

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, (Slameto, 2003:2). Dalam proses pembelajaran diperlukannya strategi atau metode pembelajaran dimana guru mampu menciptakan suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efisien dan Menyenangkan), agar tujuan pembelajaran yang di harapkan dan di rumuskan dapat tercapai dan berhasil gunanya guru itu dituntut untuk bias memilih metode yang tepat bagi peserta didik, metode yang digunakan oleh guru untuk terciptanya lingkungan belajar dan aktivitas belajar, dan siswa terlibat selama proses pembelajaran.

Pada hakikatnya proses mengajar merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen pengajaran yang saling terintegrasi dalam mencapai tujuan. Sehubungan dengan itu, peran guru sangatlah besar guna mencapai hasil belajar yang optimal. Semua komponen di dalam proses pembelajaran tersebut tidak boleh diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan metode dalam pengajaran yang saling terkait dengan komponen tersebut adalah penggunaan metode dalam pengajaran yang saling terkait dengan komponen lainnya dalam mencapai tujuan pengajaran. Proses pembelajaran yang kompleks itu melibatkan sejumlah komponen yang terdiri atas guru, tujuan pembelajaran, materi, media, sistem pengajaran, sumber, manajemen interaksi, evaluasi dan siswa (Uno dan Mohammad, 2012:2013). Oleh Karena itu dalam proses pembelajaran, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, (Slameto, 2003:2)

Tugas guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam proses pembelajaran, pada wawancara yang peneliti lakukan pada guru terdapat Beberapa masalah dalam aktifitas keterampilan berbicara yaitu Siswa grogi



berbicara karena khawatir melakukan kesalahan, takut dikritik, dan sedikit rasa malu. Pada peneliatian selanjutnya diadakan tes dimana peserta didik diberikan tes yang berinstrumen mengenai keterampilan berbicara, didalam tes itu ternyata masih banyak peserta didik yang masih kurang dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 2 Kota Bandung bahwa proses belajar mengajar Bahasa arab masih menggunakan media yang kurang dan belum bisa menunjang keaktifan peserta didik serta belum menggunakan media yang lainnya, padahal pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bisa membuat peserta didik itu terlibat dalam proses belajar mengajar. Hal ini berdasarkan teori yang di kemukakan oleh Jean Peaget seorang tokoh psikologi kognitif, menurut Peaget (MuhibbinSyah, 2014: 76-77), perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu: (1). Tahap sensorik (lahir-2 tahun), (2). Tahap pra oprasional (2-7 tahun), (3). Tahap oprasional konkrit (7-11 tahun), dan (4). Tahap oprasional formal (11-16 tahun). Usia sekolah Dasar termasuk dalam masa oprasional konkret dimana salah satu cirinya adalah dapat memahami hal-hal yan berwujud nyata (konkret).

Dengan kata lain bahwa di sekolah MIN 2 kota Bandung apabila disertai dengan media yang dapat memperjelas dan mempermudah siswa untuk memahami materi, salah satu penyebab kurangnya penggunaan media tersebut karena kemampuan guru menginovasi pembelajaran dan mengkreasikan pembelajaran masih kurang, (Angkowa, 2007: 26) mengatakan “media gambar adalah penyajian visual yang memanfaatkan rancangan gambaran sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, yang menyangkut manusia, peristiwa, benda-benda, tempat dan sebagainya. Hal ini terbukti terbukti dari hasil wawancara, dan observasi yang telah peneliti lakukan terhadap guru dan peserta didik di MIN 2 kota bandung, Pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan karena tidak ada nya media pendukung sehingga peserta didik kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, selain itu juga kurangnya sarana prasana di sekolah.

Pembelajaran Bahasa Arab Menurut Al-Ghaliyain, adalah kalimat-kalimat yang digunakan oleh orang Arab untuk mengungkapkan tujuan-tujuan (pikiran dan perasaan) mereka. Bahasa Arab juga termasuk rumpun Semit atau Semitik, sebagaimana telah disebutkan. Sebenarnya, Bahasa Arab itu muncul sejak abad sebelum Islam. Sebab, bukti peninggalan Bahasa Arab baru dapat dicatat hanya mulai sejak dua abad sebelum Islam muncul, sehingga pencatatan Bahasa Arab baru bisa di mulai saat ini. (Ulin Nuha, 2012: 31-33).

