

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media adalah suara, lihat, dan gerakan.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah: Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Comunication Technology* (AECT)) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi. Gagne (1970), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Briggs (1970), mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Schramm, mengatakan media teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional. Yusuf Hadi Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar. Secara umum dapat dikatakan bahwa media adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Dari keseluruhan pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah : (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajaran untuk belajar; dan (4) bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio visual.¹

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: KAU KABA DIPATARA, cet2 2015), 3-4

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran adalah:

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetap juga aktivitas lain dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.²

c. Fungsi Media

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi. Di dalam berkomunikasi, sering terjadi penyimpangan, pembiasaan, dan kesalahpahaman. Di dalam proses pembelajaran, media mempunyai peran sebagai alat yang bisa mengatasi kesalahan dalam proses komunikasi itu. Penggunaan media secara integratif dalam proses belajar mengajar tidak hanya sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, tetapi untuk meningkatkan keserasian dan penerimaan informasi. Artinya media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik dalam pembelajaran.

Secara umum, pentingnya media dalam pembelajaran antara lain (Asnawir 2002) :

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas.

² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, 5

- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media menghasilkan keragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.³

d. Kriteria Pemilihan Media

Untuk memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran, guru harus mempertimbangkan beberapa hal yang berkaitan dengan kriteria dan prosedur penentuan media pembelajaran.

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- 3) Kondisi siswa atau subyek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak.
- 4) Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali media dianggap tepat untuk digunakan di kelas tetapi

³ Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan Pendekatan Teoritik dan Praktik*, (Yogyakarta: Idea Press, cet1 2011), 64-65

sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan.

- 5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- 6) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.⁴

e. Prinsip Pemanfaatan Media

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- 1) Penggunaan media dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- 2) Media dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- 4) Guru memperhitungkan untung atau ruginya pemanfaatan suatu media.
- 5) Jika kiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multimedia* yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

Beberapa syarat umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- 1) Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

⁴ Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan*, 66-67

- 2) Media merupakan media yang dapat dilihat atau didengar
- 3) Media yang digunakan dapat merespon siswa belajar
- 4) Media juga harus sesuai dengan kondisi individu siswa
- 5) Media merupakan perantara (*medium*) dalam proses pembelajaran siswa.⁵

2. Media Pembelajaran Realia

a. Pengertian Media Realia

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai pelantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.⁶ Dalam jurnal saudara Novita Lestari yang berjudul *Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD N Setia Darma 03 Tambun Selatan*, Asyar (2011:54) menjelaskan bahwa media realia adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sedangkan menurut Uno (2012:117) menjelaskan bahwa realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Sedangkan menurut Munadi (2008:108) ia berpendapat bahwa terdapat tiga macam media realia, yakni *Unmodified real thing* (Benda nyata yang tidak di modifikasi), *Modified real things* (Benda nyata yang telah dimodifikasi) dan *specimen* (Sampel).

- 1) *Unmodified real thing* (Benda nyata yang tidak di modifikasi)

Adalah benda nyata sebagaimana adanya, tanpa adanya perubahan kecuali di pindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda ini sebenarnya mempunyai ciri, yaitu benda yang dapat digunakan dan dalam ukuran yang normal serta dapat dikenal

⁵ Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan*, 67-68

⁶ <http://sihatulcismifah19.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-fungsijenis-jenis-manfaat.html>

dengan nama yang sebenarnya. Contohnya seperti, macam-macam daun, meja, kursi, dan segala sesuatu yang ada di dalam kelas.

2) *Modified real things* (Benda nyata yang telah dimodifikasi)

Kategori *Modified real things* termasuk mock-up (tiruan), miniature dan *cutaways* (potongan-potongan).

