

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

I. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata “mediator” menurut Felming dalam Arsyad mengemukakan “media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.” Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.¹

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa “media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media dalam proses belajar

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet ke-17; Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 3

mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media yang sesuai dengan materi pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar dan meningkatkan kemampuan peserta didik.² Sementara Dagne dalam Rosyidi menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.” Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang diantaranya terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar.³ Secara keseluruhan media pelajaran diartikan dengan berbagai cara, apapun batasan-batasan yang diberikan, terdapat persamaan-persamaan, diantaranya yaitu bahwa; media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi.

2. Fungsi Media Pembelajaran

²*Ibid.*, hal.3

³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hal.26

Media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Secara umum fungsi media adalah sebagai berikut:⁴

- a. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Untuk mempercepat proses belajar mengajar.
- d. Untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- e. Untuk mengkonkritkan yang abstrak.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran khususnya dibidang pembelajaran bahasa adalah:⁵

- a. Membatasi/ mengurangi penggunaan teknik terjemah. Dengan media memungkinkan peserta didik akan menyimpulkan makna kata dengan sendirinya tanpa guru memberikan terjemah langsung terhadap suatu kata, hal ini bias dilakukan dengan media kartu gambar.

⁴ Joko Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* vol.8 No.1, 2011

⁵ Imam Asrori dan Moh Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Bintang Sejahtera, 2015), hal. 24

- b. Memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami makna, penggunaan media bisa membantu peserta didik memahami makna secara mendalam dan tidak mudah lupa.
- c. Menambah kemenarikan dan kesenangan peserta didik terhadap pelajaran. pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik jenuh, penggunaan media bisa menjadi solusi untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik.
- d. Menjadi stimulus atau perangsang peran serta keterlibatan peserta didik. Dengan bantuan media, akan banyak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat, yaitu media berdasarkan indra penyerap, keaslian, dimensi, dan pendisplay, dapat diuraikan sebagai berikut:⁶

a. Indra penyerap

Berdasarkan indra penyerap media dikelompokkan menjadi empat, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia. Media audio merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan mengarahkan kepada indra pendengar, seperti radio, kaset, program di laboratorium bahasa dan lain sebagainya. Media ini biasa digunakan untuk melatih peserta didik menyimak dan membedakan bunyi-bunyi bahasa. Media visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan

⁶ *Ibid.*, hal. 13

informasi dengan mengarahkan kepada indra penglihatan. Media ini bisa berupa gambar, grafik, bagan, peragaan dan media-media sejenisnya yang termasuk penerimaannya melalui indra penglihat. Adapun media audio-visual merupakan media yang cara penerimaannya mengarah pada indra pendengar dan penglihat, media ini beroperasi memadukan antara media audio dan visual. Media ini mencakup siaran TV, pentas drama, rekaman VCD dan lain sebagainya. Multimedia, jenis ini merupakan pengembangan dari media audio-visual, karena melibatkan banyak unsur, seperti suara, gerak, dan ukuran. Akan tetapi media ini cenderung kepada media yang berbasis komputer, elektronik, dan digital.

b. Keasliannya

Dilihat dari segi keasliannya media pembelajaran dibedakan menjadi dua kelompok yaitu tiruan dan asli. Media tiruan maksudnya media yang dicontohkan dengan model, boneka, dan sebagainya. Sedangkan media asli dicontohkan dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar seperti kelas, sekolah dan sebagainya.

c. Ciri Fisik

Berdasarkan cirri fisiknya media dibagi menjadi empat, yaitu media dua dimensi, tiga dimensi, pandang diam, dan pandang gerak. Media dua dimensi adalah media yang hanya bisa dipandang dari satu arah saja, dengan dimensi panjang dan lebar. Contohnya seperti foto, tabel, kartu, peta, dan lain-lain. Adapun media tiga dimensi yaitu

media yang bisa dilihat dari berbagai arah, seperti model / benda tiruan, bola, globe, dan benda-benda sesungguhnya lainnya. Sedangkan media pandang diam adalah media yang menampilkan gambar dengan alat proyeksi seperti foto, tulisan, dan gambar yang ditampilkan di layar. Media pandang gerak yaitu media yang menampilkan gambar bergerak di layar dengan bantuan alat proyeksi. Contohnya seperti siaran TV, film dan lain sebagainya.

d. **Pendisplai**

Dari segi pendisplai, media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu: berpryektor dan tanpa proyektor.

B. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash Card*

Flash card adalah salah satu set kartu yang berisikan informasi berupa kata-kata atau angka, yang tertera pada kedua sisi kartu, satu sisi menuliskan pertanyaan, sedangkan sisi lainnya berisi jawaban.⁷ *Flash card* berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.⁸ Hasan dan Maimunah menyatakan bahwa:

Flash card merupakan kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu secara cepat (satu gambar per detik) untuk memicu otak kanan agar dapat

⁷ Chaterine Shanaz, *Memori Super: Melatih Anak agar Memiliki Daya Ingat Luar Biasa*, (cet 1; Jogjakarta: Starbook, 2010), hal. 73

⁸Azhar Asyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hal. 3

menerima informasi yang ada dihadapan mereka dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, serta memperbanyak perbendaharaan kata di usia sedini mungkin.⁹

Sistem *flash card* ini merupakan sistem mengingat atau menghafal. *Flash card* dapat digunakan untuk berbagai macam bahan pelajaran, seperti untuk mendefinisikan istilah penting, untuk mempelajari ejaan bahasa asing. *Flash card* ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan berbagai aspek seperti, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosa kata. Dapat disimpulkan *flash card* merupakan kumpulan kartu yang diperlihatkan secara sekilas kepada peserta didik yang digunakan sebagai kartu pengingat. Kartu digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan berpikir peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun fungsi media pembelajaran *flash card* antara lain:

- a. Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- b. Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik.
- c. Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan.
- d. Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.

⁹ Hasan dan Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Salemba Medika, 2009), hal. 65

- e. Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar.
- f. Merangsang peserta didik untuk memberikan respon, misalnya dalam latihan memperlancar melafalkan kosa kata bahasa Arab.
- g. Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru.
- h. Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes*, (pengulangan pelajaran disekolah), *guessing games* (tebak tebakan).¹⁰

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

Adapun kelebihan media *flash card* yaitu:

- a. Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak kedalam bentuk yang lebih nyata.
- b. Mudah diperoleh, baik dari buku, internet, majalah atau koran.
- c. Sangat mudah dipakai, karena tidak membutuhkan peralatan.
- d. Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya.
- e. Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi.
- f. Lebih mudah dalam memberikan pengertian dan pemahaman kepada peserta didik.
- g. Peserta didik akan lebih mudah mengingat, karena sambil melihat gambar.

Adapun kelemahan media *flash card* , yaitu:

- a. Kadang terlamapu kecil untuk menunjukkan kelas yang besar.

¹⁰Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (cet. VI; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 34

- b. Peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar.
- c. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara.

Penggunaan media pembelajaran khususnya media *flash card* mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan.
- b. Media menghasilkan keseragaman penghayatan, pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik terutama media gambar.
- d. Media dapat membaangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- e. Media dapat meningkatkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- f. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada suatu yang abstrak.¹¹

4. Langkah-langkah Penggunaan *Flash Card*

Langkah-langkah cara menggunakan *flash card* dapat dijabarkan sebagai berikut:¹²

¹¹ *Ibid.*, hal. 15

¹² Susanto Windura, *Memory Champion at School*, (Jakarta: Elex Media Computindo, 2010), hal. 88

- a. Kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap kearah peserta didik.
- b. Ambil satu persatu kartu, ketika menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah di terangkan kepada peserta didik yang duduknya berdekatan dengan posisi guru pada saat menerangkan. Mintalah peserta didik tersebut untuk mengamati, lanjutkan pada peserta didik lain hingga semuanya kemendapat giliran untuk mengamati.
- d. Untuk sajian berupa permainan, letakkan kartu secara acak dalam sebuah kotak. Siapkan peserta didik yang akan berlomba, misalnya tiga orang peserta didik berdiri sejajar dan kemudian guru memberikan aba-aba “Abii” maka siswa akan berlari untuk mengambil kartu bergambar seorang laki-laki dewasa bertuliskan Ayah.

