

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Untuk menilai kebaruan dari penelitian ini, diharuskan untuk menyebutkan penelitian-penelitian sebelumnya yang sejenis dan menjelaskan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini, guna memberikan gambaran dan perbandingan. disampaikan bahwa penelitian yang berjudul “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME TYPING ESTAFET* DALAM MENINGKATKAN MAHARAH *KITABAH* DI SMA SURYA BUANA KOTA MALANG” merupakan hasil dari pemikiran sendiri. Sedangkan untuk penelitian-penelitian sebelumnya dalam menilai kebaruan dari penelitian ini ialah:

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Sebelumnya Yang Berkaitan Dengan Penerapan Metode *Estafet Writing*

No	Penelitian dan Judul	Tujuan	objek	Metode Penelitian	Hasil
1.	Asyah Finanti, Budi Santosa (2023), Penerapan Metode <i>Estafet Writing</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan	Penelitian ini bertujuan agar peserta didik dapat melakukan keterampilan menulis, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi	siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Muhammadiyah Larangan Brebes	Metode <i>Estafet Writing</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis.	Pembelajaran dengan mengaplikasikan metode <i>estafet writing</i> diketahui sangat menghadirkan bantuan terhadap siswa dalam upaya melakukan peningkatan

	n Menulis Puisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas X Akutansi SMK Muhammad iyah Larangan Brebes	menulis puisi.			terhadap keterampilan dari imajinasi, serta terkait pada sifat kooperatif antar kelompok dalam kajian ini mengkaji melakukan pembelajaran seperti pada umumnya atau pada biasanya, dengan diawali melakukan doa, dan melakukan pengecekan absensi siswa, lalu aktivitas selanjutnya pengkaji menghadirkan suatu gambaran serta materi yang berkaitan dengan puisi.
2.	Hendrawant o Ch (2020), Peningkatan	Untuk meningkatkan kualitas	Objek penelitian ini adalah	Metode penelitian ini adalah	Hasil kajian menyajikan bahwa suatu

	<p>Keterampilan Menulis Bahasa Arab (<i>Kitabah</i>) Dengan Menggunakan Metode <i>Scramble</i> Di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta</p>	<p>pada proses pembelajaran</p>	<p>Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta</p>	<p>Tindakan Kelas (PTK)</p>	<p>tindakan yang hadir di wilayah kelas yang dilaksanakan oleh pengkaji dapat diperolehnya pemahaman bahwa hadirnya bentuk perubahan secara signifikan terhadap hasil dari belajar mahasiswa mulai dari sebelum dilakukannya kajian hingga Pada siklus pertama serta pada kedua dengan mengaplikasikan metode <i>scramble</i> pada mata kuliah</p>
--	--	---------------------------------	---	-----------------------------	--

					<i>Kitābah</i>
3.	Chairani Astina, Toyibah (2021), Penggunaan Media Permainan “ <i>Spelling Bee</i> ” Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab.	Meningkatkan Keterampilan Menulis bahasa arab bagi siswa.	Objek penelitian ini adalah Kelas VII A dan Kelas VII B, MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo.	Metode penelitian ini adalah berupa penelitian lapangan yang bersifat kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif.	Bahwa dengan pengaplikasian media tersebut dapat menghadirkan peningkatan terhadap keterampilan dalam penulisan bahasa Arab di wilayah penelitian dengan mengaplikasikan metode ceramah titik hadirnya perbedaan dalam keterampilan menulis dalam siswa yang berperan sebagai subjek dalam kajian ini yakni dengan mengaplikasika

					<p>n media tersebut yakni siswa Arab siswa kelas VII A dibandingkan kelas VII B yang menggunakan metode ceramah. Adanya perbedaan keterampilan menulis siswa kelas VII A yang menggunakan media permainan <i>spelling bee</i> dengan kelas VII B yang menggunakan metode ceramah di MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo</p>
4.	Anggun Windyastuti	Pengembangan Media	Objek penelitian ini	metode ini adalah	Kajian menyajikan

