

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014: 3) secara garis besar media dianggap sebagai orang, benda, atau peristiwa yang membentuk keadaan yang diperlukan siswa untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap.

Dalam pandangan ini, media juga mencakup pengajar, lingkungan belajar, dan buku. Lebih tepatnya media dalam kegiatan pembelajaran biasanya dipandang sebagai suatu alat grafis atau elektrolitik yang berfungsi sebagai komponen pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang dapat membantu menciptakan pengalaman bermakna bagi siswa. Alat grafis atau elektrolis ini digunakan untuk menangkap, mengolah, dan mengatur ulang informasi verbal atau visual. Siswa akan mudah memahami sesuatu yang abstrak dan menjadikannya lebih nyata dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai suatu perangkat yang bersifat fisik dan non-aktual yang sengaja dimanfaatkan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efisien dan efektif (Musfiqon, 2012).

Ketersediaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa. Media harus mendorong siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya di samping menawarkan rangsangan belajar yang baru (Hamdani, 2011).

Gerlach dan Ely (dalam Wina Sanjaya, 2012: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran bukan sekedar alat dan bahan saja, sebaliknya, hal-hal tersebut adalah hal-hal yang membantu siswa belajar.

Dilihat dari beberapa definisi di atas, maka media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada penerima manfaat atau siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di antara komponen kerangka pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan utama. Tanpa penggunaan media, pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

2.1.2 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Selain disesuaikan dengan materi pelajaran yang dipelajari dan sejalan dengan tujuan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan keadaan sekolah dan siswanya. Lestari, Ariani, dan Ashadi (2014) mengatakan bahwa tujuan dasar penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu pengajar mengkomunikasikan ide atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang membuatnya lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan.

Menurut Rahmatia, Monawati, dan Darnius (2017) mengatakan bahwa ada lima kegunaan khusus media pembelajaran:

- 1) Memberikan peluang pertumbuhan yang unik dan beragam guna menghidupkan keunggulan siswa dalam belajar.
- 2) Menumbuhkembangkan perilaku dan kemampuan tertentu, khususnya di bidang inovasi.
- 3) Menciptakan pengalaman belajar yang tidak akan cepat dilupakan oleh siswa.
- 4) Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar.
- 5) Memberikan inspirasi belajar kepada siswa.

Berdasarkan teori di atas didapatkan kesimpulan bahwa tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu untuk memaksimalkan proses penyampaian informasi kepada siswa.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Primasari, dkk., 2014: 64) menyatakan bahwa selain penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran, terdapat beragam jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dll), media tiga dimensi (model karya, maket, diorama), dan media proyeksi (slide film, OHP, dan lain-lain) semuanya dapat dimanfaatkan atau digunakan untuk mendorong minat siswa dalam pembelajaran.

Widyastuti (2017) menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media visual, atau media yang hanya menggunakan penglihatan, meliputi media cetak seperti buku, peta, buku harian, gambar, flash card, dan sebagainya.
- 2) Media audio atau jenis teknologi yang bergantung pada pendengaran, contoh dari media audio adalah radio dan tape recorder.
- 3) Media audio visual dimanfaatkan dengan bergantung pada indera penglihatan dan pendengaran contoh dari media audio visual diantaranya adalah acara televisi, film, dan video.
- 4) Multimedia mengacu pada media yang mengintegrasikan beberapa media dan peralatan ke dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media memiliki beragam jenis bentuk dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing, dalam penggunaan media seorang guru harus menyesuaikan media yang akan digunakan dengan isi materi yang akan dibelajarkan, selain itu harus disesuaikan juga dengan kebutuhan siswa, serta harus mempertimbangkan kompleksitas dan pertimbangan finansial.

Dari berbagai jenis media pembelajaran yang telah di uraikan, yang akan di gunakan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis media visual berupa media kartu bergambar (*flash card*).

