

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Sebagai alat komunikasi, bahasa digunakan manusia untuk menyampaikan ide, pikiran, dan gagasan kepada orang lain (Maissy Maula Fitriana dkk., 2023). Seiring perkembangan zaman, pembelajaran bahasa tidak lagi terbatas pada bahasa daerah, tetapi meluas ke bahasa asing seperti Inggris, Arab, Mandarin, dan lainnya. Bahasa Arab memiliki keistimewaan yang berbeda dengan bahasa lain karena memiliki nilai sastra yang tinggi bagi yang mempelajarinya serta bahasa Arab juga ditakdirkan sebagai bahasa al-Qur'an yakni kalam Allah (Kusnawati, 2023). Hal ini bahkan ditegaskan dalam Al-Qur'an surat Yusuf ayat 2: *"Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab agar kamu memahaminya."*

Tidak hanya umat Islam, banyak kalangan non-Muslim juga mempelajari bahasa Arab untuk keperluan akademik, penelitian, dan komunikasi lintas budaya. Bahasa Arab adalah salah satu bahasa global yang digunakan oleh lebih dari 300 juta orang sebagai bahasa ibu dan oleh lebih dari satu miliar orang sebagai bahasa keagamaan, serta merupakan salah satu bahasa resmi PBB (Nodira Saidova, 2023). Hal ini juga ditegaskan oleh penelitian Huda & Afrita (2023) yang menemukan bahwa penguasaan bahasa Arab menjadi faktor strategis dalam diplomasi pendidikan dan hubungan internasional, khususnya antara Indonesia dan Mesir memperkuat fungsi komunikatif dan budaya bahasa tersebut di kancah global (Huda & Afrita, 2023). Bahasa Arab memiliki peran yang signifikan dalam struktur sosial masyarakat Indonesia.

Posisi ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa mayoritas penduduk Indonesia memeluk agama Islam, yang mengharuskan pemahaman terhadap ajaran Al-Qur'an yang ditulis dalam bahasa Arab. Karena itu, bahasa Arab mendapatkan perhatian khusus dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Banyak lembaga pendidikan dan pesantren di Indonesia yang menjadikan bahasa Arab sebagai bagian

penting dalam kurikulum mereka. Pembelajaran bahasa Arab juga dipandang sebagai sarana utama dalam memahami nilai-nilai keagamaan Islam, sehingga menjadikannya sebagai bahasa yang tidak hanya sakral, tetapi juga memiliki kedudukan yang tinggi dalam masyarakat (Shidiq dkk., 2023).

Andi Arif mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab di Indonesia termasuk salah satu bentuk pengajaran bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal. Hal ini tercermin dari keberadaan mata pelajaran bahasa Arab dalam kurikulum hampir seluruh lembaga pendidikan, mulai dari tingkat *madrasah ibtida'iyyah* hingga perguruan tinggi. Bahkan, pada sebagian besar lembaga pendidikan formal, khususnya yang berada di bawah naungan Kementerian Agama, bahasa Arab menjadi mata pelajaran utama (Cahyati & Maulani, 2023).

Berdasarkan SK Dirjen Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran PAI dan bahasa Arab di Madrasah, dijelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab pada Fase C, yang diperuntukkan bagi kelas V dan VI *Madrasah Ibtidaiyah*, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab secara lisan maupun tulisan dalam konteks yang sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Capaian pembelajaran difokuskan pada penguatan empat kecakapan berbahasa, yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*) secara terpadu. Adapun tema-tema pembelajaran pada fase ini meliputi anggota tubuh, kebun binatang, di ruang tamu dan di ruang belajar, di perpustakaan, di kantin, jam, saya suka bahasa Arab, saya suka kegiatan liburan dan piknik.

Tema-tema tersebut dipilih untuk memperkaya kosakata peserta didik serta membiasakan mereka menggunakan bahasa Arab dalam situasi yang bermakna dan kontekstual. Selain aspek kebahasaan, pembelajaran juga diarahkan untuk menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab sebagai bahasa ajaran Islam, serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti moderasi, kerja sama, dan kepedulian. (Islam, 2024).

