang, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu siswa kesulitan untuk mengekspresikan ide-ide, karena kurangnya perbendaharaan kosakata. Selain itu, Siswa belum mampu menyusun dan menulis kalimat dalam bahasa Arab secara tepat, karena tidak adanya praktek menulis secara langsung yang membuat mereka kesulitan untuk menulis bahasa Arab. Serta beberapa siswa menyatakan pembelajaran kurang aktif, karena media pendukung dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kurang menarik. Problematika tersebut dapat menjadikan pembelajaran ketrampilan menulis menjadi tidak efektif. Problematika dalam suatu pembelajaran bahasa Arab dipahami sebagai suatu faktor yang dapat menghadirkan halangan serta menghadirkan suatu perlambatan dalam upaya dilaksanakannya proses pembelajaran bahasa Arab dengan secara khusus dalam upaya dipelajarinya mengenai keterampilan di bidang menulis (Purbalingga 2019).

Pada konteks ini tenaga pendidik memperoleh tuntutan untuk dapat memiliki inovasi serta kreativitas untuk dapat dicapainya terkait pada keberhasilan dalam upaya pembelajaran (Mustofa, Wekke, and Hasyim 2019). Guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, seperti pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan berbagai media yang menarik (Alawia 2019). Salah satu media pembelajaran yang bisa diimplementasikan dalam rangka untuk mencapai suasana kelas yang menarik yaitu model Game Typing Estafet bahasa Arab.

Game typing estafet merupakan sebuah permainan interaktif yang menggabungkan unsur kompetisi dan kecepatan mengetik dengan pembelajaran bahasa Arab. Dalam game ini, siswa bekerja sama dalam tim dan harus mengetikkan kata atau kalimat dalam bahasa arab dengan cepat dan akurat. Model ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa arab, serta membantu siswa dalam menguasai keterampilan menulis bahasa arab dengan lebih baik.

Menurut Hustasuhut, (2021) *typing estafet* merupakan kegiatan menyusun atau menghubungkan beberapa kata, frasa, kalimat, dan paragraf menjadi sebuah teks tertulis yang baik. *Game typing estafet* pada hakikatnya merupakan permainan di mana peserta atau tim bersaing dalam mengetik sejumlah teks atau kata-kata dengan cepat dan akurat. Selain itu, menurut Nistrina, (2021) permainan semacam ini sering digunakan dalam konteks pendidikan, pelatihan profesional, atau bahkan sebagai hiburan di antara siswa, rekan kerja, atau teman teman.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas mengenai berbagai penerapan *game typing estafet*, diantaranya Finanti and Santosa, (2023) metode *estafet writing* dalam upaya ditingkatkannya mengenai keterampilan menulis yang sifatnya cukup relevan, sebab dapat menghadirkan suatu peningkatan terhadap keterampilan dalam proses penulisan serta ditingkatkannya imajinasi dari siswa. Selanjutnya Astina dan Toyibah, (2021) menjelaskan bahwa menggunakan metode *spelling bee* dapat meningkatkan

daya ingat dan mempermudah siswa dalam menulis bahasa Arab dengan baik. Selain itu, Hendrawanto (2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa menggunakan metode *scramble* pada pembelajaran bahasa Arab terdapat perubahan yang signifikan karena siswa terlihat aktif dalam bertanya dan berdiskusi. Menurut Windyastuti (2020) media *Arabic board game* memberikan dampak positif kepada siswa karena banyak dari siswa yang tertarik dengan media ini dan juga menumbuhkan kreativitas dan imajinasi serta siswa sangat semangat dan antusias dalam pembelajaran. (Sa'idah, Mi'rotin, and Agustin 2021) dengan hasilnya bahwa metode menulis *estafet* dapat merealisasikan Suatu kondisi pembelajaran yang menghasilkan kesenangan sehingga siswa dapat memiliki motivasi dalam proses pembelajaran menulis. Selanjutnya Atori, Sunarya, and Gusrayani (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *game typing estafet* dipahami sebagai proses menulis berantai. Dalam proses pembelajarannya sendiri, peserta didik melakukan suatu aktivitas penyelesaian terkait pada suatu karangan yang dilaksanakan dengan cara berkelompok. Menulis yang dilakukan dari satu anggota ke anggota yang lain dalam suatu bentuk kelompok untuk dibuatnya larik. Tenaga pendidik diketahui dapat melakukan upaya pembuatan peraturan, aturan tersebut diketahui menghadirkan batasan terhadap peserta didik dalam cakupan waktu serta materi agar proses terkait yakni proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan juga secara kondusif. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Nurwahidah, Mustika, and Firmansyah 2020) *estafet writing* dipahami sebagai suatu metode pembelajaran yang bersifat *learning by doing* atau *active learning* agar siswa dapat melakukan asosiasi belajar sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis *Game Typing Estafet* Dalam Meningkatkan *Maharah Kitabah* Di SMA Surya Buana Kota Malang”. Demikian pengkaji berharap kajian ini dapat dimanfaatkan sebagai bentuk pedoman untuk dapat ditingkatkan mengenai keterampilan menulis bahasa Arab pada tingkatan SMA yang ada di Indonesia.