MIN 2 kota Bandung dari hasil observasi diketahui bahwa yang menyebabkan kemampuan siswa dalam berbicaranya masih kurang, hal ini terbukti dari hasil nilai rata-rata peserta didik 60 dan nilai tersebut berada di bawah KKM yaitu 6,5. Karena menurut (Darmansyah, 2010: 30-31) menyatakan bahwa jika guru ingin komunitas belajarnya menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan serta tempat emosi dihargai, maka suasana kelas termasuk Bahasa yang dipilih, cara menjalin simpati, dan sikap terhadap sekolah serta belajar seharusnya suasana yang penuh kegembiraan, yang dapat membawa kegembiraan pula.

Media Ular Tangga atau permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini termasuk permainan dalam kategori “board game” atau permainan yang sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya media ular tangga termasuk dalam media visual yaitu media yang hanya terfokus pada pancaindra penglihatan. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara salah satunya adalah melalui penggunaan media Ular Tangga untuk meningkatkan keterampilan Berbicara pada materi Mufrodat (kosa kata).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian tentang “Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dalam penelitian ini akan dibahas suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana keterampilan berbicara sebelum menggunakan media Ular Tangga di MIN 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Ular Tangga setiap siklus pada siswa di MIN 2 Kota Bandung?
3. Bagaimana keterampilan berbicara setelah menggunakan media Ular Tangga setiap siklus di MIN 2 Kota Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka dapat merumuskan tujuan penelitian ini adalah sebagai beriku:

1. Mengetahui keterampilan berbicara sebelum menggunakan media Ular Tangga di MIN 2 Kota Bandung
2. Mengetahui proses pembelajaran menggunakan media Ular Tangga setiap siklus di MIN 2 Kota Bandung
3. Mengetahui keterampilan berbicara setelah menggunakan media Ular Tangga setiap siklus di MIN 2 Kota Bandung

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dalam penelitian ini secara umum penerapan media pembelajaran baru dalam mata pelajaran Bahasa arab yang berkaitan dengan penggunaan media ular tangga terhadap tercapainya keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 2 Kota Bandung tahun ajaran 2019/2020.
  - b. Dengan adanya rencana awal ini diharapkan bisa memberikan wawasan kepada guru di Sekolah Dasar bagaimana cara menarik perhatian siswa sehingga suasana pembelajaran yang aktif dan

menantang bagi siswa guna meningkatkan keterampilan berbicara belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

c. Rencana awal ini juga diharapkan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat untuk peserta didik

1. Siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara
2. Meningkatkan pelafalan kosa kata siswa terhadap materi yang disampaikan
3. Meningkatkan antusiasme proses pembelajaran

### b. Manfaat Untuk Guru

1. Sebagai bahan masukan untuk menciptakan suasana kelas lebih aktif
2. Sebagai alternatif pemilihan media yang sesuai dengan pembelajaran dan di aplikasikannya.

### c. Manfaat Untuk sekolah

1. Dapat meningkatkan kemampuan belajar mengajar di kelas rendah
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam Bahasa arab

## E. Kerangka Berpikir

Menurut Ulin Nuha (2012: 283-284) mengemukakan bahwa media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Artinya, media ini hanya terfokus pada pancaindra penglihatan. Jenis media visual ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film berangkai), *slide* (film bingkai), foto, gambar, atau lukisan, dan cetakan. Adapula jenis media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak, seperti halnya film bisu dan film kartun.