2.2 Media Kartu Bergambar

2.2.1. Pengertian Media Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Menurut Arsyad (2002: 199) *flash card* atau kartu bergambar adalah kartu yang berukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi sebagai pengingat atau isyarat bagi siswa terhadap materi yang relevan dengan gambar tersebut. Ukuran kartu flash dapat berubah tergantung pada ukuran kelas yang dihadapi, tetapi biasanya berukuran 8×12 cm. Kartu bergambar dapat berfungsi sebagai petunjuk dan dorongan bagi siswa untuk merespons sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991: 30) *flash card* dapat digunakan untuk membangun pembendaharaan kosa kata karena sering kali terdapat kata-kata, gambar, atau campuran keduanya. Argumen ini konsisten dengan sudut pandang yang telah diberikan. Sutan (2004: 9) mendukung perspektif ini dengan menggambarkan kartu bergambar juga dikenal sebagai kartu (*flash card*) sebagai cara membaca gambar dengan memanfaatkan kartu untuk mengajarkan kosa kata. Kartu tersebut berisi gambar dan frasa yang dapat dikenali oleh siswa, seperti nama keluarga atau gambar hewan tumbuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kartu bergambar merupakan suatu alat yang memudahkan guru dalam mengkomunikasikan informasi, materi, atau pesan yang akan diberikan kepada siswa melalui kartu bergambar yang diberikan sesuai dengan tema gambar yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Gambar 2.1 Media Flash card



2.2.2. Langkah-langkah Pembuatan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Menurut Susilana dan Riyani (2012: 95), prosedur di bawah ini dapat digunakan untuk membuat *flash card*:

1. Siapkan kertas yang agak tebal, seperti kertas karton atau kertas dupleks. Fungsi dari kertas ini untuk membuat gambar atau menempelkan gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
2. Ukurlah kertas dengan menggunakan menggunakan penggaris dengan ukuran 25 x 30 cm kemudian beri tanda dengan menggunakan pensil ataupun spidol.
3. Kertas tersebut kemudian dipotong sesuai ukuran yang telah dibuat yaitu 25 x 30 cm. Buatlah gambar yang ingin dibuat atau gambar yang akan ditempelkan sejumlah dengan materi yang akan dijadikan sebagai media dalam pembelajaran.
4. Jika objek gambar dicetak, maka dapat langsung dicetak pada kertas pendukungnya. Jika objek gambar dilukis atau digambar dengan tangan, maka kertas alasnya harus dilapisi dengan bahan yang lembut untuk menggambar, seperti kertas HVS atau karton.
5. Kemudian mulai menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, dan sebagainya. Atau membuat desain gambar dengan bantuan komputer yang ukurannya telah disesuaikan, kemudian ditempelkan pada alas tersebut.

2.2.3 Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Menurut Susilana dan Riyani (2012: 96) penggunaan media *flash card* meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kartu yang telah disusun dipegang oleh guru setinggi dada kemudian menghadap pada siswa.
2. Setelah guru selesai menjelaskan kemudian cabutlah satu per satu kartu tersebut.
3. Kartu-kartu yang telah dijelaskan kemudian diberikan kepada siswa yang duduk dekat dengan guru. Semua siswa harus mendapat giliran, kemudian mintalah siswa tersebut untuk memeriksa kartu tersebut sebelum memberikannya kepada siswa berikutnya.
4. Letakkan kartu secara acak dan tidak perlu disusun jika penyajiannya berbentuk permainan. Ketika guru memberikan instruksi, seperti, "Temukan nama binatang kuda", siswa bergegas ke kotak dan mengambil kartu bergambar kuda dan kata "kuda" di atasnya. Ini merupakan contoh cara mempersiapkan siswa yang akan bertanding atau bermain, misalnya tiga orang atau empat orang untuk berbaris.

2.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Baik media pembelajaran *flash card* maupun media pembelajaran lainnya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Susilana dan Riyana (2009: 95) kelebihan dan kekurangan materi pembelajaran *flash card* sebagai berikut:

1. Kartu *flash card* bersifat portabel dan cukup kecil untuk dimasukkan ke dalam saku ataupun tas. Kartu bergambar dapat digunakan di dalam atau di luar kelas.
2. Pengajar tidak perlu memiliki pengetahuan khusus untuk menggunakan media ini, juga tidak memerlukan listrik. Jika kita ingin menggunakannya maka yang perlu kita lakukan hanyalah menyusun gambar-gambar tersebut sesuai urutan yang diinginkan, dan jika kita sudah selesai menggunakannya maka yang perlu kita lakukan hanyalah

menyimpannya lagi dengan cara diikat atau dimasukkan ke dalam kotak tertentu, agar tidak hilang.