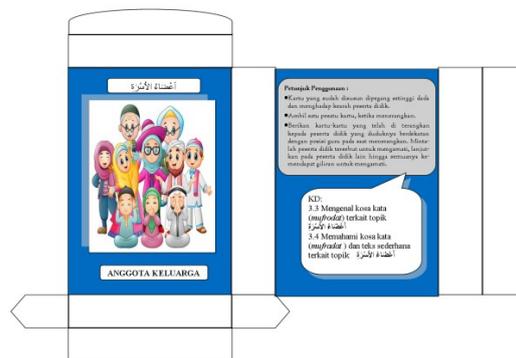
5. Rancangan Media *Flash Card* pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab

a. Rencana desain flash card

Media *flash card* dikembangkan menggunakan *Microsoft publisher 2017*. Dengan materi “anggota keluarga”. Berikut ini rencana desain media *flash card* pada pembelajaran kosa kata bahasa Arab dengan materi anggota keluarga:

1) Kemasan / wadah

Kemasan atau wadah media *flash card* bagian depan berisi judul yaitu anggota keluarga / **أَعْضَاءُ الْآسِرَةِ** selain itu terdapat gambar anggota keluarga sesuai materi yang akan dipelajari kosa katanya. Dibagian belakang terdapat Petunjuk Penggunaan berisi keterangan antara lain KD, tujuan pembelajaran, dan cara penggunaan.



Gambar 2.1 : Kemasan *Flash Card*

2) Kartu gambar depan

Kartu gambar bagian depan berisi judul materi, dibawahnya terdapat gambar beserta terjemah kosa kata dalam bahasa Indonesia yang akan dipelajari.



Gambar 2.2 : Kartu Gambar Bagian Depan

3) Kartu gambar belakang

Kartu gambar bagian belakang berisi judul materi, dibawahnya terdapat gambar beserta kosa kata bahasa Arab yang akan dipelajari.



Gambar 2.3 : Kartu Gambar Bagian Belakang

C. Pembelajaran Bahasa Arab

1. Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang

pendidikan.¹³ Dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, bahkan saling berhubungan erat. Belajar sendiri ialah merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan.¹⁴ Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sadar yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif.¹⁵

2. Mata Pelajaran Bahasa Arab

Secara historis, bahasa Arab sudah ada lama sebelum datangnya islam. setelah Islam datang eksistensi bahasa Arab semakin berada pada posisi yang sangat penting. Hal ini disebabkan oleh karena Al quran diwahyukan dalam bahasa Arab. Untuk mempelajari bahasa Arab diperlukan pemahaman secara teoritis hierarkis terhadap empat kemampuan atau keterampilan berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan berbahasa tersebut adalah istima' (mendengar), kalam (berbicara), qira'ah (membaca), dan kitabah (menulis). Keempat pilar kemampuan berbahasa tersebut merupakan dasar yang penting untuk dapat memahami dan mempraktikkan bahasa Arab. Dalam kaitannya dengan bahasa Arab terdapat keunikan tersendiri yakni bahasa Arab memungkinkan terjaganya dari kerusakan dan perubahan

¹³Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran...*, hal. 15

¹⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 10

¹⁵ Anisah Basleman dan Syamsu Mappa, *Teori Belajar Orang Dewasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 2

yang sewenang-wenang, hal ini disebabkan oleh fakta bahwa struktur linguistiknya dibangun diatas sistem akar yang kuat, dan struktur semantiknya diatur oleh suatu bidang semantik yang jelas, yang berpengaruh besar bagi stuktur konseptual yang melekat pada kosa kata, dan ini diatur secara permanen oleh kata, makna, tata bahasa, dan ilmu persajakannya tercatat secara ilmiah dan mapan sehingga dapat menjaga keabadian semantiknya¹⁶

