

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Visual**

###### **a. Pengertian Media Visual**

Media Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasilah*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely di dalam buku Hamdani menyatakan bahwa media apabila dipahami secara aris besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media ialah proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>2</sup> Media ialah sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pembelajaran, member tekanan

---

<sup>1</sup> Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Teras, 2009). hal. 2

<sup>2</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, ..., hal. 20 *Ibid.*, hal. 1

pada bagian-bagian yang penting, member variasi pembelajaran, memperjelas struktur pembelajaran.<sup>3</sup>

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihat yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.<sup>4</sup> media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak diproyeksi (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Media yang dapat diproyeksikan bias berupa gambar diam (*still pictre*) atau bergerak (*motion picture*). Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi pelajaran, yang akan disampaikan kepada siswa. Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*proyektor*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*).<sup>5</sup>

#### **b. Jenis-jenis Media Visual**

Dalam media visual terdapat beberapa jenis-jenis media visual yaitu non-proyeksi dan diproyeksikan yang dapat dikategorikan sebagai media pandang non-proyeksi antara lain:<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*,... hal.145

<sup>4</sup>*Ibid.*, hal.145

<sup>5</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*,..., hal.248

<sup>6</sup> Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab*,...hal.34

### 1. Papan tulis

Papan tulis merupakan media yang paling tradisional, yang paling murah dan paling fleksibel. Disamping untuk menulis, papan tulis dapat dipakai untuk membuat gambar, skema, diagram dan sebagainya. Selain itu, juga dapat dimanfaatkan untuk menggantung peta pada saat yang diperlukan. Daya guna dan daya pakai papan tulis sangat tergantung pada kreatifitas guru.

### 2. Papan flanel

Papan flanel adalah sejenis papan yang permukaannya dilapisi dengan kain flannel. Kegunaannya untuk menempelkan program yang berupa gambar, skema, kartu kata dan sebagainya. Barang yang ditempel tersebut bagian belakangnya dilapisi dengan barang yang ditempelkan dapat dibongkar dengan mudah sehingga dapat digunakan pada kesempatan lain.<sup>7</sup>

### 3. Papan tali

Papan tali dapat dibuat dengan memasang tali-tali pada papan tulis biasa atau pada papan tripleks. Tali yang paling baik adalah kawat kecil. Tali-tali tersebut diikatkan pada paku kecil yang dipasang pada tepi kanan dan kiri papan tersebut, sehingga merentang dari kiri ke kanan. Jarak tali yang satu

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, hal.36

dengan tali yang lain disesuaikan dengan besar kecilnya kartu yang kan digantungkan pada tali. Kartu-kartu tersebut dibuat sedemikian pada tali, digeser-geser dan dilepas kembali.

4. Papan selip (*slot board*)

Media ini disebut juga dengan carta kantong (*pocket chart*). Bahannya dari tripleks atau karton dengan ukuran kurang lebih 60 x 40 cm. Ukuran tersebut dapat diperbesar/diperkecil menurut keperluan. Pada papan dipasang beberapa deret kantong atau selipan yang terbuat dari bahan yang sama. Kantong/selipan membujur dari kanan ke kkiri. Media ini sangat sesuai untuk menerangkan struktur kalimat (qawaid).

5. Papan magnetis

Pada dasarnya penggunaan papan magnetis tidak berbeda dengan papan flanel, perbedaannya terletak pada sistem melekatnya barang-barang atau program. Pada papan magnetis, melekatnya disebabkan daya tarik magnetis. Permukaan papan magnetis umumnya putih, sehingga dapat dipakai untuk menulis.<sup>8</sup>

6. Gambar seri

Media ini disebut juga flow chart atau gambar susun. Media ini terbuat dari kertas manila lebar yang berisi beberapa buah gambar. Gambar-gambar tersebut berhubungan dengan gambar-

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, hal.37

gambar yang lain sehingga membentuk rangkaian cerita. Masing-masing gambar diberi nomor urut sesuai dengan urutan jalan ceritanya. Media ini sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi tulis (mengarang/insya) dan keterampilan ekspresi lisan (berbicara, bercerita).