3. Penyajian kata-kata singkat pada setiap kartu yang dibuat dengan menggunakan media *flash card* membuatnya mudah untuk diingat. Siswa akan lebih mudah mengingat pesan jika pesan singkat tersebut disajikan.

4. Media *kartu flash* dapat digunakan dalam permainan, dan itu merupakan sesuatu yang menyenangkan. Misalnya, siswa berlomba mencari dalam urutan yang benar sesuai dengan yang diperintahkan. Selain mengembangkan keterampilan kognitif juga melatih ketangkasan fisik.

Menurut Sadiman (2006: 31) media *flash card* selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan, seperti berikut ini:

1. Gambar tersebut hanya menonjolkan kesan sensorik mata.
2. Gambar benda yang terlalu rumit kurang berguna untuk tugas pendidikan
3. Tidak banyak ruang untuk kelompok besar karena ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2.3 Konsep Pembelajaran Bahasa Arab

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi merupakan pengertian dari pembelajaran.

Menurut Al-Ghalayin, Bahasa Arab merupakan kata-kata yang digunakan orang Arab untuk menyampaikan maksud (pikiran dan emosi) mereka. Dalam rumpun bahasa semitik, bahasa Arab merupakan bahasa dengan penutur asli terbanyak. Orang Arab menggunakan bahasa Arab untuk mengekspresikan maksud dan tujuan mereka. Kalimatnya berupa huruf hijaiyah, yang digunakan orang Arab untuk interaksi dan komunikasi sosial secara lisan dan tulisan.

Bahasa Arab dapat digunakan sebagai bahasa kedua atau sebagai bahasa asing di Indonesia. Dikarenakan bahasa Arab sudah lumrah dalam kehidupan sehari-hari bahkan sering dijumpai ketika kerap kali membaca *kitabullah* (Al-Qur'an). Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar untuk menjembatani dalam memahami ajaran Islam. Ajaran Islam dapat dipahami secara benar dan mendalam dari sumber utamanya, yaitu Al-Qur'an dan Hadis serta literatur-literatur pendukungnya yang berbahasa Arab seperti Kitab Tafsir dan Syarah Hadis.

Dengan ditakdirkannya Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an Bahasa Arab memiliki peran istimewa dari bahasa-bahasa yang lainnya. Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an, bahasa dalam solat, bahasa yang digunakan dalam beribadah, dan untuk mempelajari ilmu agama islam tidak dapat di lepaskan dari Bahasa Arab. Dengan demikian, Bahasa Arab dan Al-Qur'an saling keterkaitan, sehingga Bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an. Seperti yang di terangkan dalam (Q.S. Yusuf:2) yaitu:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

“Sesungguhnya Kami menurunkannya sebagai Qur'an berbahasa Arab, agar kamu mengerti”

Bahasa Arab tergolong bahasa asing. Karena Bahasa Arab adalah bahasa yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu di sekolah-sekolah Bahasa Arab tidak digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran, tetapi sebagai mata pelajaran yang terdiri dari beberapa materi. Keseluruhan sistem pembelajaran Bahasa Arab adalah bahasa asing mulai dari tujuan, materi hingga strategi atau metode pengajaran

Karenanya, pemerintah Indonesia menetapkan Bahasa Arab sebagai bahasa asing. Jika ada organisasi atau kalangan tertentu di Indonesia yang tidak sependapat dan meyakini bahwa Bahasa Arab bukan bahasa asing, maka pendiriannya tidak resmi karena diluar ketetapan dan tidak diakui oleh pemerintah jika ada yang beranggapan bahwa Bahasa Arab sebagai bahasa resmi (Acep Hermawan, 2014: 56). Bahasa Arab mengandung empat keterampilan, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan

berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis, seperti halnya penguasaan bahasa pada umumnya.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Sikap positif terhadap Bahasa Arab serta kemampuan berbahasa Arab sangat penting dalam membantu peserta didik untuk memahami sumber ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam.

Empat inti keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang diajarkan secara holistik di madrasah sebagai bagian dari persiapan kompetensi dasar Bahasa Arab. Meski begitu, hanya dua keterampilan berbahasa yang di tekankan pada tingkat sekolah dasar yaitu kemampuan mendengarkan dan berbicara sebagai landasan berbahasa.