3. Kompetensi Bahasa Arab

Bahasa sebagai bentuk susunan bunyi yang digunakan untuk menyampaikan atau mengungkapkan isi hati dan tujuan seseorang. Untuk itu, bahasa terdiri dari beberapa unsur atau faktor. Penguasaan terhadap unsur bahasa tersebut pada tahapan selanjutnya akan menciptakan kompetensi pada orang yang mempelajarainya. Pada dasarnya aspek-aspek kompetensi bahsa meliputi tiga sisi yang sangat mendasar yaitu: *al-janib al-shautiy* (bunyi), *al-janibal-nahwiyy wa al sharafy* (tata bahasa dan morfologi), *wa al-janib al-ma'nawiy* (semantik). Dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. *Al-Janib Al-Shautiy* (Bunyi)

Bunyi merupakan dasar pertama dalam bahasa. Bunyi yang benar akan mendatangkan makna dan pemahaman yang benar, demikian juga sebaliknya. Dengan melatih bunyi yang benar, seseorang akan

¹⁶ As'aril Muhajir, *Psikologi Belajar Bahasa Arab*, (cet. 1; Jakarta: Bina Ilmu, 2004) hal. 15-16

mengetahui cara pengucapan yang benar. Bunyi yang benar akan sangat berkaitan pada istima' dan fashahah, sehingga akan menghindarkan kesalah pahaman antara pembaca dengan pendegar. Kekurang telitian dalam mengucapkan huruf dan kata dalam bahasa Arab akan dipandang sebagai kesalahan yang terbesar dalam berbahasa. Oleh karena itu jika seseorang mendapatkan kesalahan dalam mengucapkan huruf maupun kata harus segera mungkin diperbaiki.

b. *Al-Janibal-Nahwiy Wa Al Sharafy* (Tata Bahasa dan Morfologi)

Untuk mengatur bunyi yang telah diucapkan maka diaturlah dengan kaidah (*tarkib*). Nahwu menjadi kunci dalam mengatur pengurutan dan bentuk bunyi kata yang terdapat pada akhir kata. Dengan ilmu nahwu ini dapat meembantu meluruskan dan menjauhkan dari kesalahan dalam berbicara.

c. *Al-Janib Al-Ma'nawiy* (Semantik)

Al-janib al-ma'nawiy merupakan salah satu cabang ilmu bahasa. Dengan memperhatikan studi kata Arab untuk menjelaskan maknanya dan menghilangkan ketidak jelasan artinya.¹⁷

4. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab

Strategi dan arah studi bahasa Arab sering mengalami kendala, hal ini terjadi karena peserta didik kurang tahu dalam mengkonsentrasikan tahapan-tahapan yang harus dilalui. Strategi tidak hanya mengenai cara belajar tetapi juga strategi menentukan tahapan prioritas, yaitu aspek

¹⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal.17-19

bahasa mana yang harus didahulukan dan aspek apa yang harus diakhirkan atau diperoleh kemudian. Berikut ini gambaran strategi belajar bahasa Arab dari aspek kebahasaan:

a. Aspek Bunyi/ Shaut

Bunyi bahasa adalah sangat penting dalam memahami suatu bahasa. Bunyi memiliki arti yang sangat penting dan akan menyampaikan makna kepada pendengar. Oleh karena itu, latihan mengucapkan bunyi huruf secara benar merupakan yang sangat penting. Untuk sampai pada kemampuan melahirkan bunyi huruf atau kata secara tepat tidak ada kerancuan antara satu kata dengan kata lainnya, maka dibutuhkan pembiasaan. Sedangkan pembiasaan itu biasanya akan terjadi dengan memerlukan waktu dan latihan yang cukup lama secara berulang. Adapun metode yang dipakai dapat menggunakan metode drill, metode sam'iyah syafawiyah atau mengucapkan setiap apa yang di dengar dan dilakukan berulang-ulang terbentuk kebiasaan.

