

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai negara dengan penduduk mayoritas muslim, Indonesia memiliki banyak sekali pesantren dan sekolah Islam yang memasukkan bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing yang wajib dipelajari (Yakin, 2022). Fakta ini didukung oleh data yang diambil dari situs resmi Kementerian Agama Republik Indonesia, Kemenag.go.id bahwa per tahun 2022 tercatat ada sebanyak 36.600 pesantren dan sekolah Islam yang tersebar di seluruh di Indonesia. Hal ini menjadikan bahasa Arab banyak diadopsi menjadi bidang studi di sekolah-sekolah Islami (Mubarok et al., 2022).

Meskipun demikian, masih banyak ditemukan pembelajaran bahasa Arab di pesantren dan beberapa sekolah Islam yang mempertahankan model dan metode pembelajaran yang konvensional. Padahal, menurut Takdir (2019), penyampaian pembelajaran dengan metode ceramah sering kali membuat anak bosan dan tidak menikmati pembelajaran.

Beberapa contoh lembaga pendidikan yang masih menggunakan model pembelajaran tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab di antaranya: Madrasah Diniyah Takmiliah Persatuan Islam Matraman (Mahyudin, 2018), MTs Darul Irfan Serang (Ismatillah & Irma, 2023), Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Medan (Putri, dkk., 2023), dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan, bahwa masih terdapat sekolah-sekolah yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran bahasa Arab.

Selain sistem pembelajaran, permasalahan yang turut dijumpai para peneliti dan akademisi pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Arab di sekolah ialah kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Juryatinai & Amrin (2021) memaparkan bahwa minat siswa menjadi salah satu masalah yang terdapat dalam pembelajaran, di mana siswa beranggapan bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang lebih sulit dipelajari dibandingkan bahasa Inggris.

Keadaan ini semakin diperkuat dengan pernyataan Wafi dalam Haris (2022) yang mengatakan bahwa pada beberapa bahasa Eropa, orang membaca dengan tepat apa yang mereka lihat dan menggunakan bacaan sebagai sarana untuk memahami, sedangkan orang Arab tidak dapat membaca teks dengan benar kecuali mereka telah memahami apa yang hendak mereka baca. Pernyataan Wafi menjadikan bahasa Arab terlihat semakin susah untuk dipelajari. Paradigma ini yang membuat siswa menjadi kurang tertarik dan antusias saat belajar bahasa Arab. Dajani et al. (2014) menambahkan, melakukan kegiatan pembelajaran yang sama oleh guru menyebabkan siswa frustrasi yang berakibat pada tidak tercapainya tujuan dari proses pembelajaran.

Kurangnya antusiasme dan minat siswa dalam belajar turut mengakibatkan kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran. Aswani & Aswani (2022) menjelaskan bahwa antusiasme dalam belajar memiliki fungsi untuk menggerakkan manusia menuju tujuan yang ingin dicapai serta menjadi salah satu faktor pendorong keberhasilan belajar. Heri (2019) menambahkan bahwa motivasi yang mana mempengaruhi sikap antusiasme siswa, berpengaruh terhadap sedikit banyaknya informasi yang dapat diserap siswa saat pembelajaran.

Sebelumnya, peneliti telah melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Malang dan ditemukan bahwa guru lebih sering menggunakan metode langsung (*tarikah al-mubasyaroh*) atau metode terjemah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guna menghadirkan sikap antusias dalam diri siswa dibutuhkan pembelajaran yang interaktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan oleh Dewi (2018), model pembelajaran memiliki peran dalam keberhasilan proses pembelajaran dikarenakan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga diharapkan guru dapat menyampaikan materi dengan tepat tanpa menimbulkan kebosanan pada siswa dalam pembelajaran.

Di antara model pembelajaran yang berfokus pada siswa adalah pembelajaran berbasis permainan (*Play-Based Learning*). *Play-Based Learning* didefinisikan sebagai sebuah pedagogi yang berpusat pada anak, di mana perkembangan, minat, serta kemampuan anak dikembangkan dengan cara mengikuti rasa ingin tahu dan kemauan alami mereka untuk mengeksplorasi sekitar melalui pengalaman belajar yang terstruktur (Pyle, DeLuca, & Danniels, 2017; Hunter, 2019 dalam Suwastini et al., 2022). Taylor & Boyer (2020) mengatakan bahwa ada sebuah hubungan antara bermain dengan kemampuan sosial-emosional dan perkembangan bahasa anak. Dijelaskan lebih lanjut, bahwa saat anak bermain dan berinteraksi dengan teman dan gurunya, mereka akan mengembangkan kemampuan komunikasi, percakapan sehari-hari, dan kosakata lisan.

Selain usaha penerapan model pembelajaran yang interaktif, diperlukan bantuan media pembelajaran untuk dapat menyajikan materi yang menarik bagi

siswa. Dengan pemanfaatan teknologi, banyak pengajar maupun peneliti mengadaptasi model pembelajaran *Play-Based Learning* menjadi digital. Baik pengajar maupun peneliti yang menggunakan teknologi atau aplikasi untuk menerapkan permainan dalam pembelajaran dinamakan *Game-Based Learning*. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Asria et al., (2021) menunjukkan bahwa antusiasme siswa tergolong baik saat melakukan evaluasi menggunakan aplikasi *Quizziz* pada materi trigonometri. Adapun peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dalam mendukung model pembelajaran karena fitur dan desain gambarnya yang beragam.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka perlu adanya penerapan model pembelajaran yang interaktif yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga ini memicu antusiasme siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Play-Based Learning* terhadap Antusiasme Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan menjadi dua, yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* pada pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang?

2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* terhadap antusiasme siswa saat pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah pada paragraf sebelumnya, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* ketika pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang.
2. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* terhadap antusiasme siswa pada pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ataupun inovasi model pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi guru bahasa Arab

Model pembelajaran *Play-Based Learning* dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu opsi model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan guru bahasa Arab saat pembelajaran.

b. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran bahasa Arab menggunakan model *Play-Based Learning*.

E. Batasan Istilah

1. Model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu perencanaan atau pola yang menjadi panduan dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas (Haudi, 2021). Dalam penelitian ini, model pembelajaran merupakan suatu prosedur pembelajaran dari awal hingga akhir.
2. Model pembelajaran *Play-Based Learning* dikenal sebagai praktik pengajaran yang sejalan dengan perkembangan, yang memosisikan anak-anak sebagai peserta aktif dalam pembelajaran mereka sendiri (Whitlock et al., 2023). Dalam penelitian ini, *Play-Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan materi ajar dan perkembangan siswa dan menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajarannya.
3. Antusiasme diartikan sebagai perasaan gembira terhadap suatu hal yang memunculkan gairah dan rasa bersemangat dari dalam diri siswa baik spontan atau melalui pengalaman (Suciati, 2018). Dalam penelitian ini, antusiasme dicirikan sebagai sikap positif yang ditunjukkan siswa saat mengikuti pembelajaran.