Sesuai Keputusan Menteri Agama Nomor 183 (2019: 26), mata pelajaran Bahasa Arab hendaknya berupaya mencapai hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*).
- 2) Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam memusatkan perhatian pada sumber-sumber pelajaran Islam dan instrumen korespondensi dalam hubungan global.
- 3) Menumbuhkan pemahaman tentang keterkaitan antara bahasa dan budaya dan memperluas cakrawala sosial. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki keterampilan bahasa yang memadai dalam sintaksis, percakapan, prosedur humanistik dan sosial

Azhar Arsyad (2003: 8) mengatakan bahwa mempelajari Bahasa Arab dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi fasih berbahasa dan menguasai empat aspek kemahiran berbahasa diantaranya:

- 1) Kemahiran Menyimak

Menerima informasi dari orang lain merupakan kemahiran menyimak atau kemahiran berbahasa yang sifatnya reseptif, termasuk mendengarkan.

2) Kemahiran Membaca

Kemahiran membaca merupakan kemahiran yang berfifat reseptif yang memungkinkan seseorang menerima informasi tertulis dari orang lain (penulis). Membaca merupakan transformasi teks menjadi makna.

3) Kemahiran Menulis

Kemahiran menulis merupakan kemahiran berbahasa yang memungkinkan seseorang menciptakan atau menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan kepada orang lain (pembaca). Menulis adalah transformasi ide atau emosi ke dalam bentuk tulisan.

4) Kemahiran Berbicara

Kemahiran berbicara merupakan kemahiran yang bersifat produktif, untuk mampu menghasilkan atau mengkomunikasikan informasi kepada orang lain (pendengar) dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa (tuturan adalah tindakan mengubah bunyi-bunyi bahasa menjadi bentuk turunannya) memerlukan penggunaan kemampuan berbicara

2.3.3 Tingkatan Pembelajaran Bahasa Arab

M. Ainin dkk. (2006: 144) Pembelajaran Bahasa Arab meliputi tiga tingkatan yang meliputi:

1) *Al-Mubtadiin* (pemula)

Menghafal Al-Mufrodāt, dialog lugas, dan mengarang terarah merupakan materi dasar yang sangat cocok untuk tingkat pengajaran Bahasa Arab dasar ini, yang dikenal sebagai *al-Mubtadiin* (permulaan). Karena berisi latihan-latihan mengarang yang dimulai dengan menyusun huruf, lalu kata-kata, dan terakhir kalimat, maka sering kali latihan ini digunakan pada tingkat yang lebih rendah.

2) *Al-Mutawasitin* (Menengah)

Ketika seorang siswa mencapai tingkat ini, itu menunjukkan bahwa dia telah mempelajari beberapa materi Bahasa Arab. Tugas seorang guru pada saat ini adalah memantapkan materi yang telah dipelajari siswa agar mereka fasih dalam menguasai materinya.

3) *Al-Muttaqadimin* (Mahir)

Materi yang ideal bagi siswa yang berada pada level ini adalah mengarang bebas karena pada level ini mereka sudah menguasai materi Bahasa Arab. Hal ini sering digunakan pada tingkat tinggi karena pada tingkatan ini, bakat dan imajinasi seorang penulis sangat diandalkan. Pada tingkatan ini peserta didik sudah mulai mahir terhadap materi-materi Bahasa Arab.

2.3.4 Ruang Lingkup Pelajaran Bahasa Arab di MI

Sesuai SK Menteri Agama Nomor 183 (2019: 26) ruang lingkup pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah meliputi pengenalan, perlengkapan madrasah, alamat, keluarga, pekerjaan, anggota tubuh, di rumah, kantin, aktivitas sehari-hari, pemandangan, dan waktu luang atau rekreasi. Pembelajaran Bahasa Arab di kelas II MI ini masih menekankan pada kosakata dan penggunaan kata-kata yang menunjuk pada benda atau pada objek yang dimaksudkan.

2.3.5 Materi Mata Pelajaran Bahasa Arab

Di kelas II MI ini mata pelajaran Bahasa Arab disusun secara bertahap untuk mendorong, mengarahkan, mengembangkan, dan menumbuhkan keterampilan serta membina sikap positif terhadap Bahasa Arab Keterampilan tersebut sebatas keterampilan mendengarkan dan meniru penguasaan mufrodat. Kedua keterampilan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi verbal siswa sesuai dengan cara berpikir dan kemampuan berbahasanya, bukan keterampilan membaca dalam arti pemahaman dan menulis dalam arti menyusun atau merangkai kalimat. Dengan kata lain, tujuan afektif yang didahulukan, diikuti oleh tujuan psikomotorik, dan terakhir tujuan kognitif yang membantu mewujudkan tujuan afektif.

Pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas II MI peneliti mengambil materi mengenai pemandangan alam (المناظر الطبيعية). Kompetensi dasar pada materi pemandangan alam ini mencakup:

1. Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: (المناظر الطبيعية) yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang pemandangan alam yang dilihat.
2. Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: (المناظر الطبيعية)
3. Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang pemandangan alam yang dilihat.
4. Menyajikan hasil analisis bunyi, kata dan makna dari teks sangat sederhana terkait tema: (المناظر الطبيعية)

Kegiatan belajar pada materi ini siswa dibimbing untuk menyimak bacaan, memahami bacaan, memahami pola kalimat, menulis huruf, menulis kata, latihan terbimbing atau mengungkapkan teks secara individual, namun kemampuannya lebih ditekankan pada kemampuan menyimak dan menirukan penguasaan mufrodad.

Pada materi pemandangan alam terdapat 9 kosa kata yakni ; gunung(جبل), pantai(شاطئ البحر), sawah atau ladang (مزرعة), beragam(متنوعة), bunga (زهرة), ikan(سمك), tanaman(نبات), kebun atau taman (حدقة), pohon (شجر). Pola kalimat pada tema pemandangan alam ini masih tahap dasar, peserta didik dibimbing untuk membedakan kata tunjuk atau penghubung yang menunjukkan sesuatu seperti ini dan itu yang ditujukan kepada mudzakar atau muanats.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh anak sebagai hasil kegiatan belajar. Hasil belajar meliputi perilaku, keyakinan, konsep, sikap, apresiasi, dan pola keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa sebagai konsekuensi kegiatan belajar pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotoriknya

Rusmono (2017) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik.

WS. Winkel (1983: 48) menyatakan bahwa hasil belajar terlihat setelah anak menyelesaikan kegiatan belajarnya hasil belajar berupa perubahan sikap atau perilaku.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan seseorang untuk mencapai perubahan baik dari segi sikap maupun kemampuan yang dimilikinya dapat dikatakan sebagai kemampuannya dalam mencapai hasil belajar.

2.4.2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2013: 6) hasil belajar mencakup kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi: *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *shyntesis* (mengorganisasikan) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif meliputi: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberi respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi) dan *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi: *initiatory*, *pre-reoutine*, dan *rountinized*.

Jenis-jenis hasil belajar meliputi tiga kategori utama yakni ranah kognitif yang mencakup pengetahuan siswa, ranah afektif yang mencakup sikap siswa ketika belajar, dan ranah psikomotorik yang mencakup keterampilan siswa ketika pembelajaran.

1. Ranah kognitif, siswa dianggap telah mencapai ranah kognitif apabila dapat memahami, kemudian menjelaskan atau mendiskusikan informasi yang dipelajarinya,

kemudian menerapkan ilmunya, kemudian menganalisis ilmu yang dipelajarinya, dan terakhir mengevaluasinya.

2. Ranah afektif, siswa dianggap telah memasuki ranah afektif ketika mampu menerima informasi yang ditawarkan kemudian bereaksi atau merespon apa yang telah diterima (memberikan umpan balik), memberikan penilaian, organisasi, internalisasi atau karakteristik nilai.

3. Ranah psikomotor, siswa dianggap telah mencapai ranah psikomotorik jika mereka adalah komunikator yang efektif dan dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi dunia nyata.

2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tercapainya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, ada yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik (faktor eksternal), kedua variabel ini yang menentukan keberhasilan atau gagalnya seseorang dalam belajar.

Menurut Slameto (2013: 54) unsur-unsur yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah:

- 1) Aspek fisik dan psikis termasuk dalam faktor internal.
- 2) Faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah contoh faktor eksternal.