	<p>(2020), Pengembangan Media <i>Alwahul Arabiyah</i> (<i>Arabic Board Game</i>) Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs.</p>	<p>Pembelajaran <i>ALWAHUL ARABIYAH</i> (<i>Arabic Board Game</i>) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs.</p>	<p>yaitu Kelas VIII MTs Negeri 4 Sleman.</p>	<p>dengan menggunakan <i>imla' manzur</i>.</p>	<p>bahwa upaya pembelajaran di wilayah kelas yang berperan sebagai eksperimen dengan mengaplikasikan metode tersebut diketahui mengalami Suatu bentuk peningkatan secara signifikan dalam suatu bentuk keterampilan penulisan bahasa Arab dibanding pada kelas yang berperan sebagai kelas kontrol tanpa hadirnya metode tersebut.</p>
--	---	---	--	--	--

5.	Setiadi (2017) Peningkatan Keterampilan <i>Kitabah Arabiyah</i> Mahasiswa melalui Metode Tutor Sebaya	Untuk efektivitas metode tutor sebaya dalam peningkatan kemampuan menulis bahasa Arab mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta.	Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta.	Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart	Metode pembelajaran tutor teman sebaya ini akan meningkatkan tingkat partisipasi dan motivasi belajar mahasiswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi dan tugas-tugas yang diberikan, serta mempraktikkan pola-pola kalimat-kalimat baru dalam menyusun paragraf yang kohesif dan koheren.
----	---	--	--	---	---

Berdasarkan tabel 2.1 diatas dapat diketahui letak persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Persamaan sebagaimana pada tabel diatas yaitu dalam penerapan metode *game estafet writing*. Selain itu, semua penelitian fokus pada meningkatkan ketrampilan menulis. Meskipun demikian, terdapat perbedaan yang mendasar, dimana penelitian ini menggunakan media *arabic keyboard* yang dioperasikan melalui laptop. Selain itu, belum adanya penelitian sejenis yang menjadikan siswa SMA Surya Buana sebagai objek penelitian.

B. Kerangka Teoritis

1. Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Menulis dipahami sebagai suatu upaya membuat huruf, angka, nama, dan juga sesuatu terkait pada tanda kebahasaan apapun dengan memanfaatkan alat tulis terhadap suatu kertas atau suatu media untuk menulis (Sugiarto 2016). Sebagai upaya untuk dilaksanakannya komunikasi yang terjadi antara penulis dengan audiens atau pembaca dapat memahami terkait pada maksud serta isi dalam tulisan titik ketiadaan dari suatu bentuk kesepakatan tersebut atau suatu bentuk sandi atau suatu bentuk huruf maka diketahui akan sulit untuk melakukan aktivitas komunikasi.

Keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) merupakan keterampilan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa (Ainun 2022). Menulis diketahui sebagai suatu aktivitas dengan dimilikinya keterkaitan dalam proses melakukan berpikir serta keterampilan dari ekspresi dalam wujud tulisan titik menulis diketahui dapat dikatakan sebagai suatu aktivitas yang bersifat Kompleks. Hal tersebut sebab hadirnya tuntutan terhadap suatu kemampuan untuk melakukan penataan serta melakukan organisasi terhadap ide dengan secara struktur serta logis serta kemampuan dalam konteks disajikannya tulisan dalam suatu ragam bahasa tulis dan juga kaidah dalam penulisan yang sifatnya berbeda-beda (Fajriah 2017).

Dalam hal ini Iskandar (2017) menjelaskan bahwa terkait pada proses kelahiran menulis mencakup 3 aspek yakni pertama kemahiran dalam

membentuk huruf dan melakukan pengejaan terhadap huruf terkait dengan mahir atau memiliki penguasaan yang cukup titik kedua kemahiran dalam proses diperbaikinya dalam khotbah; ketiga kemahiran dalam dilahirkannya pikiran serta perasaan dengan proses menulis.