Pembelajaran visual ini memungkinkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa baik terhadap kelompoknya maupun terhadap guru, serta menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif. Oleh karena itu media visual sangatlah penting untuk meningkatkan keaktifan berbicara peserta didik. Dengan adanya media Ular Tangga peserta didik bisa mencoba memainkannya dalam proses pembelajaran Bahasa arab. Karena permainan Ular Tangga ini menurut Mujib dan Rahmawati termasuk dalam Permainan Edukatif, merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu juga memberikan rangsangan ataupun respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lainnya; pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya piker keseimbangan kognitif, motoric, efeksi, serta kekayaan social dan spiritual, (Mujib dan Rahmawati, 2001: 29-30).

Tujuan permainan Bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran seharusnya mempunyai beberapa tujuan: Interaksi Verbal siswa, Menambah kefasihan dan kepercayaan diri siswa, Menyediakan konteks Pembelajaran. Alat Mengikis rasa bosan sebagai alat pemulihan, pengukuhan, dan pengayaan (Mujib dan Rahmawati, 2011: 40-46).

Permainan Ular Tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini termasuk permainan dalam kategori “board game” atau permainan yang sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan yang berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta dengan gambar ular dan tangga, (M Husna A, 2009: 145).

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu;

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar

2. Merangsang pengembangan daya berfikir, daya cipta, dan Bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.

Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam mengembangkan fisik, motoric, Bahasa, intelektual, social, maupun emosional. (Ismail dan Rifa, 2012: 12).

Manfaat permainan Ular Tangga ini sangatlah berpengaruh bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena akan membuat peserta didik menjadi lebih giat lagi dalam pembelajaran melatih daya pengembangan fisik, motoric, dan juga emosional sehingga peserta didik bisa bermain dalam sebuah pembelajaran.

Tujuan permainan Ular Tangga untuk melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Menurut Mujib dan Rahmawati (2011: 128) langkah-langkah permainan Ular Tangga adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan media Ular Tangga
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
3. Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk memainkan dadu
4. Kocok kartu pertanyaan terlebih dahulu
5. Setelah mengeluarkan angka dadunya lalu siswa diberikan kartu sesuai dengan nomor yang didapatnya
6. Guru memberikan pertanyaan sesuai yang ada dalam kartu mengenai pembelajaran Mufrodah
7. Kelompok yang mendaapat pertanyaan diberikan waktu untuk menjawabnya
8. Begitupun selanjutnya, sampai finish
9. Aturannya yang tidak bisa menjawab maka tidak akan maju ke angka selanjutnya, jika kelompok yang sampai duluan ke finish maka kelompok itu akan mendapatkan *reward*.

Menurut Hermawan (2013: 135-136) keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengespresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada



mitra pembicara. Secara umum ketrampilan berbicara bertujuan agar para pelajar mampu berkomunikasi lisan secara baik dan wajar dengan Bahasa yang mereka pelajari pelajari. Secara baik dan wajar mengandung arti menyampaikan pesan kepada orang lain dalam cara yang secara social dapat diterima.

Menurut Abu Bakar seperti yang di kutip oleh Ulin Nuha (2012:99), tujuan dari keterampilan atau kemahiran berbicara adalah sebagai berikut:

1. Membiasakan murid bercakap-cakap dengan Bahasa yang fasih.
2. Membiasakan murid menyusun kalimat yang timbul dari dalam hati dan perasaannya dengan kalimat yang benar dan jelas.
3. Membiasakan murid memilih kata dan kalimat, lalu menyusunnya dalam Bahasa yang Indah, serta memperhatikan penggunaan kata pada tempatnya

Menurut Suhendar dan Supinah dalam buku (Gustia,2013:2-3) mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam keterampilan berbicara ialah sebagai berikut:

1. Lafal dan ucapan

Lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi bahasa. Melafalkan berarti mengucapkan. Lafal yang sesuai dengan nama huruf lah yang benar.

2. Tata bahasa

Struktur kebahasaan yang sesuai dengan ragam bahasa yang dipakai. Struktur adalah cara bagaimana suatu disusun atau dibangun. Struktur sebagai komponen tolak ukur keterampilan berbicara, merupakan tolak ukur susunan bahasa lisan si pembicara.

