



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Teori Media

Meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran, seorang guru perlu menerapkan strategi, termasuk penggunaan model dan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar. Penelitian ini sejalan dengan adanya teori *media by design* yang dikemukakan oleh Gearlach & Ely terkait media yang dirancang sendiri untuk kepentingan belajar dan sebagai alat bantu ajar (peraga). Hal tersebut perlu sebagai rangsangan aktivitas, seperti pada pengajaran bahasa.¹⁹

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh guru kepada sasaran atau penerima pesan (siswa). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

¹⁹Abdul Rahmat dkk, *Media Pembelajaran Transformatif* (Gorontalo: Bookchapters, Juni 2020), 6.

Sedangkan menurut Wilbur Schram, media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. Pengertian yang dikemukakannya tidak jauh beda dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT), yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari guru dan akan diterima oleh siswa pada proses pembelajaran.²⁰

Dari pengertian media menurut istilah dan menurut para ahli dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa) agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.²¹

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu Pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya. Kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi

²⁰Nunu mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN : Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012. Lihat di <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/%20Anida/article/viewFile/310/293>, diakses pada tanggal 18 Juli 2024.

²¹Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV. Tahta Media Group 2021), 29.



sebelumnya. Ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi. Keempat, guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak. Keenam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.²²

Dari pemaparan fungsi media menurut Rowntreed diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.²³

B. Media Puzzle Arabic

1. Pengertian Media Puzzle

Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.²⁴

Puzzle Arabic yang dimaksud di sini adalah suatu komponen yang terdiri dari gambar dan bahasa arabnya yang di mana bahasa arabnya dapat dilepas, sehingga anak dapat mencari pasangan yang benar sesuai dengan bunyi bahasa arabnya. Setelah semua komponen konsep berhasil tersusun,

²²Aisyah Fadilah dkk, “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran”. *Journal of Student Research (JSR)* e-ISSN: 2963-9697; p-ISSN: 2963-9859 Vol. 1, No. 2 Maret 2023. Lihat di <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>, diakses pada tanggal 18 Juli 2024.

²³Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV. Tahta Media Group 2021), 33.

²⁴Shoimin, Aris, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media), 37.



guru kemudian memberikan penjelasan dari masing-masing kosakata, dan guru menyimpulkan materi pembelajaran.²⁵

2. Teori Media Puzzle Arabic

Upaya meningkatkan proses pembelajaran seharusnya menggunakan alat bantu virtual. Hal ini sejalan dengan teori *Teaching Aids* yang dikemukakan oleh Sadiman dkk tahun 2009, di mana guru umumnya memanfaatkan alat bantu mengajar seperti gambar, model, atau alat lainnya untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat merangsang minat dan inovasi belajar siswa adalah puzzle arabic. Puzzle arabic bertujuan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran serta meningkatkan pelafalan dan minat membaca siswa dalam pembelajaran bahasa arab.²⁶

3. Langkah pembuatan media puzzle arabic ini berdasarkan model ADDIE

Menerapkan metode ADDIE dalam proses pengembangan Desain Pembelajaran adalah suatu pendekatan yang melibatkan langkah-langkah *analysis* (teknik analisis data), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluations* (evaluasi) Metode ini merangkum proses menyeluruh untuk menciptakan desain pembelajaran yang efektif dan efisien.²⁷

²⁵*Ibid*, 79.

²⁶Pramesti Vidya Bhakti Eva dkk, “Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar”, *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. E-ISSN 2549-5801, Vol.5, No.8, Oktober 2020, 3. Lihat di <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>, diakses pada tanggal 13 Juli 2024.

²⁷Andi Rustandi, dan Rismayanti, “ Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda”, *JURNAL FASILKOM*, ISSN: 2089-3353, Vol. 11, No. 2, Agustus 2021, 58. Lihat di <https://ejournal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2546>, diakses pada tanggal 21 Juli 2024.



- a. *Analisis* (teknik analisis data) Analisis data menggunakan studi literatur melibatkan pencarian referensi terkait dengan topik penelitian yang sedang dilaksanakan.
- b. *Design* (perancangan), tahap perancangan dimulai dari perancangan materi, perancangan bentuk media, perancangan karakter animasi tokoh, perancangan desain animasi dan pengumpulan materi pendukung.
- c. *Development* (pengembangan), tahap pengembangan dimana puzzle mayoritas berbentuk lembaran dan tidak terdapat audio, tetapi dalam puzzle arabic ini tidak berbentuk lembaran dan terdapat audio.
- d. *Implementation* (implementasi), tahap ini mengimplementasi kan dalam uji coba lapangan di sekolah MI Al-Hidayah Menganto Mojowarno Jombang dengan materi anggota keluarga kelas I.