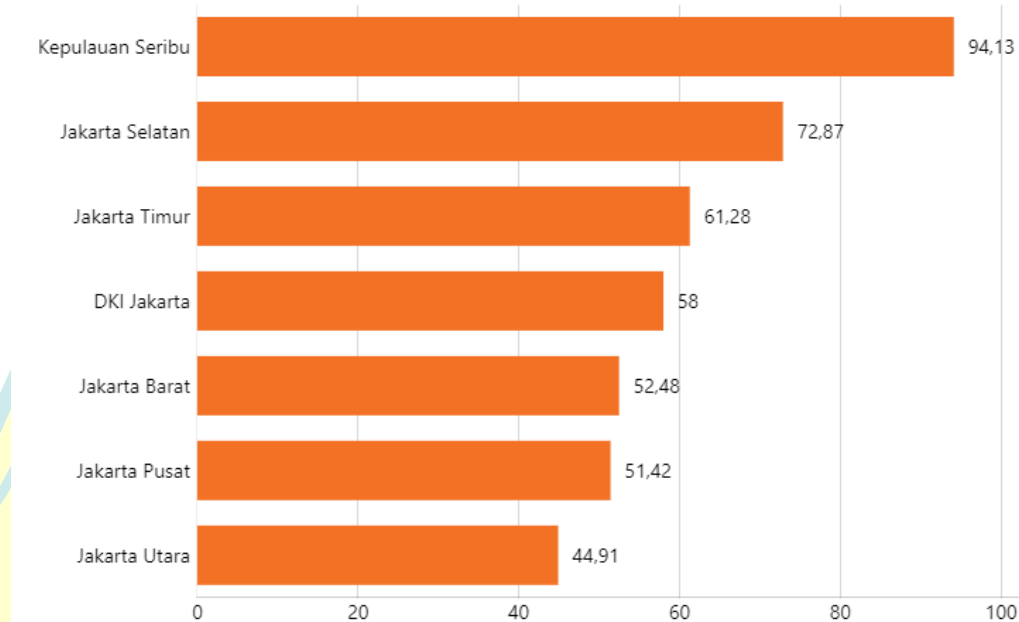
Proses belajar bahasa Arab tidak lepas dari berbagai faktor yang menentukan sejauh mana seseorang dapat berhasil dalam menguasainya. Salah satu faktor yang paling umum terjadi ada pada kosakata (mufradat) sebagai komponen utama yang harus dikuasai terlebih dahulu. Kosakata berperan sebagai landasan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Dengan penguasaan kosakata yang baik, siswa dapat lebih mudah memahami bacaan, mengekspresikan ide, dan membangun komunikasi yang efektif. Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa.

Penguasaan kosakata menjadi salah satu fondasi utama dalam proses belajar membaca. Siswa yang memiliki kosakata yang kaya cenderung lebih mudah memahami bacaan dan meningkatkan kemampuan literasinya (Saputri et al., 2024). Ini menunjukkan bahwa kosakata merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa asing. Bahkan, kosakata menjadi kunci yang menghubungkan seluruh aspek keterampilan berbahasa mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Masaki, 2001). Namun pada kenyataannya, penguasaan kosakata siswa masih tergolong rendah, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, memahami teks Arab, dan menyusun kalimat sederhana.

Seperti halnya pada penelitian Sulistiawati dkk.(2021) yang dilatarbelakangi oleh Siswa kelas V SD IT Al-Anshor Gedong Tataan mengalami hambatan dalam menghafal kosakata bahasa Arab. Sebagian besar dari mereka belum mampu menghafal kosakata dengan baik, sehingga kesulitan dalam menggunakan bahasa Arab secara lisan. Penelitian yang dilatarbelakangi oleh kosa kata rendah juga terdapat pada penelitian Fajriah (2017) yang menyatakan bahwa penguasaan mufradat siswa kelas I sebelum tindakan hanya sekitar 34,72%, Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata masih rendah. Padahal, kosakata merupakan salah satu dasar terpenting dalam sebuah bahasa, khususnya bahasa Arab.

Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam keterampilan berbahasa seperti berbicara, menulis, maupun membaca. Kelemahan dalam penguasaan kosakata dalam membaca dan menulis huruf Arab ini juga didukung oleh data dari (Katadata, 2021) hanya sekitar 58% penduduk DKI

Jakarta umur 15 tahun ke atas yang mampu membaca dan menulis huruf Arab. Bahkan di Jakarta Utara persentasenya hanya 44,9% dan Jakarta Pusat sekitar 51,4 %. Data tersebut tergambar dalam diagram berikut :



Gambar 1 1 Persentase Penduduk 15 Tahun ke Atas yang Mampu Membaca dan Menulis Huruf Arab di DKI Jakarta

Data ini menunjukkan bahwa penguasaan huruf dasar Arab masih terbatas bahkan di wilayah perkotaan, sehingga wajar jika siswa sekolah dasar pun masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Hal ini mengindikasikan bahwa penguasaan huruf dasar Arab masih sangat terbatas di tingkat masyarakat umum. Sebagai pembandingan, sebuah studi observasional oleh Maulida (2024) di TK Negeri Berlian Abdy menemukan bahwa dari 20 anak usia dini, hanya 3 anak yang lancar membaca huruf hijaiyah, sementara 10 anak belum lancar dan 7 anak belum bisa sama sekali (Rika Maulida, 2024).

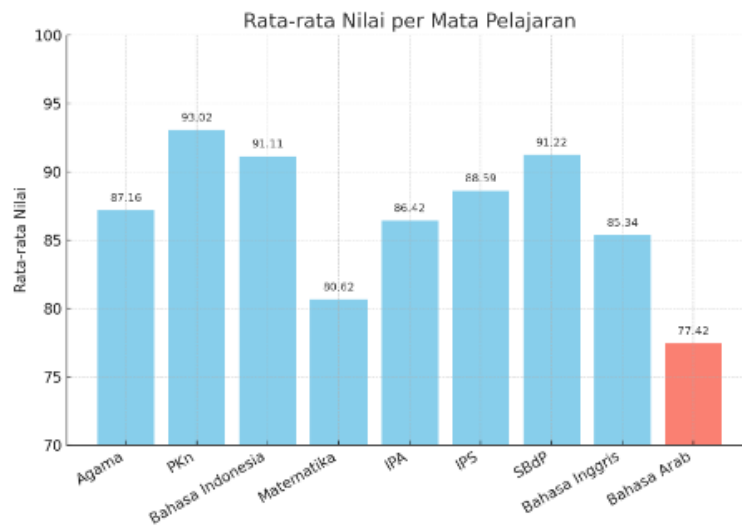
Berdasarkan hasil penelitian awal melalui observasi dan wawancara di MI Fatahillah, ditemukan bahwa minat siswa dalam mempelajari Bahasa Arab masih bervariasi. Menurut keterangan guru, sebagian siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pelajaran bahasa, sementara sisanya berada pada kategori sedang ke rendah. Namun, kemampuan siswa dalam menghafal kosakata masih tidak merata. sebagian

siswa dapat menguasai dengan baik, sedangkan sebagian lainnya mengalami kesulitan. Guru juga menyebutkan bahwa siswa perempuan umumnya memiliki minat dan kemampuan lebih baik dibandingkan siswa laki-laki.

Khusus pada siswa kelas V, tantangan yang dihadapi lebih kepada kemampuan mengubah kosakata sesuai konteks, yang memerlukan latihan bertahap dan berulang. Faktor lingkungan keluarga turut memengaruhi, mengingat banyak orang tua yang masih awam terhadap bahasa Arab sehingga siswa kurang mendapatkan dukungan dan fasilitas belajar di rumah.