7. Wall chart

Media ini berupa gambar, denah, bagan, atau skema yang biasanya digantungkan pada dinding kelas. Media ini juga dapat digantungkan pada papan tulis, wall chart, yang berguna untuk melatih penguasaan kosa kata dan penyusunan kalimat.

8. Flash chart

Media ini berupa kartu-kartu berukuran 15 x 20 cm sebanyak 30 sampai 40 buah. Bahan kartu-kartu ini terbuat dari kertas manila. Setiap kartu diisi dengan gambar berbentuk stick-figure, yakni gambar yang berupa garis-garis sederhana, tetapi sudah menggambarkan pesan yang jelas. Gambar ini tidak disertai dengan tulisan apapun. Media ini cocok untuk melatih keterampilan berbicara secara dengan menggunakan pola-pola kalimat tertentu.<sup>9</sup>

9. Kartu gambar

Media ini terbuat dari kartu-kartu kecil berukuran 6 x 9 cm. Setiap kartu berisi gambar-gambar yang diperoleh dengan jalan

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal.38

menempelkan guntingan gambar dari majalah atau dari tempat lain. Kartu-kartu tersebut tidak bertuliskan apapun. Jumlah kartu kurang lebih 50 buah. Media ini berfungsi untuk melatih keterampilan berbicara.

#### 10. Reading machine

Media ini berfungsi melatih keterampilan berbicara dengan cepat. Peralatannya berupa sebuah mesin sederhana lembaran bacaan, yang mana lembaran-lembaran bacaan tersebut biasanya terdiri dari satu kata kalimat panjang atau alinea pendek.

Sedangkan media yang dikategorikan sebagai media pandang berproyeksi adalah sebagai berikut:

##### 1. Overhead projector (OHP)

OHP merupakan alat yang dipakai untuk memproyeksikan suatu obyek transparan ke permukaan layar sehingga menghasilkan gambar yang cukup besar.

##### 2. Slide

Slide merupakan sebuah gambar yang diproyeksikan oleh cahaya (schining light) melalui proyektor slide biasanya 2 x 2 atau 2 x 3 cm. Slide yang dimaksud adalah slide yang tidak bersuara alias slide bisu.<sup>10</sup>

##### 3. Film strip

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, hal.41

Media ini hampir sama dengan slide. Letak perbedaannya adalah pada slide, gambar-gambar yang diperoleh dari hasil pemotretan tersebut merupakan satuan-satuan lepas, sedangkan pada film strips, gambar-gambar tersebut merupakan rangkaian dalam satu rol film. Film strips biasanya berisi 50 sampai 70 buah gambar.

#### 4. Film bisu

Media ini memproyeksikan rangkain gambar-gambar positif secara kontinyu dengan kecepatan putar tertentu, sehingga mengakibatkan seolah-olah gambar tersebut kelihatan bergerak. Kecepatan putar yang normal kurang lebih 18 buah gambar perdetik. Media ini tidak memiliki karakteristik suara, maka pada waktu mempresentasikannya guru boleh menambahnya dengan komentar, untuk keperluan tertentu, film bisu ini dapat dibiarkan berlalu tanpa komentar guru. Media ini dapat dipergunakan untuk melatih keterampilan ekspresi lisan maupun ekspresi tulis.<sup>11</sup>

#### 5. Film loop

Media ini perangkat kerasnya berupa proyektor film loop, sedangkan perangkat lunaknya adalah program yang berupa gilungan film yang berada dalam “cartridge” atau kasetbiasanya

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, hal.44

hanya dapat mempresetasikan suatu adegan tertentu atau suatu gerakan tertentu saja.<sup>12</sup>

### **c. Kriteria Pemilihan Media Pengajaran**

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran, untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran yang antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran. Apabila penggunaan media pengajaran tidak mempengaruhi proses dan kualitas pengajaran, sebaiknya guru tidak memaksakan penggunaannya, dan perlu mencari usaha lain di luar media pengajaran.

Dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran, sebaiknya memperhatikan criteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan.