3) *specimen* (Sampel)

specimen seringkali diartikan sebagai sampel dari suatu benda dalam grup atau kategori yang sama. Sebuah *specimen* kadang-kadang tidak dimodifikasi dan biasanya bagian dari lingkungan, biasanya dalam kemasan botol, box, dll.⁷

Hal tersebut juga diperkuat oleh beberapa teori, Piaget berpendapat bahwa siswa yang tahap berfikirnya masih berada pada tahap operasi konkret (sebaran umur dari sekitar 7 tahun sampai 11/12 tahun atau 13 tahun kadang-kadang lebih), yaitu tahap umur pada anak-anak SD tidak dapat memahami operasi (logis) dalam konsep matematika tanpa dibantu oleh benda-benda konkret.⁸

Selanjutnya Dienes menekankan kepada perlunya anak diberikan beraneka ragam benda konkret sebagai model konkret dari konsep yang sedang dipelajari tersebut. Sedangkan Dienes menyatakan bahwa belajar aktif dalam lingkungan yang kaya dan menggunakan benda-benda konkret untuk anak sangat penting.⁹

Daryanto mengemukakan terminologi benda sebenarnya digolongkan atas dua, yaitu obyek dan benda contoh (*specimen*). Obyek adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli dan alami. Sedangkan

⁷ Novita Lestari dan Eka Mustika, *Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD N Setia Darma 03 Tambun Selatan*, Jurnal Pedagogik Vol II, No.2 September 2014

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). Hlm. 182

⁹ Resuffendi, *Pendidikan Matematika 3*, (Jakarta: Universitas Terbuka, Dedikbud, 1995), hlm 234-235

specimen adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Sedangkan jenis-jenis media realia. Menurut Seels dan Glasgow terbagi menjadi 3, yaitu model, specimen (contoh), dan manipulative (peta, boneka). Untuk itu, ada dua cara yang dapat ditempuh oleh guru. Menurut Daryanto benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.¹⁰

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata untuk memahami konsep. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera penglihatan, peraba, dan pendengaran.

b. Contoh Media Realia

1) Benda Asli

Benda asli ialah alat yang paling efektif untuk melibatkan berbagai indera dalam belajar. Hal ini dikarenakan benda asli memiliki sifat keasliannya, mempunyai ukuran besar dan kecil, berat, warna, dan ada yang disertai dengan gerak dan bunyi, sehingga memiliki daya tarik sendiri bagi peserta didik. Jadi, benda asli merupakan benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya.

Belajar dengan menggunakan benda-benda asli memegang kedudukan yang penting dalam upaya untuk memperbaiki teknik pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran pendidikan agama islam tentang tema toleransi beragama antar umat, peserta didik dapat dikenalkan dengan macam-

¹⁰ Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Satu Nusa, 2010), hlm. 29-30

macam tempat ibadah yang agama, seperti masjid, gereja, pure, biara dan lain sebagainya. Selain pembelajar mengetahui macam-macam tempat ibadah agama, pembelajar juga bisa mengetahui tata cara agama lain dalam melaksanakan ibadah dan bagaimana cara mereka bertoleransi. Dalam penelitian ini siswa juga bisa melihat secara langsung benda-benda yang akan di pelajari dalam materi kelas. Sehingga siswa bisa dengan mudah menghafal kosa kata yang akan dipelajari.¹¹

2) Media Tiruan

Daryanto mengemukakan media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat, menurut Daryanto bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

4) Specimen (contoh)

Menurut Daryanto specimen adalah benda-benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Contoh-contoh specimen benda yang masih hidup adalah: akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Contoh-contoh specimen benda yang sudah mati adalah herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh specimen benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.

5) Peta

Menurut Daryanto peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang

¹¹ Hujair AH Sanakay, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipatara, cet2 2015) hlm, 128

dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.