3. Kosakata atau diksi

Diksi atau pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang akan disampaikan. Kosakata sebagai tolak ukur keterampilan berbicara merupakan tolak ukur pembendaharaan kata yang dipakai serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimatnya.

4. Kefasihan, kemudahan dan kecepatan berbicara hafalan

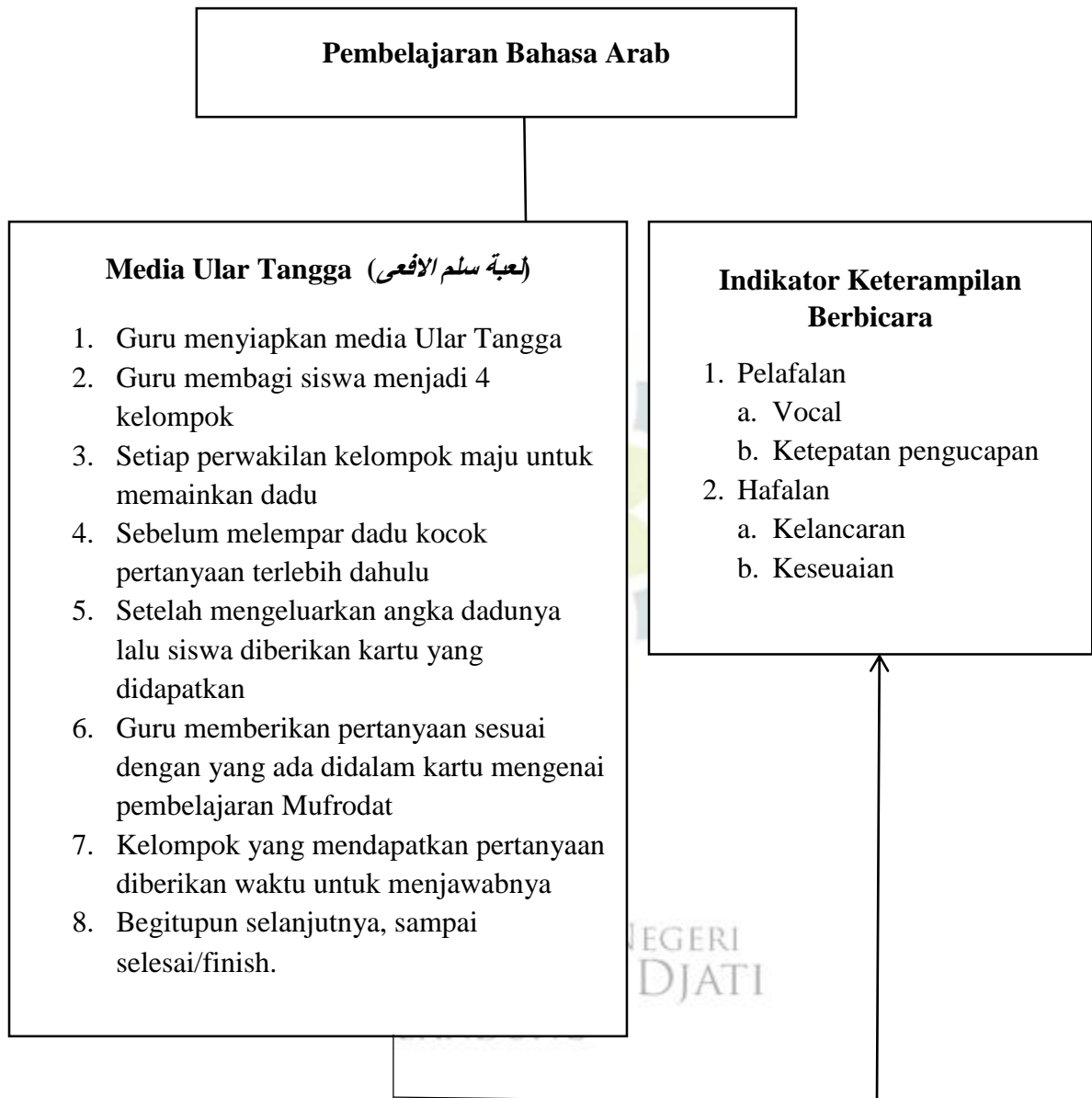
Fasih berarti lancar, bersih, dan lafalnya tentang berbahasa, bercakap-cakap, mengaji dan sebagainya. Kefasihan sebagai tolak ukur keterampilan berbibicara merupakan tolak ukur kelancaran seseorang dalam bertutur apakah yang bersangkutan itu lancar atau tidak dalam mengemukakan pokok-pokok pikirannya, di dalam mengekspresikan perasaannya melalui bahasa lisannya.