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal.45



- b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa<sup>13</sup>.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian motivasi**

Motivasi adalah dorongan diri sendiri, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Motivasi juga dapat berasal dari luar dirinya yaitu dorongan dari lingkungan, misalnya guru dan orang tua. Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal.26

diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri siswa manakla siswa merasa membutuhkan. Siswa yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa, dengan demikian siswa akan belajar bukan hanya sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.<sup>14</sup> Menurut Petri di dalam buku J. Winardi menyatakan bahwa Motivasi merupakan sebuah konsep eksplanatoris yang kita manfaatkan untuk memahami perilaku-perilaku yang kita amati. Perlu kita ingat bahwa motivasi diinferensi. Kita tidak mengukurnya secara langsung, tetapi kita memanipulasi kondisi-kondisi tertentu setelah kita mengobservasi bagaimana perilaku berubah.<sup>15</sup>

Menurut Sumadi Suryabrata di dalam buku Djaali menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Menurut Gates dan kawan-kawan di dalam buku Djaali menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang

---

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*,...,hal.135

<sup>15</sup> J. Winardi, *Motivasi dan Pemotivasian Dalam Manajemen*, (Jakarta : Rajawali, 2011), hal. 5

mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Menurut Greenberg di dalam buku Djaali menyatakan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.<sup>16</sup> Menurut Hamalik yang dikutip oleh Sarwik Utami motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang dimulai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi ialah suatu fisiologis atau psikologi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas atau kegiatan tertentu yang mengarahkan atau membangkitkan perilaku seseorang yang ditandai timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

## **b. Jenis-jenis motivasi**

Dalam membicarakan jenis-jenis motivasi, dalam hal ini akan dilihat dari dua sudut pandang yaitu, motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “*motivasi intrinsik*” dan motivasi yang disebut “*motivasi ekstrinsik*”.<sup>18</sup>

### **1. Motivasi Intrinsik**

Menurut Syaiful Djamarah di dalam buku Rohmalina Wahab mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang

---

<sup>16</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara,2011), hal. 101

<sup>17</sup> Sarwik Utami, Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar, Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Volume 7 Nomor 1,2018,hal. 142

<sup>18</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta :Rajawali Pers,2016), hal. 129

menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang. Jadi motivasi intrinsik yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa rangsangan dari luar.

## 2. Motivasi Ekstrinsik

Menurut Syaiful Djamarah di dalam buku Rohmalina Wahab mengatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif karena adanya rangsangan dari luar. Jadi motivasi ekstrinsik motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar.

### c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang yang belajar tanpa motivasi dan tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Dengan itu agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Adapun ada beberapa prinsip-prinsip motivasi dalam belajar, yaitu:<sup>19</sup>

1. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar.
2. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar efek yang timbul dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, hal.130

menyebabkan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya, dan menyebabkan anak kurang percaya diri.

3. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada motivasi berupa hukuman. Motivasi pujian diberikan ketika peserta didik memperoleh sesuatu yang baik, dan motivasi hukuman diberikan kepada anak didik untuk memberhentikan perilaku negatif anak didik.
4. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Kebutuhan yang tak bias dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itulah anak didik belajar. Anak didik giat belajar. Anak didik giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.
5. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Dia yakin bahwa belajar bukanlah yang sia-sia.
6. Motivasi melahirkan prestasi belajar. Menurut Djamarah di dalam buku Rohmalina Wahab menyatakan bahwa dari berbagai macam hasil penelitian menyimpulkan bahwa motivasi memengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik.

#### **d. Fungsi Motivasi Dalam Belajar**

Motivasi mempunyai peranan yang strategi dalam aktivitas belajar seseorang. Berikut ini fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:<sup>20</sup>

1. Motivasi sebagai pendorong

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui tersebut akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar.

2. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisis.

3. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Menurut Wahab di dalam buku Rohmalina Wahab menyatakan bahwa tujuan belajar

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal.131

itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.