Dapat diperolehnya pemahaman dibalik hadirnya kerumitan, terkait pada kemahiran dalam melakukan penulisan dimiliki manfaat secara besar sebagai suatu bentuk dukungan yang sifatnya penting dalam aktivitas berbahasa khususnya dalam suatu bentuk kontribusi dalam membantu suatu Upaya pengembangan daya inisiatif serta terkait pada kreativitas terhadap anak-anak untuk dapat ditemukannya, untuk dapat dikumpulkannya serta melakukan pengolahan dan juga menata suatu informasi lalu disajikan dalam wujud tulisan yang memiliki mutu. Demikian diketahui dapat diperolehnya pemahaman bahwa terkait pada keterampilan menulis memiliki peranan penting sebagai suatu wadah untuk disampaikan informasi terhadap peserta didik dalam proses dilakukannya penulisan bahasa Arab.

Pengertian lainnya, Hasani (2013) menjelaskan bahwa menulis sebagai suatu aktivitas untuk dapat disampaikan pesan dengan diaplikasikannya bahasa tulis sebagai bagian dari alat tulis atau terkait pada media titik pada suatu komunikasi tulis diketahui paling tidak hadir empat unsur yang tercakup yakni penulis berperan sebagai penyampai pesan pesan atau isi tulisan, atau saluran atau media dalam wujud tulisan, serta pembaca yang berperan sebagai penerima atau *audience* dari pesan tersebut.

Seperti halnya Rathomi (2020) menjelaskan bahwa keterampilan menulis dipahami sebagai suatu Kemampuan dalam melakukan pendeskripsian atau diungkapkannya mengenai isi pikiran, mulai dari aspek yang sifatnya sederhana seperti melakukan penulisan terhadap kata-kata hingga pada aspek yang sifatnya kompleks yakni melakukan pengarang.

Berdasar pada pandangan-pandangan yang telah dipaparkan di atas dapat diperolehnya pemahaman bahwa terkait pada keterampilan menulis

dipahami sebagai suatu ekspresi ide, terkait pada gagasan, terkait pada pikiran atau perasaan dengan dimilikinya ke dalam suatu bentuk lambang-lambang yang berkaitan dengan kekuasaan dalam wujud tulisan yang dapat dipahami individu lain titik oleh karena itu dibutuhkan hadirnya Suatu bentuk pembelajaran dengan mengaplikasikan metode secara tepat dari tenaga pendidik agar dapat dicapainya suatu tujuan yang menjadi harapan.

Seperti halnya pandangan (Sugiarto 2016). Tujuan menulis diketahui memiliki variasi atau bermacam-macam sejalan dengan keragaman dari keinginan individu seperti ingin terkenal, untuk mendapatkan honorarium, menghadirkan pengaruh terhadap individu lain mencerdaskan sesama manusia, menghibur, menenangkan hati, untuk disampaikannya mengenai pengetahuan atau sekadar untuk mengisi waktu kosong atau ruang.

2. Metode-Metode Dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Arab

Berikut adalah metode-metode dalam pembelajaran menulis bahasa arab diantaranya:

a) Metode imla'

Menurut (Hijrat 2020) menjelaskan bahwa Imla' berarti talqin dipahami sebagai suatu upaya untuk disampaikan atau mendeteksi kepada individu lain dengan suara yang keras agar dapat memindahkan secara baik benar kepada individu lain melalui segi kebahasaan dan mempelajarinya. Adapun tujuan dari Imla' yaitu agar memudahkan siswa mengarang dalam Bahasa Arab dengan memakai gaya Bahasa sendiri.

b) Metode Langsung

Menurut (Sari 2018) menjelaskan bahwa metode tersebut dipahami sebagai suatu metode yang mengkritik dan menyerang dalam pengaplikasian metode Nahwu dan juga terjemah dengan hadirnya anggapan hanya menitikberatkan terhadap suatu bentuk

pola-pola dari kaidah terkait yakni kaidah dalam tata bahasa titik metode tersebut diketahui mungkin kurang cocok bagi individu pemula yang sama sekali belum mengenal atau memahami bahasa Arab.

c) Metode Terjemahan

Metode gramatika dipahami sebagai suatu mekanisme untuk dapat disajikannya terkait bahan pembelajaran dengan cara melakukan penghafalan mengenai aturan-aturan atau terkait pada kaidah yang diberlakukan dalam tata bahasa Arab dengan meliputi Nahwu Shorof. Diketahui metode gramatikal tersebut sifatnya sangat kuat dalam berpegangan terhadap disiplin mental dan pengembangan secara intelektual (Kusnadi 2019). Metode ini fokus pada penerjemahan teks bahasa Arab ke bahasa ibu pembelajar dan sebaliknya, dengan memperhatikan struktur kalimat dan tata bahasa.