Pada prakteknya guru masih mengandalkan metode yang bersifat *teacher-centered* dengan dukungan media pembelajaran yang terbatas pada buku dan video. Pendekatan ini membuat siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengurangi kesempatan mereka untuk berlatih secara mandiri. Selain itu, alokasi waktu pembelajaran Bahasa Arab yang hanya 60 menit per minggu menjadi hambatan tersendiri dalam memastikan ketercapaian kompetensi, terutama pada aspek kosakata.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan memberikan kesempatan bermain sambil belajar. Mereka merasa bahwa pembelajaran yang terlalu banyak menghafal membuat mereka mudah lupa dan mengalami kesulitan menerapkan kosakata sesuai kaidah. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa kesulitan menghafal dan menggunakan kosakata menjadi hambatan utama dalam penguasaan Bahasa Arab secara menyeluruh. Permasalahan-permasalahan tersebut juga terlihat dari capaian hasil belajar, di mana nilai rata-rata Bahasa Arab masih menjadi yang terendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Rata-rata nilai per mata pelajaran dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 1 2 Rata-rata nilai per mata pelajaran

Hal ini menunjukkan bahwa kesulitan penguasaan kosakata tidak hanya disebabkan oleh faktor internal siswa, tetapi juga karena pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional dengan media yang terbatas sehingga kurang menarik minat belajar.

Kondisi tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu memberikan kesempatan latihan kosakata secara bertahap, berulang, serta disertai pemantauan kemajuan belajar siswa secara berkelanjutan. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, penelitian pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan adanya tren pengembangan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada ketuntasan belajar (*Mastery Learning*). Pendekatan ini menekankan bahwa setiap peserta didik dapat mencapai penguasaan kompetensi apabila diberikan waktu belajar yang cukup, latihan yang terstruktur, serta umpan balik yang berkesinambungan.

Permasalahan rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Arab serta pemanfaatan media pembelajaran digital yang masih terbatas di MI Fatahillah menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially. Secara konseptual, *Mastery Learning* menekankan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan mencapai ketuntasan belajar melalui pembelajaran yang sistematis, asesmen formatif, pemberian

umpan balik, kegiatan remedial, dan *reassessment*. Karakteristik tersebut sesuai dengan pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang memerlukan latihan bertahap, pengulangan, dan penguatan secara berkelanjutan agar peserta didik mampu mencapai ketuntasan belajar. Di sisi lain, Ludo Digital berbasis Genially memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui perpaduan permainan edukatif, materi, dan evaluasi yang terintegrasi sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Mastery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan ketuntasan peserta didik. Larasati dkk. (2020) dan Ketut Karpini (2020) melaporkan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan ketuntasan belajar melalui pembelajaran yang terstruktur. Namun, implementasi *Mastery Learning* pada penelitian-penelitian tersebut umumnya masih didukung oleh media pembelajaran konvensional, seperti kartu kata dan LKS cetak, sehingga pemanfaatan media digital untuk mendukung proses ketuntasan belajar masih relatif terbatas.

Perkembangan penelitian media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang variatif dan inovatif berperan penting dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Berbagai bentuk media, mulai dari media visual hingga permainan edukatif, telah dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata secara lebih efektif (Fachrurrozi & Mahyudin, 2019). Nadilah dan Khoirul (2020) juga melaporkan bahwa visualisasi media dapat membantu peserta didik dalam menghafal dan memahami kosakata Bahasa Arab secara lebih mudah. Sejalan dengan perkembangan tersebut, permainan Ludo mulai banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Penelitian Haeruman dkk. (2022), Yuberti dkk. (2020), Kobandaha dkk. (2022), Sari dan Iswendi (2023), serta Audina dan Muchtar (2024) menunjukkan bahwa permainan Ludo mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan pemahaman materi. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, Badriyatin dkk. (2022) serta Hadiyanti dan Salim (2021) juga melaporkan bahwa permainan Ludo mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus penguasaan kosakata Bahasa Arab.