b. Penguasaan Kosa Kata/ Mufrodat

Pengetahuan dan pemahaman arti kata dalam bahasa menjadi salah satu kunci penguasaan berbahasa Arab. Pemerolehan kosa kata akan sangat bagus jika direncanakan dan diatur sesuai dengan kebutuhan untuk kecakapan hidup (*life skill*) seseorang. Teknik yang jitu

mempunyai posisi yang sangat tepat untuk mendapatkan kosa kata yang banyak. Tepat dan sesuai dalam waktu yang singkat. Penggunaan strategi dan teknik yang benar tentu akan menambah kemudahan seseorang untuk menguasainya. Untuk menambah kosa kata misalnya, ia tidak asal menghafal kata dari kamus atau juga hanya dengan mencatat dan mengulangnya. Tetapi ia perlu merencanakan dan mengatur kosa kata apa yang ia sangat butuhkan dan harus dikuasainya.¹⁸ Kemampuan menghafal kosa kata dapat ditingkatkan dengan membiasakan anak untuk belajar mengucapkan kosa kata setiap hari dan belajar dengan menggunakan media atau metode yang sesuai. Pada periode awal perkembangan anak sebelum ia belajar membaca dan menulis, biasanya anak diajarkan untuk menghafalkan hal-hal tertentu termasuk menghafal bahasa. Penambahan kosa kata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosa kata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

D. Kemampuan Menghafal

1. Pengertian Kemampuan Menghafal

¹⁸ Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Cet.1; Semarang: Walisongo Press, 2008), hal. 61-64

Kemampuan dalam kamus bahasa Indonesia merupakan kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya.¹⁹ Kemampuan juga merupakan potensi yang ada pada diri seseorang, dimana potensi itu akan berkembang jika dilakukan latihan.

Menghafal merupakan proses melakukan sesuatu untuk mengingat dalam artian menghafal merupakan proses mental untuk menyimpan dalam memori untuk diingat. Menurut Abdul Mujib, hafalan (*makhfudzat*) adalah “suatu teknik yang digunakan oleh seorang pendidik dengan menyerukan peserta didiknya untuk melafalkan sejumlah kata-kata atau kalimat-kalimat maupun kaidah-kaidah”. Menghafal juga dapat dikatakan suatu kegiatan menyerap informasi kedalam otak yang dapat digunakan dalam jangka panjang.²⁰

Kemampuan menghafal juga diartikan kemampuan untuk memindahkan bahan bacaan atau objek kedalam ingatan (*encoding*), menyimpan di dalam memori (*storage*) dan pengungkapan kembali pokok bahasan yang ada dalam memori (*retrival*).²¹ Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan kemampuan menghafal merupakan kesanggupan seseorang dalam menguasai suatu keahlian dengan menyerap informasi, menyimpan di dalam memori, dan mengungkapkan kembali informasi yang ada di memori.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal

¹⁹ Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003), hal. 328

²⁰ Aji Indianto S, *Psikologi Pengajaran*, (Cet.VI; Jakarta: Gramedia, 2004), hal. 88

²¹ Sa'dullah, *Cara Cepat Menghafal Al-Quran*, (Jakarta: Gema Insani, 2008), hal. 49

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan menghafal seseorang, yaitu sebagai berikut:²²

a. Menyuarakan

Yaitu proses menghafal dilakukan dengan cara mengeraskan bacaan. Dengan mengeraskan bacaan maka peserta didik akan lebih mudah mengingat objek yang dihafalkan. Menyuarakan bacaan yang dihafalkan biasanya sebuah rumus yang dihafalkan secara tepat, ejaan-ejaan dan nama asing atau hal yang sukar.

b. Pembagian Waktu

Proses menghafal memerlukan pembagian waktu yang tepat, sehingga obyek yang dihafal mudah diingat. Waktu yang digunakan seharusnya beruntut dan dilakukan secara intens.

c. Penggunaan Strategi yang Tepat

Pemilihan strategi yang sangat tepat menentukan keberhasilan proses menghafal. Pemilihan strategi juga disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan usia anak.

3. Indikator Kemampuan Menghafal

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).²³ Menurut Bloom dalam Sudjiono, “segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah ranah kognitif”. Ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir. Keenam jenjang yang dimaksud adalah pengetahuan/ ingatan/ hafalan (*Knowledge*), pemahaman (*comprehension*),

²² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Cet. VIII; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998), hal. 45

²³ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pres, 1996), hal. 49

penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), penelitian (*evaluation*).²⁴