6) Boneka

Menurut Daryato boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka di mainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Alat peraga yang berupa benda-benda real itu memiliki keuntungan dan kelemahan. Ibrahim mengungkapkan bahwa ada beberapa keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata ini:

1) Kelebihan

- a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugastugas dalam situasi nyata.
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

2) Kelemahan

- a) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- c) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian

demikian bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.¹²

Peneliti menyimpulkan dalam media realia terdapat keuntungan dan kelemahan. Keuntungan benda-benda nyata itu dapat dipindah pindahkan atau dimanipulasi, sedangkan kelemahannya tidak dapat disajikan dalam bentuk tulisan atau buku, karenanya untuk bentuk tulisan kita buat gambarnya atau diagramnya, tetapi masih memiliki kelemahan karena tidak dapat dimanipulasikan berbeda dengan benda benda nyata.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah

¹² R.Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 119

- yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
 - 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
 - 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif Bahasa Arab yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76- 77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan media pembelajaran Miniatur. Penggunaan media ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

4. Bahasa Arab

Menurut Mulyasa, pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.¹³ Sedangkan definisi Pendidikan Agama Islam menurut Zakiyah Darajat dalam *buku Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi konsep dan Implementasi kurikulum 2004* disebutkan bahwa:

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹⁴

Abdurrahman Saleh memberikan pengertian pendidikan agama islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik atau siswa agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai jalan hidup.¹⁵

Bahasa Arab termasuk kedalam Pendidikan Agama Islam, Bahasa Arab sendiri termasuk mata pelajaran yang rumit untuk di pelajari. Mata pelajaran ini lebih

¹³ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam bebrbasis PAIKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hlm.10

¹⁴ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implmentasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 130

¹⁵ Abdurrahman Saleh, *Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), hlm. 3

mengedepankan hafalan dalam kosakata nya. Bahasa arab mempunyai kedudukan tersendiri dibandingkan dengan bahasa-bahasa lainnya. Pentingnya kedudukan tersebut semakin hari semakin meningkat, mengingat faktor-faktor sebagai berikut:

- a) Bahasa arab merupakan bahasa Al-Qur'an. Setiap muslim yang ingin membaca dan memahami Al-Qur'an harus bisa bahasa arab. Dengan memahami Al-Qur'an seorang muslim bisa mengetahui perintah-perintah Allah, larangan-Nya, dan hukum-hukum syariat yang ada di dalamnya.
- b) Bahasa arab merupakan bahasa dalam Shalat. Setiap muslim yang akan melaksanakan ibadah shalat hendaklah melaksanakannya dengan menggunakan bahasa Arab. Bahasa Arab sangat erat kaitannya dengan pokok-pokok dari rukun islam. Dengan demikian mempelajari bahasa arab merupakan kewajiban bagi setiap muslim.
- c) Bahasa arab merupakan bahasa Al-Hadits. Seorang muslim yang ingin membaca al-hadits dan memahaminya hendaklah dia mengetahui bahasa arab.
- d) Posisi ekonomi dunia Arab yang strategis. Dunia arab sekarang ini mempunyai pertumbuhan ekonomi yang cukup pesat. Mereka mempunyai kelebihan berupa kekayaan minyak dan hasil tambang. Minyak memberikan kontribusi yang cukup besar bagi perekonomian dan politik. Pentingnya kedudukan ekonom, politik, dan bahasa tersebut memberikan kontribusi yang besar bagi penduduknya.¹⁶

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti mendapatkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

¹⁶ Nurbayan dan Yayan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Zein Al-Bayan, 2008), hlm. 4-5

1. Penelitian yang dilakukan oleh saudara Kusnan, IAIN Purwokerto yang berjudul *Metode Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Kasus di Pondok Modern Zam-Zam Muhammadiyah Cilongok Banyumas*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran Bahasa Arab yang cocok diterapkan pada Pondok Modern Zam-Zam Muhammadiyah Cilongok Banyumas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif melalui studi kasus dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam temuan penelitian ini ada tiga model pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Modern Zam-Zam, yang pertama model Khiwar atau Muhadatsah, kedua Mufrodad dinding dengan tujuan santri terbiasa akrab dengan kosa kata bahasa arab, dan ketiga Lughoh.¹⁷ Relevansi antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni memiliki kesamaan tentang pembelajaran Bahasa Arab yang diteliti. Adapun perbedaan penelitian dengan yang terdahulu adalah:

- a. Penelitian terdahulu terfokus pada metode yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis terfokus pada penggunaan media Realia untuk proses pembelajaran Bahasa Arab.
 - b. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan pendekatan Kuantitatif.
 - c. Penelitian terdahulu subyek yang diteliti adalah pondok pesantren, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah ranah pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Skripsi karya Jariatun program studi Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung*.