Menurut Mosely yang dikutip oleh Nyayu Khadijah di dalam buku Rohmalina Wahab menyatakan bahwa fungsi motivasi belajar adalah:

1. Mendorong manusia untuk berbuat.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan.

#### **e. Teknik-teknik motivasi belajar**

Keberhasilan belajar pada dasarnya terletak pada tangan siswa sendiri, dan faktor motivasi belajar memegang peranan penting di dalam menciptakan efektifitas kegiatan belajar mengajar. Guru harus memotivasi siswa agar mereka aktif belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru untuk membangkitkan motivasi para siswa yang dikelolanya agar mereka melaksanakan kegiatan belajar secara aktif.

Beberapa teknik atau pendekatan untuk memotivasi siswa agar memiliki gairah dalam belajar, antara lain:

1. Berikan kepada siswa rasa puas untuk keberhasilan lebih lanjut
2. Ciptakanlah suasana kelas yang menyenangkan
3. Aturilah tempat duduk siswa secara bervariasi

4. Pakailah metode penyampaian yang bervariasi sesuai dengan materi yang disajikan
5. Kembangkan pengertian para siswa secara wajar
6. Berikan komentar terhadap pekerjaan siswa<sup>21</sup>

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.<sup>22</sup> Menurut Nasution di dalam buku Supardi menyatakan bahwa keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

#### 1. Tipe-tipe Hasil Belajar

Mengacu kepada pendapat Bloom terdapat tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar meliputi: kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*,..., hal.294

<sup>22</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*,..., hal.125

<sup>23</sup>Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor konsep dan aplikasi*, (Jakarta :Rajawali Pers,2016), hal. 2



**a. Tipe keberhasilan belajar kognitif**

1. Hasil belajar pengetahuan terlihat dari kemampuan (mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, prinsip-prinsip, kaidah-kaidah).
2. Hasil belajar pemahaman terlihat dari kemampuan (mampu menerjemahkan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, mengartikan).
3. Hasil belajar penerapan terlihat dari kemampuan (mampu memecahkan masalah, membuat bagan/grafik, menggunakan istilah atau konsep-konsep).
4. Hasil belajar analisis terlihat pada siswa dalam bentuk kemampuan (mampu mengenali kesalahan, membedakan, menganalisis unsure-unsur, hubungan-hubungan, dan prinsip-prinsip organisasi).
5. Hasil belajar sintesis terlihat pada diri siswa berupa kemampuan-kemampuan (mampu menghasilkan, menyusun kembali, merumuskan).
6. Hasil belajar evaluasi dapat dilihat pada diri pada diri siswa sejumlah kemampuan (mampu menilai berdasarkan norma tertentu, mempertimbangkan, memilih alternatif).

**b. Tipe Keberhasilan Belajar Psikomotor**

1. Hasil belajar kesepian terlihat dalam bentuk perbuatan (mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri (fisik dan mental).
2. Hasil belajar persepsi terlihat dari perbuatan (mampu menafsirkan, peka terhadap rangsangan, mendiskriminasikan).
3. Hasil belajar gerakan terbimbing akan terlihat dari kemampuan (mampu meniru contoh).
4. Hasil belajar gerakan terbiasa terlihat dari penguasaan (mampu berketerampilan, berpegang pada pola)
5. Hasil belajar gerakan kompleks terlihat dari kemampuan siswa yang meliputi (berketerampilan secara lancar, luwes, supel, gesit, lincah).
6. Hasil belajar penyesuaian pola gerakan terlihat dalam bentuk perbuatan (mampu menyesuaikan diri, bervariasi).
7. Hasil belajar kreativitas terlihat dari aktivitas-aktivitas (mampu menciptakan yang baru, berinisiatif).

### **c. Tipe Keberhasilan Belajar Afektif**

1. Hasil belajar penerima terlihat dari sikap dan perilaku (mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan dengan sungguh-sungguh).
2. Hasil belajar dalam bentuk partisipasi akan terlihat dalam sikap dan perilaku (mematuhi, ikut serta aktif).
3. Hasil belajar penilaian/penentuan sikap terlihat dari sikap (mampu menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati, menghargai, bersikap (positif atau negative), mengakui).
4. Hasil belajar mengorganisasikan terlihat dalam bentuk (mampu membentuk sistem nilai, menangkap relasi antarnilai, bertanggung jawab, menyatukan nilai).
5. Hasil belajar pembentukan pola hidup terlihat dalam bentuk sikap dan perilaku (mampu menunjukkan, mempertimbangkan, melibatkan diri)<sup>24</sup>

### **f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal sebagai berikut:<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hal. 3

<sup>25</sup> Putri Ayuning Ashari, *Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Di MIN 2 Blitar*, (Tulungagung: Skripsian Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 28

## **1. Faktor internal**

### **a. Faktor Fisiologis**

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya dalam proses belajar. Demikian pula dengan kesehatan rohani kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa atau karena sebab lainnya dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh karena itu pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental karena itu sangat berpengaruh dalam proses belajar dan hasil belajar.