Seseorang dikatakan memiliki keterampilan berbicara apabila yang bersangkutan terampil dalam memilih bunyi-bunyi bahasa (berupa kata, kalimat, serta tekanan dan nada) secara tepat. Serta memformulasikannya secara tepat pula (Cahyani, 2016: 148).

Menurut Tarigan (2013: 2) dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, perlu diperhatikan faktor-faktor berikut: vokal atau konsonan yang diucapkan dengan tepat, apakah pola-pola intonasi naik turunnya suara sudah memuaskan pemahaman ketetapan dan ketepatan ucapan, tepat atau tidaknya kata-kata yang diucapkan, sejauh manakah kewajaran dan kelancaran berbicara seseorang.

Oleh karena itu dalam pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan berbicara ialah: lafal atau ucapan, tata bahasa, kosakata, intonasi, kelancaran, isi pembicaraan serta pemahaman. Sedangkan, indikator yang akan diambil dalam penelitian ini ialah: pelafalan dan hafalan.

Berdasarkan pada kerangka berpikir diatas maka secara teoritis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Ular Tangga dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Arab, secara jelas dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 kerangka berpikir

## **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah penerapan Media Ular Tangga pada pembelajaran Bahasa Arab di duga dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu:

1. Endah Rosela (2016) dengan judul “Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia”. Hasil dari penelitian menunjukkan data bahwa motivasi belajar siswa yang tergolong kategori minimal baik pada siklus 1 87,5% meningkat menjadi 100% di siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan presentase dari skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I 68,12% dengan presentase ketuntasan 62,5% kemudian skor rata-rata naik mejadi 88,95% dengan ketuntasan 100% pada silus II. Hasil observasi pada siklus I dan II diperoleh hasil yaitu 100% siswa yang tergolong dalam kategori minimal baik. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu dengan menerapkan permainan edukasi Ular Tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Mlati pada materi sistem peredaran darah manusia.
2. Nafiah Nurul Rarnaningsih (2014) dengan judul “penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan
3. Motivasi Belajar IPS Kelas IIIA SDN Nugopuro, Sleman”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ula tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama II siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan presentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%.

4. Amiroh Nur Khayatun (2013) dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N 3 Purworejo” Hasil penelitian ini menunjukkan nilai thitung sebesar 3,053 dengan db 61 yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,000 yang berarti nilai hitung lebih besar dari nilai tabel. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang positif dan signifikan antara keterampilan berbicara Bahasa Prancis peserta didik yang diajar menggunakan teknik permainan ular tangga dan dengan menggunakan teknik konvensional. Peningkatan nilai keterampilan berbicara kelas eksperimen sebesar 1,52, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,39. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan ular tangga lebih efektif daripada teknik konvensional pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Persamaan dari hasil penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti variable mengenai media ular tangga dan juga keterampilan berbicara namun pada akhirnya hasilnya akan berbeda. Perbedaan dari hasil penelitian terdahulu yaitu dari dua variable yang sama namun Terdapat perbedaan variable antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan, dimana peneliti berfokus kepada kemampuan berbicara siswa. Dari penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang sebelumnya mengenai media ular tangga dan keterampilan berbicara, terdapat beberapa orang yang meneliti mengenai pengaruh penggunaan media Ular Tangga terhadap karakter anak dalam kemampuan berbicara dan keefektifan penggunaan media ular tangga tersebut.