Dalam ranah kognitif tingkatan hafalan mencakup kemampuan menghafal verbal, materi pembelajaran berupa fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Untuk mengatur keberhasilan penugasan kognitif dapat digunakan tes lisan dikelas, tes tulis dan portofolio.²⁵ Didalam Taksonomi Bloom juga dijelaskan indikator menghafal termasuk di dalam C1 yang diantaranya adalah mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftar, menyebutkan, mengingat, menyebutkan, menyimpulkan, mencatat, menceritakan, mengulang, dan menggaris bawahi.²⁶

E. Konsep Kosa Kata (*Mufrodat*)

1. Pengertian Kosa Kata

Mufrodat atau kosa kata didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang dan kemungkinan akan digunakan untuk menyusun kalimat baru. Kosa kata atau *mufrodat* menurut Zulhanan adalah “kumpulan kosa kata yang digunakan oleh seseorang baik secara lisan maupun tulisan yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahnya tanpa dirangkaikan dengan kata lain serta tersusun secara abjadiah”.²⁷ Kosa kata merupakan kumpulan kata-kata yang membentuk bahasa yang diketahui seseorang dan kumpulan kata tersebut

²⁴ *Ibid.*, hal.50

²⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 184

²⁶ Burhan Nugiantiri, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPEE, 1988), hal. 42

²⁷ Zulhanan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal.109

yang digunakan dalam menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan masyarakat sekitar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bahasa, perihal kata mendapat perhatian yang besar untuk dipelajari. Manusia mengungkapkan berbagai peristiwa dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan kata-kata yang tersusun dalam kalimat. Untuk itu penggunaan kosa kata adalah suatu yang utama dipelajari sebagai syarat bagi mereka yang ingin mahir dalam berbahasa.

2. Tujuan Pembelajaran Kosa Kata

Pembelajaran kosa kata bahasa Arab memiliki tujuan umum, yakni sebagai berikut:

- a. memperkenalkan kosa kata baru kepada peserta didik.
- b. Melatih peserta didik untuk dapat melafalkan kosa kata itu dengan baik dan benar.
- c. Memahami makna kosa kata.
- d. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufrodat* itu dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.²⁸

3. Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab

Menurut Effendy dalam Mustofa menjelaskan lebih rinci tentang tahapan-tahapan dan teknik pembelajaran kosa kata (*al-mufrodat*) dalam mengenal dan pemberoleh makna kata, sebagai berikut:²⁹

²⁸ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ* (Malang: UIN Maliki Press, 2017), hal. 63

²⁹ *Ibid.*, hal. 69-70

- a. Mendengarkan kata, ini merupakan tahapan pertama yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendengarkan kata yang diucapkan pengajar atau media lain, baik berdiri sendiri maupun didalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kata itu sudah dikuasai oleh peserta didik, maka untuk selanjutnya peserta didik akan mampu mendengar secara benar.
- b. Mengucapkan kata. Dalam tahap ini, pengajar memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru akan membantu peserta didik mengingat kata tersebut dalam waktu yang lebih lama.
- c. Mendapatkan makna kata. Pada tahap ini pengajar hendaknya menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada peserta didik, karena bila hal itu dilakukan maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh peserta didik. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan oleh pengajar untuk menghindari terjemahan dalam memperoleh arti suatu kata, yaitu dengan pemberian konteks kalimat, pemakaian gambar/ foto, memperlihatkan benda asli atau tiruannya dan terjemahan sebagai alternatif terakhir.
- d. Membaca kata. Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kosa kata baru, pengajar menulisnya dipapan

tulis. Kemudian peserta didik diberikan kesempatan membaca kata tersebut dengan suara keras.

- e. Menulis kata. Penguasaan kosa kata peserta didik akan sangat terbantu bilamana ia diminta untuk menulis kosa kata yang baru dipelajarinya (dengar, ucap, paham, baca) mengingat karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan peserta didik.
- f. Membuat kalimat. Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosa kata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna, baik secara lisan maupun tulisan.

Prosedur pembelajaran kosa kata diatas tentunya dapat dijadikan acuan, tetapi faktor alokasi waktu juga harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pemilihan kata-kata tertentu yang dianggap mudah atau kata-kata yang hanya dapat dipahami secara baik dan utuh maknanya bilamana dihubungkan serta disesuaikan dengan konteks wacana. Berikut strategi pembelajran kosa kata berdasarkan tingkatanya, strategi pembelajaran kosa kata tingkat dasar dapat dilakukan dengan:³⁰

- 1) Menggunakan nyanyian/ lagu. Melalui nyanyian/ lagu ini diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat belajar dan memberikan kesenangan agar dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* atau dapat menambah perbendaharaan kosa kata.