C. Bahasa Arab MI

1. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab MI

Pembelajaran bahasa Arab harus dapat mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan serta bisa menumbuhkan sikap yang baik terhadap kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab.²⁸

Oleh karena itu, materi bahasa arab di madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar harus dipersiapkan agar anak bisa berbahasa Arab dengan empat

²⁸E.Mulyasa, *Menjadi Pengajar Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Rosda Karya, 2008), 51.



keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.²⁹

2. Ruang Lingkup Bahasa Arab MI

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak digunakan masyarakat umum untuk pendidikan dan pembelajaran baik yang berorientasi pada pendekatan normatif dan spiritualis dengan berkeyakinan bahwa bahasa Arab merupakan bahasa agama karena Al-Quran diturunkan dengan bahasa Arab.³⁰

Pemakaian bahasa adalah cara agar mampu menyusun rangkaian kata yang membentuk prediksi tentang benda, orang atau peristiwa. misalnya, mampu menyebut nama, keadaan, peristiwa dan ciri-ciri benda dengan kata-kata tersebut ke dalam kalimat-kalimat sehingga mampu menyusun rangkaian kata yang membentuk prediksi tentang benda, orang atau peristiwa.

3. Indikator Pembelajaran Bahasa Arab MI³¹

- a. Mengucapkan kosakata tentang anggota keluarga
- b. Mempraktikkan cara memberi dan meminta informasi tentang anggota keluarga
- c. Menirukan bunyi kosakata tentang anggota keluarga
- d. Menuliskan kosakata tentang anggota keluarga

²⁹Moch Luklil Maknun, *Pembelajaran Bahasa Arab MI* (Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1996), 9.

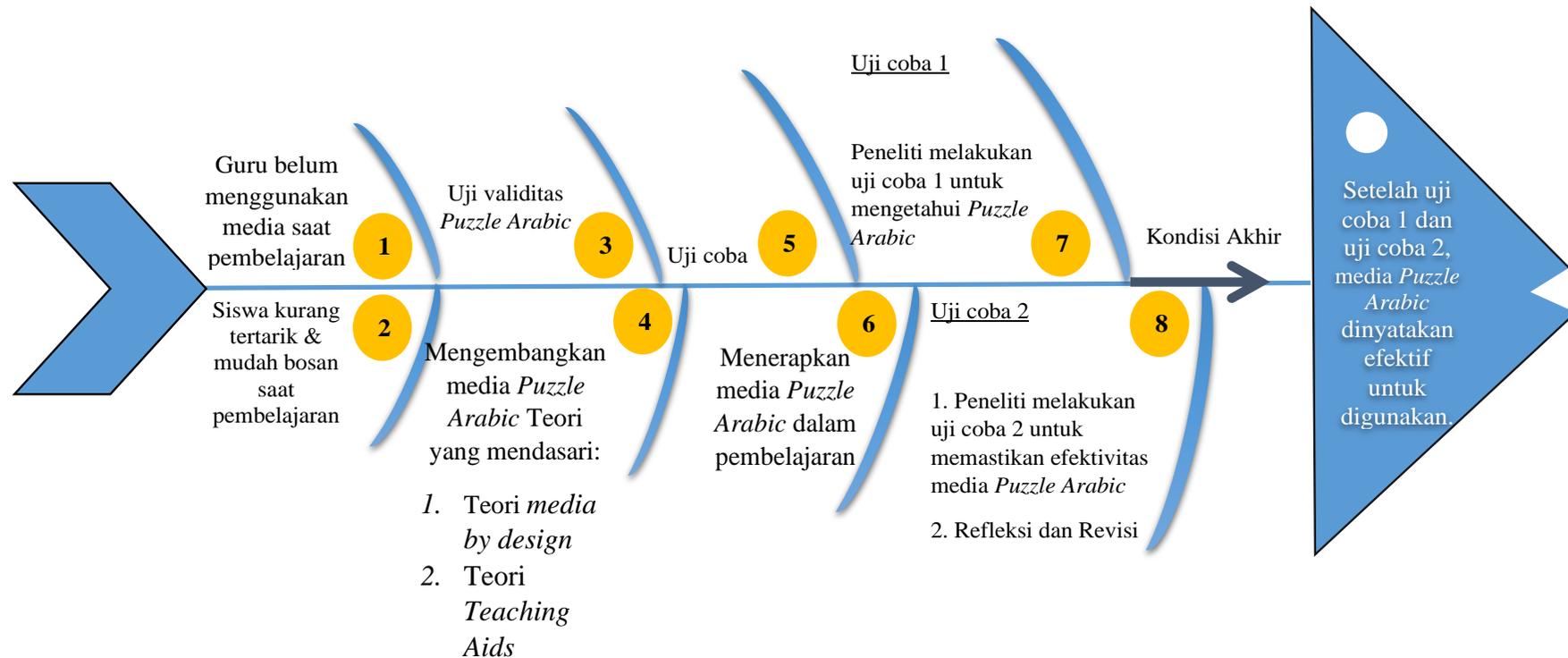
³⁰Furqonul Aziz, *Pengajaran Bahasa Komunikatif* (Bandung : Remaja Roesda Karya, 1996), 10.

³¹Silabus Bahasa Arab kelas 1. Lihat di <https://www.amongguru.com/download-silabus-kurikulum-2013-k13-sd-mi-revisi-terbaru-lengkap/>, diakses pada 26 November 2023.



D. Kerangka Konseptual

Kinerja penelitian ini bisa dilihat dari kerangka konseptual sebagai berikut:



Bagan 1
Kerangka Konseptual Model Fish Bone