

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu diantara tahap perkembangan pribadi yang terjadi melalui proses pembelajaran yang didapatkan melalui pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan dalam pengertian lebih luas mencakup segala tindakan yang dilakukan untuk mempengaruhi orang lain, baik itu dalam bentuk kelompok maupun individu. sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya. Pendidikan juga mencakup proses pemerolehan pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan seseorang yang disampaikan melalui metode pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan tidak hanya terjadi melalui bimbingan orang lain, tetapi dapat juga berlangsung secara otodidak, memberikan pengalaman yang memengaruhi cara individu tersebut berpikir, bertindak, dan bersikap.

Abad ke-21 dikenal sebagai era keterbukaan atau globalisasi, mencerminkan periode di mana kehidupan manusia mengalami perubahan mendasar yang berbeda dari masa sebelumnya. Era ini ditandai oleh kemajuan teknologi informasi yang pesat dan pertumbuhan otomatisasi, di mana mesin, termasuk mesin produksi dan komputer, mulai menggantikan banyak pekerjaan rutin dan berulang. Masuknya ke abad ke-21, kemajuan teknologi telah merasuki berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam konteks pendidikan. Pendidik dan peserta didik diharapkan memiliki keterampilan belajar mengajar yang sesuai dengan tuntutan zaman. Para guru dan siswa perlu mengatasi berbagai tantangan dan memanfaatkan peluang untuk tetap relevan dalam era pengetahuan ini yang dipenuhi dengan dinamika informasi. Pendidikan abad ke-

21 bertujuan mencapai cita-cita nasional, yakni menciptakan masyarakat Indonesia yang makmur dan bahagia, serta memiliki posisi yang setara dan dihormati di tingkat global. Misi ini dilakukan dengan membentuk individu berkualitas mengacu pada individu yang memiliki kemandirian, tekad, dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan negaranya..

Berdasarkan catatan sejarah, bahasa Arab secara pasti diperkenalkan ke Nusantara seiring dengan penyebaran Islam. Hal ini tidak sama dengan bahasa-bahasa lain seperti bahasa Inggris, Perancis, Belanda, dan sebagainya, tidak memiliki keterkaitan sejarah serupa. Bahasa Arab telah dikenal di negara ini sejak zaman yang lebih awal, tetapi perkembangannya belum mencapai potensi maksimal. Dibandingkan dengan bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya, kami percaya bahwa masyarakat kami masih kurang memiliki minat atau motivasi yang cukup untuk mempelajari bahasa Arab.

Sebenarnya, bahasa Arab memiliki peran penting dalam interaksi sehari-hari kita, bukan hanya sebagai bahasa penyatuan nasional, bahasa agama, dan bahasa internasional. Bahasa Arab juga menjadi bahasa dalam ranah pengetahuan dan telah menghasilkan banyak karya yang luar biasa di berbagai disiplin ilmu, termasuk sastra, filsafat, sejarah, dan bidang lainnya. Selain itu, bahasa Arab dapat dianggap sebagai dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan modern saat ini. (Arsyad, 2003)

Untuk menguasai bahasa Arab, siswa perlu memiliki keahlian dalam empat aspek, yaitu menyimak (الإِسْتِمَاع), menulis (الْكِتَابَة), membaca (الْقِرَاءَة), dan kalam (المِحَادَثَة).

Menguasai keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan

berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. selama proses penerimaan pengetahuan linguistik. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak, maka harus diciptakan perangkat pembelajaran yang menarik, kreatif dan dapat memotivasi anak dimana salah satu solusinya adalah memanfaatkan teknologi canggih. Menggunakan alat permainan dapat menghasilkan kinerja yang lebih unggul jika dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. (Dicky Rawendy, et al:2017)

Belajar melalui permainan lebih menyenangkan dan bermanfaat, terbukti dari beberapa penelitian. Maka, dalam proses pengajaran bahasa asing, terutama bahasa Inggris. banyak dikembangkan aplikasi mobile dan dapat diunduh di ponsel android secara gratis. Sebuah aplikasi game bernama PowPow telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut dalam mendukung siswa Indonesia belajar kosakata bahasa Inggris. (Wiwik Andreani, et al:2019)

Permainan digital dapat bermanfaat bagi pembelajaran anak-anak, namun faktor-faktor yang mendorong manfaat permainan untuk kognisi tidak diketahui dengan baik. Dalam penelitian ini, peneliti menyelidiki efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital pada anak-anak dengan membandingkan pembelajaran bunyi dan kata-kata ucapan asing dalam permainan digital atau aplikasi digital nonpermainan. Untuk mengevaluasi perubahan plastik yang diinduksi game di otak, kami menggunakan respons otak mismatch negativitas (MMN) yang mencerminkan akses ke representasi memori jangka panjang. (Katja Junttila, et al:2022)