³⁰ *Ibid.*, hal. 73

- 2) Menunjukkan benda yang dimaksud seperti mendatangkan sampelnya atau benda aslinya.
- 3) Meminta peserta didik membaca berulang kali.
- 4) Mendengarkan dan menirukan bacaan dan mengulang-ulang bacaan serta menulisnya sampai peserta didik benar-benar paham dan menguasainya.

4. Pengujian Kosa Kata

Menurut Tarigan menjelaskan ada empat cara untuk menguji kosa kata, yaitu dengan:³¹

- a. Identifikasi; sang siswa memberi respon secara lisan ataupun tertulis dengan mengidentifikasi sebuah kata sesuai dengan batasan atau penggunaannya.
- b. Pilihan berganda; sang siswa memilih makna yang tepat bagi kata yang teruji dari tiga atau empat batasan.
- c. Menjodohkan; kata-kata yang teruji disajikan dalam satu lajur dan batasan-batasan yang akan dijodohkan disajikan secara sembarangan pada lajur lain.
- d. Memeriksa; sang siswa memeriksa kata-kata yang diketahuinya atau yang tidak diketahuinya.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

³¹ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosa Kata*, (Bandung: Angkasa, 2011), hal. 23

1. Skripsi Ika Dyah Kurniawati, “Pengembangan Media *Flashcard* pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan” dari program strata satu Universitas Negeri Semarang Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2017. Dengan rumusan masalah (1) bagaimana pengembangan media *flash card* pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan (2) bagaimanakah kelayakan media *flash card* pada pembelajaran materi IPA cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungan kelas V SD Negeri Gundi Grobogan (3) bagaimanakah keefektifan media *flash card* pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flash card* layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 87,5 termasuk kriteria sangat layak dan penilaian ahli media sebesar 77,5 termasuk kriteria layak. Media efektif digunakan pada pembelajaran IPA berdasarkan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t (gain) sebesar 0,57 dengan kriteria sedang.³²

1. Skripsi Indah Purnama Sari, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar” dari program strata satu, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung, 2018. Dengan rumusan masalah

³²Ika Dyah Kurniawati, *Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017)

(1) apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan berhitung peserta didik di kelas 1 di SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung (2) apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan berhitung peserta didik kelas 1 di SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan mengenai penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018³³

2. Skripsi Ikhtiar Cahya Ajir, “Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Permainan *KOKAMI* kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang Tahun Ajaran 2018-2019”, program strata satu, prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2018.³⁴ Dengan rumusan masalah (1) bagaimana penerapan media *KOKAMI* dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang (2) adakah perbedaan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang sebelum dan setelah diterapkannya media *KOKAMI* dalam pembelajaran (3) apa faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *KOKAMI*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata nilai *pre-test* kelas eksperimen (V-A) menunjukkan 55,1 dan kelas kontrol (V-B) 57,1 sedangkan hasil *post-test* kelas eksperimen

³³Indah Purnama Sari, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2018)

³⁴ Ikhtiar Cahya Ajir, *Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Permainan KOKAMI kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang Tahun Ajaran 2018-2019*, (Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2018)

menunjukkan nilai 80,35 mengalami kenaikan sebesar 25,25 dan kelas kontrol menunjukkan nilai 69,05 mengalami kenaikan sebesar 11,95. Penghitungan signifikansi perbedaan kenaikan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji T menghasilkan sig. $0,000 < 0,05$ maka bernilai sangat signifikan. Hasil perhitungan uji T dikonsultasikan dengan hipotesis. Hipotesis (H_0) ditolak dan menerima H_a berarti terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2.1 : Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti, judul, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ika Dyah Kurniawati, Pengembangan Media <i>Flash Card</i> pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan, Universitas Negeri Semarang, 2017	Penelitian ini menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i>	Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (atau penelitian pengembangan). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media <i>flash card</i> pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri dengan lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan
2.	Indah Purnama Sari, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar, Universitas Lampung, 2018.	Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen, penelitian ini menggunakan media yang sama yakni <i>flash card</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung peserta didik
3.	Ikhtiar Cahya Ajir,	Penelitian ini	Media yang

	Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Permainan <i>KOKAMI</i> Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang Tahun Ajaran 2018-2019, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2018.	menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga berfokus pada peningkatan kosakata bahasa Arab peserta didik	digunakan adalah media permainan <i>KOKAMI</i>
--	---	--	--

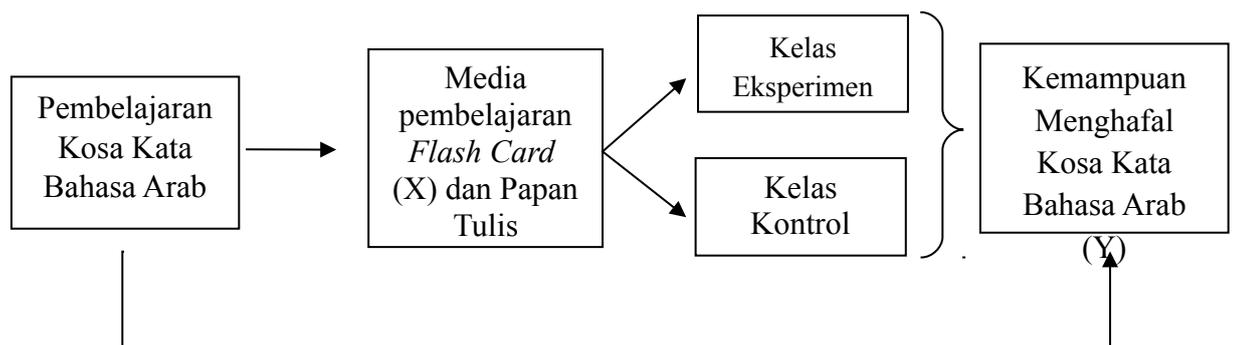
G. Kerangka Berfikir Penelitian

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah termasuk dalam pendidikan bahasa Arab dasar yang menfokuskan terhadap aspek keterampilan menyimak dan berbicara. Difokuskan pada dua keterampilan tersebut dikarenakan agar peserta didik mampu mengolah kata dan memiliki kosakata yang banyak.

Anggapan pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif dalam pembelajaran, maka pengenalan kata-kata baru dalam pembelajaran perlu sering diterapkan. Mempelajari bahasa asing tak bisa lepas dari unsur penguasaan kosakata yang begitu luas. Kegiatan yang menguasai kosakata menuntut kegiatan menghafalkan arti kata secara terus menerus, tanpa henti sedikit demi sedikit. Kegiatan menghafal pada peserta didik madrasah ibtidaiyah sangat efektif karena memori peserta didik masih sedikit dan sangat mudah untuk menghafal kosakata. Untuk mempermudah menghafal peserta didik dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dipembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah agar materi pembelajaran dapat diingat dan mudah diserap oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi sangat membantu peserta didik untuk menyerap pengetahuan serta menumbuhkan motivasi belajar. Variasi penggunaan media pembelajaran bisa disesuaikan dengan kondisi peserta didik, pada kegiatan menghafal kosa kata bahasa Arab bisa dengan menerapkan media *flash card*, dimana media *flash card* ini dapat disesuaikan materi yang sedang dipelajari. Kartu-kartu dapat diisikan materi kosa kata, untuk praktik penggunaannya bisa dibuat permainan tebak gambar/ tebak kosa kata dengan *flash card* yang tersedia. Sehingga dengan adanya media *flash card* yang digunakan peserta didik tidak hanya sebatas menghafal secara konvensional saja, melainkan bisa dibuat menjadi lebih menarik

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media *flash card* untuk membantu menghafalkan kosa kata bahasa Arab menjadi lebih mudah, karena dengan menggunakan bantuan media tersebut ketika dibuat permainan sehingga dapat membantu siswa untuk menghafal.



Gambar 2.4 : Kerangka Berfikir