¹⁷ Kusnan, “*Metode Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Kasus Di Pondok Modern Zam-Zam Muhammadiyah Cilongok Banyumas*”, Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto, JK 5 (1) (2017) 103-114 Doi: <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1258>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas iv madrasah ibtidaiyah negeri 2 bandar lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* (eksperimen semu). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV A yang diajarkan menggunakan media realia adalah 71,62 sedangkan nilai rata-rata pada kelas IV B yang diajarkan menggunakan media gambar adalah 66,43. Dengan nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$ ($1,996 > 14,062$), dengan taraf signifikansi kurang dari 5% atau 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV MIN 2 Bandar Lampung. Relevansi antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni memiliki kesamaan dalam media yang digunakan dalam penelitian. Sama mengukur hasil belajar siswa. Menggunakan pola penelitian yang sama yaitu pretest dan posttest. Adapun kesamaan lainnya adalah pendekatan yang digunakan sama yaitu pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah pada mata pelajaran Matematika dengan Bahasa Arab. Subjek yang dipilih dalam penelitian terdahulu kelas IV dan peneliti memilih Kelas V.¹⁸

3. Skripsi Karya Syaptaji Hadi Prawira, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Realia sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII di MTs N Godean DIY*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui judul efektivitas penggunaan media realia sebagai media pembelajaran biologi pada siswa kelas VII di MTs N Godean DIY. Metode yang digunakan adalah Kuantitatif Deskriptif dengan model *Clustered Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t yang diperoleh dari t

¹⁸ Jariatun, “Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung”, (Skripsi, Prodi Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2017)

hitung sebesar 3,629 dengan $p= 0,001 < \text{taraf signifikan } 0,05$. Selain itu tanggapan positif dari siswa terhadap penggunaan media sebesar 68,68%. Relevansi penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu yakni sama mengukur tentang efektivitas penggunaan media realia. Sama- sama menggunakan metode Kuantitatif dan meneliti tingkat hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu yaitu mata pelajaran yang dipilih Biologi dan Bahasa Arab. Subjek dan tempat yang di lakukan berada di MTs N kelas VII, sedangkan peneliti memilih di MI kelas V.¹⁹

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab. Dengan demikian peneliti mengembangkan salah satu media pembelajaran yaitu media realia.

Penggunaan media realia ini digunakan karena termasuk media yang efektif, karena media realia ini bisa di gunakan secara langsung. Guru tidak perlu membawa media yang terlalu besar untuk proses pembelajaran Bahasa Arab. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa media realia bisa digunakan. Karena siswa diharapkan dengan mudah menghafal dan mengingat materi dengan melihat benda secara langsung menggunakan media realia.

Diketahui dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu satu variabel bebas (*independent variable*) dan satu variabel terikat (*dependent variable*). Satu variabel bebas adalah efektivitas media realia dalam pembelajaran Bahasa Arab, sedangkan variabel terikat adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan penelitian ini, maka dapat dikemukakan kerangka berpikir sebagai berikut:

¹⁹ Syaptaji Hadi Prawira, “Efektivitas Penggunaan Media Realia sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII di MTs N Godean DIY”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, 2007)

Media realia dalam Pembelajaran Bahasa Arab



Pretest dan posttest



Hasil Belajar

Bagan diatas memberikan pemahaman jika efektivitas media realia dalam pembelajaran Bahasa Arab ini dapat berlangsung optimal, maka hasil belajar yang diperoleh peserta didik juga akan tinggi. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara efektivitas media realia dalam pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan hasil belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* (sementara) dan *thesis* (pernyataan atau teori). Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, dan harus diuji kebenarannya.²⁰ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.²¹

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif.

Hipotesis komparatif yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

²⁰ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2013), 18

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015, cet 22), hlm.64

- Ha : Adanya efektivitas media realia dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Ho : Tidak adanya efektivitas media realia dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