Pengajaran pemrograman komputer adalah topik penting. Karena inisiatif Sains dan Teknologi, topik ini dipertimbangkan dalam siklus pelatihan yang berbeda. Untuk pendidikan tinggi, mahasiswa harus mengembangkan konsep dasar untuk

pengembangan aplikasi perangkat lunak, yang tidak hanya berkontribusi pada pengetahuan bahasa pemrograman tetapi juga membuka pedoman untuk pemikiran komputasi. Namun, memilih alat yang tepat bisa jadi rumit. Terutama untuk keragaman alternatif di web. Selanjutnya, tidak semuanya memenuhi persyaratan kegunaan dasar. Dalam studi ini, kami menyajikan serangkaian platform yang berupaya mengembangkan keterampilan pemrograman berdasarkan video game. (Jaime Díaz, et al:2021)

Penelitian tentang penerapan pendekatan pembelajaran dengan basis game (GBL) menunjukkan bahwa cara ini dapat meningkatkan semangat belajar. dan hasil pembelajaran siswa. Pengolahan data dilakukan dengan menerapkan pendekatan baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil penelitian mencakup respons positif dan negatif siswa terhadap penerapan metode GBL, yang memengaruhi motivasi belajar siswa dan pencapaian pembelajaran pada proyek manajemen fenomena. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang berfokus pada penerapan metode pembelajaran berbasis permainan bisa berhasil membangkitkan semangat belajar siswa. dan membekali mereka menghadapi ketidakpastian dalam proyek kehidupan nyata. (Elina J' aask, et al : 2022)

Dua versi permainan, satu yang memberi siswa petunjuk tentang permintaan dan umpan balik kesalahan (kondisi Petunjuk) dan satu lagi yang tidak (kondisi Tanpa Petunjuk), peneliti melakukan analisis post-hoc untuk lebih memahami siswa proses belajar dan perilaku bermain game. Penelitian ini dengan jelas menggambarkan bagaimana teknologi pendidikan dapat peka terhadap konteks instruksional. (Cipto Wardoyo, et al: 2021)

Temuan menunjukkan bahwa pengetahuan teknologi, kompetensi pendidikan, keterampilan komputer berperan dan peran penting dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Namun, penelitian ini mencatat bahwa pembelajaran berbasis game dipembelajaran jarak jauh tidak dapat bertindak sebagai mediator dalam meningkatkan prestasi siswa. Studi ini menawarkan pembuat kebijakan penggunaan pembelajaran berbasis game dalam proses pembelajaran selama pembelajaran sinkron menggunakan teknologi. (Bruce M. McLaren, et al: 2022)

Salah satu aspek yang signifikan dalam keterampilan berbahasa yang penting dalam kemampuan berbahasa ialah memiliki pengetahuan kosa kata yang memadai. Tingkat keahlian berbahasa seseorang, baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan, dapat diukur sebagian oleh penguasaan kosa kata. Dalam menghadapi kemajuan teknologi yang pesat, diperlukan upaya inovatif dan peningkatan kualitas metode pembelajaran di lingkungan sekolah. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pemanfaatan media multimedia seperti pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa dalam bahasa Arab.

Setidaknya, guru dapat memanfaatkan alat pembelajaran yang ekonomis dan efektif. Meskipun alat-alat tersebut sederhana dan sederhana, namun penting untuk mencapai sasaran pembelajaran yang diinginkan. Selain mempunyai kemampuan menggunakan alat pembelajaran yang sudah ada, diharapkan guru juga mampu mengembangkan keterampilan untuk menciptakan media pembelajaran apabila belum tersedia. Karena, seorang guru perlu mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang memadai terkait pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, saya ingin meneliti tentang Pengembangan Game Based Learning bahasa arab untuk meningkatkan kemampuan kosakata. Dari hasil observasi yang dilaksanakan langsung melalui metode wawancara dengan seorang guru mata pelajaran bahasa Arab, beliau menyatakan bahwa selama ini, beliau belum pernah memanfaatkan bantuan media dalam proses pembelajaran. dan pembelajaran yang telah berjalan di MTsN 2 Kota Lhokseumawe di mana pembelajaran masih dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional.

Bahasa Arab sering kali dianggap sebagai salah satu dari pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa di sekolah. Akan tetapi, pandangan yang sama juga dimiliki oleh masyarakat umum terhadap mata pelajaran Bahasa Arab. Wawancara awal dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa belajar Bahasa Arab dianggap sulit. Tidak hanya sulit, mata pelajaran ini juga dianggap kurang menarik karena kesulitan dalam memahami kosakata, sehingga membuat pembelajaran Bahasa Arab kurang diminati. Fakta bahwa siswa mencapai hasil belajar rendah dan memperoleh nilai yang kurang memuaskan tercermin dalam data yang dikumpulkan dari guru mata pelajaran Bahasa Arab. Dalam tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Daftar Nilai dari Ujian Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 untuk Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII di MTsN 2 Kota Lhokseumawe.