### **b. Faktor Psikologis**

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing. Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi, kognitif dan daya nalar.

### **c. Faktor Cara Belajar**

Cara belajar seseorang mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Ada orang yang sangat rajin belajar, siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus ada istirahat untuk memberikan

kesempatan kepada mata, otak serta organ tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali.

## 1. Faktor Eksternal

### a. Faktor Keluarga

Faktor keluarga ini mencakup ayah, ibu, anak, serta anggota keluarga. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, atau kurang perhatian dan bimbingan dari orang tua. Akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan baik anak-anaknya, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semua itu sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.<sup>26</sup>

### b. Faktor Sekolah

Keadaan sekolah sebagai tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar, mulai dari kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah peserta didik setiap kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya. Demikian

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, hal. 30

ini semua sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

#### c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi dua aspek, yaitu lingkungan alami yang merupakan tempat tinggal peserta didik, dan lingkungan sosial budaya yang merupakan hubungan sosial peserta didik sebagai makhluk sosial. Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar.

#### g. Manfaat Hasil Belajar

Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuh nya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: <sup>27</sup>

##### a. Menambah pengetahuan

---

<sup>27</sup>Mimin Eka Fitrantri, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar*, (Tulungagung: Skripsian Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 58

- b. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- c. Lebih mengembangkan keterampilannya
- d. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- e. Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa meningkatkan hasil belajar dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat berpengaruh dan bermanfaat untuk peserta didik untuk mengembangkan pola berfikir anak dan dari keterampilan siswa yang belum terliha

#### **4. Mata Pelajaran Bahasa Arab**

##### **a. Pengertian Bahasa Arab**

Bahasa Arab adalah kalimat yang dipergunakan oleh orang Arab untuk menyampaikan maksud dan tujuan mereka. Bahasa Arab mempunyai peranan penting bagi umat islam di seluruh dunia. Bahasa arab sebagai bahasa agama mempunyai pengertian ialah pemahaman terhadap ajaran-ajaran agama secara benar merupakan suatu keharusan bagi para pemeluknya. Tidaklah mungkin bagi seorang muslim untuk dapat melaksanakan kewajiban-kewajiban agama secara benar selama ia tidak memiliki pengetahuan yang benar terhadap ajaran agamanya. Sedangkan ajaran-ajaran islam terkandung di dalam al-Quran dan al-Sunnah

yang keduanya menggunakan bahasa Arab. Sehingga demikian bahasa Arab menjadi kunci bagi pemahaman ajaran agama secara benar.<sup>28</sup> Mata Pelajaran bahasa Arab suatau mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif untu itu perlu agar seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dengan sesamanya dan lingkungannya, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah untuk menguasai ilmu bahasa dan kemahiran berbahasa Arab, seperti Mutala'ah Muhadathah, insha', Nahwu dan Shorof, sehingga memperoleh kemahiran berbahasa yang meliputi empat aspek kemahiran, yaitu:<sup>29</sup>

1. Kemahiran Menyimak

Kemahiran menyimak sebagai kemahiran berbahasa yang sifatnya reseptif, menerima informasi dari orang lain.

2. Kemahiran membaca

Membaca merupakan perubahan wujud tulisan menjadi wujud makna.

3. Kemahiran menulis

---

<sup>28</sup> Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab, ...*, hal. 2

<sup>29</sup> Renita Dewi Wahyuni, *Pengaruh Media Visual Dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Pada Kelas II Di MI Tarbiyatussyibyan Boyolangu Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsian Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 36



Kemahiran menulis merupakan kemahiran yang sifatnya menghasilkan atau memberikan informasi kepada orang lain (pembaca) di dalam bentuk tulisan.