Sedangkan berikut ini adalah faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

- 1) Faktor internal, termasuk kesehatan dan kesejahteraan spiritual siswa
- 2) Faktor eksternal, khususnya kondisi lingkungan sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yang disebut juga dengan jenis upaya belajar siswa adalah teknik dan pendekatan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan mempelajari materi pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kesejahteraan jasmani, mental, dan spiritual siswa serta kondisi jasmani secara keseluruhan merupakan aspek penting yang mempengaruhi hasil belajar. Pengaruh lingkungan juga mempunyai dampak yang signifikan. Kemampuan belajar siswa mempunyai pengaruh sebesar 70% terhadap hasil belajar sedangkan lingkungan mempunyai pengaruh sebesar 30%.

2.4.4 Manfaat Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2015: 3) Agar efektif, hasil belajar seharusnya menunjukkan perbaikan situasi kepada yang lebih baik, sehingga bermanfaat:

1. Untuk memperluas pengetahuan
2. Untuk lebih memahami sesuatu yang sebelumnya tidak jelas
3. Untuk meningkatkan keterampilannya
4. Agar dapat mempunyai pandangan yang baru atas sesuatu hal
5. Untuk lebih menghargai sesuatu

Dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat hasil belajar meliputi perubahan pada diri siswa yaitu peningkatan atau perubahan dari aspek pengetahuan, sikap, dan kemampuan.

2.5 Penelitian Terdahulu

Menurut Randi (2018: 15) penelitian terdahulu ini menjadi tolak ukur bagi peneliti yang melakukan penelitiannya sendiri guna memperluas teori yang mereka gunakan ketika menganalisis penelitian yang telah dilakukan. Para peneliti tidak dapat mengungkap penelitian apapun dari penelitian sebelumnya dengan judul yang sama dengan penelitian mereka. Namun peneliti menyertakan sejumlah penelitian sebagai referensi untuk menunjang isi penelitian ini.

Penelitian Rosalinda tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara” memperoleh hasil bahwa tingkat belajar siswa sebelum digunakannya media *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Arab memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 63,08. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 69,6. Pada siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat hingga mencapai nilai ketuntasan minimal yang dipersyaratkan yaitu 80,12. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat efektif dalam membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Zahratun Fajriah melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*mufrodlat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar”. Pendekatan analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan penggunaan kartu bergambar sebagai media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih banyak menghafal kosakata Bahasa Arab. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 52,17% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 81,56%. Berdasarkan data kuantitatif tersebut, yang dikuatkan dengan temuan penelitian kualitatif, penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dikemukakan di atas, semoga dapat dijadikan referensi sekaligus rujukan bagi penelitian yang akan dilakukan. Harapan peneliti pembelajaran dengan penggunaan media kartu gambar akan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa arab di kelas II MIS Pasir Gepeng, yang akan dijadikan sebagai objek penelitian.

2.6 Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2016: 92) kerangka berpikir adalah hubungan antar variabel yang dirangkai dari beberapa gagasan atau teori yang telah di deskripsikan

kemudian diteliti secara kritis dan metodis guna menjalin korelasi antar variabel yang diteliti.

Dukungan dari berbagai pihak sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dimulai dari pemerintah yang menetapkan kebijakan pendidikan, kemudian sekolah yang berperan sebagai lokasi belajar, serta pengajar yang berperan sebagai koordinator kegiatan pembelajaran di kelas, dan siswa yang berperan sebagai pusat pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Arab ini diberikan untuk membekali siswa dengan kemampuan bahasa yang diperlukan, terlebih untuk memahami Al-Quran, hadis, dan kitab-kitab yang dapat memperkaya sumber keilmuan mereka.

Pembelajaran Bahasa Arab ada umumnya dilakukan dengan metode ceramah, pelafalan yang berulang, dan penugasan. Pembelajaran tersebut membuat siswa merasa bosan, kurang menarik dan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang bisa menyerap materi pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Arab, maka perlu dilakukan penyesuaian proses pembelajaran agar lebih meningkatkan minat belajar siswa.

Pembelajaran Bahasa Arab dapat dilaksanakan dengan penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran dengan penggunaan media akan lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berperan aktif ketika proses pembelajaran, dan aktif bekerja sama untuk memahami suatu gagasan. Pada akhirnya, hal ini dapat meningkatkan seberapa baik siswa memahami materi yang berhubungan dengan Bahasa Arab.

Berdasarkan berdasarkan uraian di atas, kerangka pemikiran penelitian tindakan kelas dapat dirangkum sebagai berikut:

Gambar 2.3 Kerangka berfikir