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase %
1	80 – 85	7	19,4
2	75 – 79	14	38,8
3	70 – 74	6	16,6
4	65 – 69	2	5,5
5	60 – 64	3	8,3
6	55 – 59	3	5,5
7	50 – 54	2	5,5
	Jumlah	36	100%

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai Semester Ganjil Kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe TP. 2022/2023.

Berdasarkan tabel diatas, Hanya sebanyak 21 dari 26 siswa, atau sekitar 58,3 persen, yang berhasil menyelesaikan studi mereka. Sedangkan, 15 siswa lainnya, atau sekitar 41,6 persen, belum berhasil menyelesaikan studi atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75.

Hasil observasi di MTsN 2 Kota Lhokseumawe menunjukkan Bahwa tingkat kemampuan memahami kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII masih kurang. Penyebab kurangnya penguasaan kosakata ini bisa dikaitkan dengan sejumlah aspek siswa, misalnya kurang antusias dalam proses belajar mengajar dan kesulitan dalam pemahaman *mufrodāt* (kosakata) bahasa Arab. Selain itu, guru cenderung menerapkan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Dan penggunaan berbagai jenis media pembelajaran yang terbatas. Akibatnya, pembelajaran seringkali

disampaikan secara verbal tanpa didukung oleh media yang dapat memikat perhatian siswa saat guru menjelaskan materi.

Melalui media game based learning diharapkan agar dapat berfungsi sebagai alat yang mampu secara efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Lhokseumawe.

Sebuah penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh Fajriah (2015:107) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Kartu Kata Bergambar di kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat pada tahun 2015 terbukti memberikan dampak positif pada pemahaman kosakata bahasa Arab (Mufradat) siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab oleh siswa. Peningkatan sebesar 52,17% terjadi pada tahap I, dan kemudian meningkat menjadi 81,56% pada tahap II berdasarkan data kuantitatif. Analisis data kualitatif juga memperkuat hasil ini dengan menyatakan bahwa pemanfaatan media kartu kata bergambar efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab. (Fajriah, 2015)

Pendapat ini didukung berdasarkan Dalam Studi yang dilakukan oleh Rahayu (2013:53-54) berjudul "Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Jerman melalui Penerapan Pendekatan Pengajaran Kooperatif dengan Teknik Make A Match di SMA Negeri 10 Makassar" ditemukan hasil yang lebih menggembirakan dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata penguasaan kosakata dari 70% pada fase pertama meningkat menjadi 91,1% pada fase kedua. (Rahayu, 2013 )

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan memanfaatkan media Pemanfaatan game based learning sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kosakata. Pendekatan ini menyajikan situasi nyata dalam konteks aktivitas sehari-hari, termasuk di sekolah, diharapkan dapat berkontribusi secara positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Game Based Learning Bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan kosakata Kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi menekankan perlunya kreativitas dan inovasi dari para guru dalam proses pembelajaran. Pentingnya media dalam penyampain materi pembelajaran agar lebih menarik.
2. Pembelajaran Bahasa Arab masih terkesan sulit.
3. Media pembelajaran games based learning belum pernah dimanfaatkan oleh guru.

## **C. Batasan Masalah**

Dengan merinci masalah-masalah yang diidentifikasi sebelumnya, dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan terfokus untuk penelitian ini. Penelitian ini akan difokuskan pada kebutuhan penggunaan media game dalam

konteks pembelajaran bahasa Arab dengan tujuan meningkatkan kemampuan kosakata siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe. Materi pelajaran yang dikembangkan akan terbatas pada kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan materi يومياتنا pada kelas VIII MTsN semester ganjil.

1. Peningkatan kemampuan kebahasaan terletak pada kemampuan kosakata (*Mufradat*)
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran Game Based Learning.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada permasalahan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran Game Based Learning Bahasa Arab yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Arab layak digunakan oleh siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe?
2. Apakah media pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan efektif digunakan pada siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian dapat disesuaikan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning) untuk bahasa Arab dengan efektif meningkatkan keterampilan kosakata

dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk menguji kelayakan Pengembangan Media Game Based Learning Bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan kosakata Kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe.
2. Untuk menguji keefektifan Pengembangan Media Game Based Learning Bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan kosakata Kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini memiliki dampak positif. Secara teoritis, manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. untuk membantu guru agar proses pembelajaran lebih efisien.
2. untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berkualitas.
3. untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran bahasa Arab.

Sementara manfaat penelitian dalam hal praktis meliputi:

1. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman berharga dan memperluas pengetahuan sebagai pendidik, terutama dalam kemampuan berbicara bahasa Arab, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang diberikan kepada peserta didik di masa depan.
2. Bagi siswa, penelitian ini meningkatkan semangat mereka dalam proses belajar.

3. Bagi lingkungan pendidikan, penelitian ini memberikan inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab pada masa mendatang, Sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memberikan manfaat pada akhirnya.

