

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia di muka bumi sangat bergantung pada bahasa sebagai alat untuk bersosialisasi antar sesama. Komunikasi sebagian besar didorong oleh bahasa yang memungkinkan kita menyampaikan informasi kepada orang lain dengan cara yang mudah untuk dipahami. Bahasa juga berfungsi untuk mengurangi kesalahpahaman antar individu. Dari sekian banyaknya bahasa di dunia, bahasa Arab merupakan salah satu yang paling banyak digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Penutur bahasa Arab sendiri berjumlah kurang lebih sekitar 200 juta penutur di 19 negara-negara Arab (Nisa', 2017). Selain digunakan di negara-negara Arab, bahasa Arab juga tersebar di Indonesia. Dikarenakan Indonesia bukan negara penutur bahasa Arab, maka sudah menjadi keharusan bagi masyarakat Indonesia untuk mempelajarinya dari hal yang paling dasar. Salah satu hal dasar untuk menguasai bahasa Arab yaitu dengan mempelajari kosakata.

Kosakata merupakan salah satu bagian terpenting dalam mempelajari suatu bahasa, khususnya bahasa Arab. Menurut (Abdurochman, 2017), dalam bahasa Arab disebut "*Mufradat*" artinya kosakata, merupakan kumpulan kata yang digunakan suatu suku dalam menyusun sebuah kalimat. Pengetahuan yang terbatas tentang kosakata dapat menghambat manusia dalam melakukan

komunikasi serta kegiatannya sehari-hari. Ada banyak cara untuk mempelajari kosakata, salah satunya melalui pendidikan di sekolah. Selama menempuh pendidikan di sekolah, para pelajar diwajibkan untuk mempelajari beberapa mata pelajaran yang telah diatur dalam kurikulum satu di antaranya adalah bahasa Arab.

Di Indonesia, mata pelajaran bahasa Arab diwajibkan di beberapa instansi khususnya bagi sekolah Islam. Sekolah Islam di Indonesia yang mengajarkan bahasa Arab terbagi menjadi tiga jenjang; Madrasah Ibtida'iyah (SD), Tsanawiyah (SMP), dan Aliyah (SMA) (Nisa', 2017). Selama berjalannya proses belajar mengajar di kelas, para pendidik diharuskan untuk menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dalam hal ini, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Namun sayangnya, dikarenakan banyak tenaga pendidik di Indonesia yang masih belum menguasai teknologi, sehingga membuat pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas terkesan monoton.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang, bahwasanya peneliti menemukan beberapa permasalahan. Pertama, penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas III yang relatif rendah. Kedua, siswa merasa jenuh saat pembelajaran bahasa Arab yang terkesan monoton. Kemudian untuk menggali informasi lebih lanjut, guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab diberikan beberapa pertanyaan oleh peneliti. Bersumberkan pada hasil wawancara yang telah dilaksanakan

sebelumnya, bahwasanya dalam pembelajaran bahasa Arab tidak ada penerapan media pembelajaran. Dari hal tersebut, siswa merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar mereka.

Menerapkan sebuah media akan berdampak secara signifikan pada kualitas pembelajaran siswa, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Keberhasilan belajar siswa dapat ditunjang dengan menggunakan media berbasis teknologi (Adittia, 2017). Dalam mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan peneliti pada paragraf di atas, peneliti menerapkan media *E-Comic* sebagai salah satu solusi dalam mengatasinya.

E-Comic merupakan salah satu alat komunikasi yang bersifat visual yang dapat menyampaikan informasi secara populer dan mudah untuk dimengerti (Kurniawan, Marwan, & Manan, 2017). Dengan menggunakan media *E-Comic* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat menekankan siswa agar melihat, membaca, memahami, dan menghafalkan materi yang disajikan. Dan secara tidak langsung mendorong para siswa untuk belajar secara mandiri. Pembelajaran menggunakan media *E-Comic* diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

Pentingnya penelitian ini untuk dilaksanakan karena peneliti melihat permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu kurangnya penguasaan kosakata bahasa Arab yang disebabkan oleh tidak adanya penerapan media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, para siswa merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung dan kemudian akan berakibat fatal pada hasil belajar mereka. Dalam hal ini, peneliti berupaya memberikan solusi berupa penerapan

media pembelajaran *E-Comic* guna meningkatkan kemahiran siswa kelas III pada penguasaan kosakata bahasa Arab di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, maka penelitian yang akan dibahas kali ini adalah “*Efektivitas Penggunaan Media E-Comic untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang .*”

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan beberapa pertanyaan sebagai penuntun dalam mengumpulkan informasi:

1. Bagaimana penerapan media *E-Comic* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *E-Comic* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas III SD Muhammadiyah 08 Dau Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan media *E-Comic* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *E-Comic* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang.

D. Manfaat Penelitian

Ada banyak manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini. Dua manfaat utama; secara teoritis dan secara praktis:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan banyak kontribusi dalam pengembangan minat pembelajaran kosakata bahasa Arab.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran ini, diharapkan bagi siswa dapat menemukan cara yang mudah ketika menghadapi kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

- b. Bagi guru

Penelitian ini dapat membantu guru mempermudah dalam mengajarkan kosakata bahasa Arab.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat, khususnya dalam hal peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan peneliti guna memfasilitasi pembaca dalam memahami variabel-variabel yang ada pada penelitian ini:

1. Media *E-Comic*

Dalam penyampaian materi terkait penguasaan kosakata bahasa Arab, pengajar dapat menggunakan *E-Comic* sebagai media di dalam kelas. Adapun *E-Comic* merupakan komik berbentuk elektronik yang berupa gabungan dari serangkaian gambar dan kata yang didesain menjadi sebuah cerita, sehingga mampu menarik para siswa dalam membacanya.

2. Kosakata bahasa Arab

Pada studi ini, peneliti memfokuskan pada penguasaan kosakata bahasa Arab terhadap siswa kelas III SD Muhammadiyah 08 Dau Malang yang bersumber dari buku Pimpinan Wilayah Muhammadiyah (PWM). Adapun dalam bahasa Arab disebut "*Mufradat*" artinya kosa kata, merupakan sekumpulan kata yang sudah banyak dipahami oleh khalayak dan dapat dimengerti serta digunakan dalam menyusun sebuah kalimat.