#### 4. Kemahiran Berbicara

Kemahiran berbicara merupakan kemahiran yang sifatnya produktif, menghasilkan atau menyampaikan informasi kepada orang lain ( penyimak) di dalam bentuk bunyi bahasa.

Ada beberapa alasan mendasar mengapa orang islam mempelajari bahasa Arab karena sebagai bahasa agama, diantaranya:<sup>30</sup>

- a. Bahasa Arab sebagai bahasa ibadah, ritual keagamaan seperti shalat, dzikir, doa-doa, dan lain-lainnya dilakukan dengan menggunakan bahasa Arab.
- b. Dengan menguasai bahasa Arab maka akan dapat memahami al-Qur'an dan Hadits Nabi Saw, di mana keduanya adalah merupakan sumber pokok ajaran dan hukum islam.
- c. Dengan menguasai bahasa Arab, maka wawasan kajian Islam akan berkembang karena dapat mengkaji islam dari kitab-kitab klasik yang kaya dengan kajian islam.

Dalam pembelajaran bahasa Arab telah diketahui bahwa tingkatan pembelajaran bahasa Arab terdiri atas:<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Ibid.,hal. 37

1. *Mubtadi'in* (Pemula) adalah tingkatan yang paling awal dalam pembelajaran bahasa Arab, dan biasanya materi yang paling cocok untuk tingkatan ini adalah menghafalkan mufradat, percakapan yang sederhana, mengarang terarah (insha' muwajadah) ini digunakan pada level bawah karena ia mencakup kegiatan mengarang yang dimulai dari merangkai huruf, kemudian kata dan kalimat.
2. *Mutawasittin* (menengah) ketika siswa pada tingkatan ini berarti sudah mendapatkan beberapa materi dari pembelajaran bahasa Arab. Dan tugas seorang guru pada saat itu adalah member penguatan pembelajaran bahasa Arab yang sudah didapatkan oleh siswa.
3. *Mutaqodimin* (mahir) pada tingkatan ini siswa sudah mulai mahir dalam pembelajarn bahasa Arab.

#### **b. Fungsi Bahasa Arab**

Begitu banyak kelebihan bahasa Arab jika dibandingkan dengan bahasa-bahasa yang lain di dunia ini, sehingga bahasa Arab itu memiliki beberapa fungsi tersendiri. Fungsi-fungsi itu adalah sebagai berikut :<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, hal. 38

<sup>32</sup> Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : Madani, 2015), hal.

1. Bahasa Arab menjadi sarana berfikir bagi orang Arab dan umat Islam pada umumnya, karena ketika kita berfikir, kita menggunakan lafadh-lafadh Arab, kalimat-kalimat Arab, dan ungkapan-ungkapan Arab dalam ucapan dan tulisan kita.
2. Bahasa Arab membawa dasar-dasar agama Islam yang benar dengan cara ditetapkannya sebagai bahasa al-qur'an al-karim.
3. Bahasa Arab dianggap sebagai asal mula Aqida Islam, karena ia dibahas oleh para ahli ilmu kalam dan dengan itu al-Qur'an member petunjuk. Hubungan antara bahasa Arab dengan aqidah Islam itu sangat kuat
4. Bahasa Arab itu ditegakkan dari unsure-unsur bangsa Arab, karena bahasa Arab memberikan legalitas kepribadian bangsa dan memperkuat identitas bangsa Arab, serta menjadi alat komunikasi di antara umat Islam.
5. Bahasa Arab tidak diajarkan secara tersendiri, karena sebenarnya semua peserta didik itu mempelajari ilmu-ilmu yang lain.
6. Bahasa Arab menjadi media percontohan untuk menjaga warisan budaya Arab. Hal itu dibuktikan dengan warisan budaya dan peradaban bangsa Arab yang telah sampai pada

kita saat ini, seperti peradaban, karya sastra, syi'ir dan prosa.

### **c. Media Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar**

#### **1. Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi**

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Salah satu peran penting dari motivasi belajar yaitu menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguatan belajar seperti halnya penentuan media dalam pembelajaran.