Selain itu juga dapat berperan sebagai referensi bagi pengkaji-pengkaji selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Didalam penelitian ini maka ada beberapa rumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti yakni:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis *game typing estafet* dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab pada siswa di SMA Surya Buana Kota Malang?
2. Bagaimana efektivitas penerapan model *game typing estafet* dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab pada siswa di SMA Surya Buana Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaplikasian model dari *game typing estafet* dalam upaya ditingkatkannya keterampilan dalam penulisan bahasa Arab tepatnya di SMA Surya Buana.
2. Untuk mengetahui efektivitas dalam pengaplikasian model *game typing estafet* dalam upaya ditingkatkannya terkait pada keterampilan penulisan dari bahasa Arab tepatnya pada peserta didik di SMA Surya Buana

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang tersebut di atas, dengan ini diharapkan dapat tercapainya manfaat penelitian, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan banyak kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis *game typing estafet*. Diantaranya peningkatan motivasi, kolaborasi, dan efisiensi keterampilan menulis bahasa Arab, yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran bahasa pada tingkat SMA.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan mengaplikasikan model pembelajaran terkait hal yang menjadi harapan yakni peserta didik dapat menemukan cara yang secara mudah Ketika dihadapinya suatu bentuk kesulitan dalam upaya ditingkatkannya terkait pada suatu bentuk keterampilan secara khusus pada penulisan dalam bahasa Arab.

b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan refensi bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik melalui penerapan model pembelajaran *game typing estafet*.

c) Bagi Sekolah

Kajian ini diharapkan dapat secara mampu menghadirkan Suatu bentuk kontribusi secara positif dalam lingkup sekolah sebagai upaya agar dapat ditingkatkannya terkait pada mutu dalam bidang pendidikan yakni melalui pengaplikasian suatu model pembelajaran dalam basis *game typing estafet*.

d) Bagi Peneliti

Bagian ini diharapkan dapat berperan sebagai suatu referensi bagi pengkaji yang akan datang untuk menciptakan atau mengembangkan berbagai metode melalui pemanfaatan model pembelajaran bahasa Arab yang bervariasi dan lebih efektif.

E. Batasan Istilah

Adapun sebagai upaya untuk meminimalisirkan terkait pada persamaan serta diperjelasnya dalam kajian ini, peneliti membatasi beberapa masalah untuk dibahas.

1. Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Keterampilan menulis dalam penelitian ini mencakup materi pada pembelajaran menulis tentang *Durusul Lughah*, yang memuat beberapa latihan menulis seperti *dhomir*, *asmaul al-istifham*, *mudzakar* dan *muannas*.

2. *Game Typing Estafet*

Game Typing Estafet dalam penelitian merujuk pada permainan yang menggabungkan elemen mengetik dengan kegiatan *estafet*. Dalam permainan ini, peserta harus mengetik kata-kata yang muncul di layar untuk menguasai kecepatan dan ketepatan mengetik. *Game estafet* juga dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sempurna dan mengatasi kesulitan dalam mengingat *mufrodah* dan kesusahan dalam menyusun kalimat di dalam kelas.