3. Model Pembelajaran Berbasis *Game Typing Estafet*

a) **Pengertian Model Pembelajaran *Game Typing Estafet***

Model pembelajaran dipahami sebagai suatu prosedur atau Rencana secara menyeluruh yang memiliki keterkaitan pada upaya penyajian terhadap materi pembelajaran dengan cara teratur serta sifatnya serasi Dan tidak saling tantangan terhadap satu dengan yang lain dengan berdasar pada pendekatan secara tertentu (Mufidah 2018). Selain itu, model pembelajaran merupakan seperangkat mekanisme yang diaplikasikan oleh tenaga pendidik dalam upaya disampaikannya ilmu atau mentransfer ilmu terhadap peserta didik dengan cara langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga ketika tenaga pendidik semakin menguasai model pembelajaran tersebut maka diketahui akan semakin baik pula dalam pengaplikasian model pembelajaran terkait dalam proses pembelajaran.

Permainan mengetik estafet adalah kompetisi mengetik di mana peserta bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan teks tertentu secepat dan seakurat mungkin. Konsepnya mirip dengan estafet lari, tetapi alih-alih berlari, setiap anggota tim bergantian mengetik bagian tertentu dari teks. Tim yang menyelesaikan teks terlebih dahulu dengan kesalahan paling sedikit menjadi pemenangnya. Menurut (Muliadi et al. 2023) *game typing estafet* merupakan salah satu teknik pengajaran bahasa arab, khususnya pengajaran menulis.

Tujuan dari kajian ini yakni untuk dilakukannya perbaikan Dalam proses pembelajaran bahasa Arab sebagai upaya untuk dapat ditingkatkannya keterampilan dalam penulisan bahasa Arab dengan mengaplikasikan model *Game Typing Estafet* juga adanya harapan dari kajian ini hasil pembelajaran dalam wujud peningkatan keterampilan bahasa Arab dapat secara lebih maksimal.

b) Langkah-langkah penerapan model *game typing estafet*

Adapun penerapan model *game typing estafet* yaitu melalui beberapa Langkah berikut:

1) Persiapan

Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil, kemudian siapkan teks atau kalimat yang akan digunakan dalam permainan, dan selanjutnya sediakan laptop untuk setiap kelompok.

2) Penjelasan aturan permainan

Menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan bermain *typing estafet* beserta aturan permainannya.

3) Pelaksanaan permainan

Beri teks yang akan diketik kepada setiap kelompok dan tiap anggota mengetik satu kata secara bergantian. Kemudian jika ada kesalahan, kelompok harus mengulanginya dari awal dan yang terakhir catat waktu yang dibutuhkan setiap kelompok untuk menyelesaikan teks.

4) Evaluasi dan Refleksi

Setelah permainan selesai, bandingkan waktu yang dicapai oleh setiap kelompok dan tanyakan kepada siswa apa yang mereka rasakan selama mengikuti permainan dan diskusikan Bersama mengenai kelebihan dan kekurangan dari model *game typing estafet*.

c) Kelebihan

1. Meningkatkan kecepatan mengetik, permainan ini dapat membantu pemain meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam mengetik.
2. Interaksi sosial, dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga meningkatkan interaksi dan kerja sama antar pemain.
3. Pembelajaran bahasa, dapat digunakan untuk belajar kosakata baru dalam bahasa tertentu.

d) Kekurangan

1. Keterbatasan akses, memerlukan perangkat dan akses internet, yang mungkin tidak tersedia untuk semua orang.
2. Tingkat kesulitan berbeda, pemain dengan tingkat kemampuan mengetik yang berbeda mungkin merasa kesulitan atau bosan.
3. Tidak selalu efektif untuk semua orang, beberapa orang mungkin tidak belajar dengan baik melalui permainan dan lebih menyukai metodelain.