Perkembangan teknologi turut mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *game-based learning*. Berbagai penelitian mengenai Kahoot, Quizizz, *mobile game*, maupun media berbasis Genially menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar peserta didik (Razali dkk., 2020; Jeeva & Prakash, 2022; Enstein dkk., 2022; Farida dkk., 2022; Nasution dkk., 2024; Najib, 2025). Meskipun demikian, kecenderungan penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media digital atau pengujian efektivitas media, sedangkan integrasi media digital ke dalam suatu desain pembelajaran yang berorientasi pada ketuntasan belajar masih relatif terbatas.

Berdasarkan paparan tersebut, kesenjangan (*research gap*) penelitian ini meliputi: (1) belum banyak penelitian yang mengintegrasikan pendekatan *Mastery Learning* dengan permainan Ludo Digital berbasis Genially dalam pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah; (2) sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengembangan media atau pengujian efektivitas media, belum menghasilkan produk pembelajaran yang mengintegrasikan desain pembelajaran, media digital, asesmen formatif, umpan balik, remedial, dan *reassessment* dalam satu kesatuan pembelajaran; dan (3) masih terbatas penelitian yang mengembangkan pembelajaran kosakata Bahasa Arab berbasis teknologi digital dengan orientasi utama pada pencapaian ketuntasan belajar peserta didik.

Maka dari itu kebaruan (*novelty*) penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially yang menghasilkan satu paket pembelajaran terintegrasi meliputi: (a) desain pembelajaran berbasis *Mastery Learning*, (a) media Ludo Digital berbasis Genially, (c) panduan guru. Produk pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, sistematis, dan berorientasi pada ketuntasan belajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas V MI Fatahillah.

B. Fokus penelitian

Fokus Penelitian dalam pembahasan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan rancangan pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan *Mastery Learning* Berbantuan Permainan Ludo Digital sebagai sarana pembelajaran kosakata Bahasa Arab.
2. Pengembangan media permainan ludo digital sebagai media pendukung dalam pelaksanaan pendekatan mastery learning pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab
3. Penelitian dibatasi pada materi kosakata (mufradat) tema "Anggota Tubuh" beserta penggunaan bentuk fi'il madhi, mudhari', dan amr secara kontekstual pada peserta didik kelas V MI Fatahillah, serta tidak membahas keterampilan berbahasa lainnya (istima', kalam, qira'ah, dan kitabah) maupun kaidah sharaf secara mendalam.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa Arab yang bagaimanakah untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas V?
2. Bagaimana kelayakan pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo *Genially* ?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo *Genially* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Arab siswa kelas V?

D. Tujuan penelitian

Setelah permasalahan dirumuskan, maka peneliti memiliki tujuan untuk:

1. Menghasilkan rancangan pembelajaran bahasa Arab dengan Pendekatan *mastery learning* berbantuan permainan ludo sebagai media interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa kelas V MI Fatahillah.

2. Menguji kelayakan pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan ludo.
3. Menguji efektivitas rancangan pembelajaran bahasa dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan ludo dalam meningkatkan kosa kata siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis, metodologis, dan praktis sebagai berikut:

1. Teoretis,

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan, khususnya dalam bidang pengembangan rancangan pembelajaran bahasa Arab berbasis *Mastery Learning* yang terintegrasi dengan permainan Ludo. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran kosakata bahasa Arab yang menekankan ketuntasan belajar siswa.

2. Praktis,

- a. Bagi guru: Memberikan desain pembelajaran bahasa Arab berbasis *Mastery Learning* yang terintegrasi permainan Ludo sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V.
- b. Bagi peserta didik: Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain: Menjadi referensi atau bahan kajian untuk pengembangan penelitian selanjutnya terkait pembelajaran bahasa Arab berbasis *Mastery Learning* yang terintegrasi media permainan jenjang SD maupun mata pelajaran lain