Media visual merupakan salah satu media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media visual, kegiatan pembelajaran akan menjadi menarik sehingga timbul motivasi belajar dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan keadaan tersebut menunjukkan bahwa media benda asli berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

#### **2. Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar**

Sehubungan dengan penggunaan media Visual dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu dengan cermat dalam memilih dan atau menetapkan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media yang akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Dengan menggunakan media visual dalam pembelajaran Bahasa Arab, siswa akan semakin tertarik pada pembelajaran yang membuat mereka aktif mengikuti pembelajaran.

Media visual merupakan factor yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Selain itu, penggunaan media benda asli juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan kondisi tersebut dapat diduga bahwa media visual ada hubngannya dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

3. Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi karena dalam kegiatan belajar, anak memerlukan motivasi. Dengan adanya media visual dalam proses pembelajaran, maka siswa akan tertarik untuk belajar secara giat, dan guru sebagai pengajar harus berpandai-pandai memberikan motiasi atau dorongan kepada siswa untuk belajar agar hasil belajarnya meningkat. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam proses pembelajaran media

visual sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.<sup>33</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Mimin Eka Fitrantri<sup>34</sup> “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar”. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang saya lakukan diantaranya sama menggunakan pendekatan kuantitatif, tempat penelitian yang sama dilakukan dijenjang sekolah dasar. Setelah diadakan penelitian dapat disimpulkan bahwasannya dari hasil uji Manova angket motivasi dan post test diperoleh nilai *Sig.* 0,003.  $0,003 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar.

---

<sup>33</sup>Dzikria Khusnatul Asror, *Pengaruh Media Benda Asli terhadap Motivasi Dan Hasil Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsian Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 38

<sup>34</sup>Mimin Eka Fitrantri, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar*, (Tulungagung: Skripsian Tidak Diterbitkan, 2018)

2. Kurnia Dewi Kumala<sup>35</sup> “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Min 11 Blitar”. Dalam penelitian yang saya lakukan diantaranya sama menggunakan pendekatan kuantitatif, tempat penelitian yang sama dilakukan dijenjang sekolah dasar. Setelah diadakan penelitian bahwasannya dalam penelitian ini terdapat uji normalitas yang mana untuk menguji apakah variabel normal atau tidak. Dalam menguji normalitas dapat menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan ketentuan jika  $Asymp. Sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Setelah itu peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual gambar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar Bahasa Arab peserta didik. Dan peneliti menggunakan uji ANOVA 2 jalur dengan jenis Manova. Setelah diadakan penelitian dapat disimpulkan bahwasannya dari hasil uji Manova angket motivasi dan post test diperoleh nilai *Sig. Sig (2-tailed) > 0,05*, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar dan motivasi mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas III MIN 11 Blitar.

---

<sup>35</sup> Kurnia Dewi Kumala, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III MIN 11 Blitar*, (Tulungagung: Skripsian Tidak Diterbitkan, 2018)

3. Aceng Jaelani<sup>36</sup> “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas III MI Al- Hidayah Guppi Kota Cirebon”. Hasil perhitungan regresi sederhana yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditafsirkan bahwa penggunaan media gambar memiliki pengaruh yang positif dengan hasil belajar siswa di kelas II MI Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon. Hal ini dapat terlihat dari hasil perhitungan koefisien regresi menunjukkan koefisien konstanta 63.280 dengan 3.457 dan nilai signifikansi 0.001. Koefisien slope penggunaan media gambar adalah 0.280. Nilai 1.701 dan nilai signifikansi adalah 0.048. nilai adalah 1.686 yang diperoleh dengan  $\alpha = 0.05$  dengan df 39 (n-1). Dari hasil perbandingan pada koefisien konstanta ternyata nilai lebih besar dari nilai ( $3.457 > 1.686$ ) dan signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka menolak yang berarti hubungan penggunaan media gambar dengan hasil belajar memiliki arah signifikan. Sedangkan koefisien slope nilai lebih besar dari harga ( $1.701 > 1.686$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari alpha, maka disimpulkan menolak yang berarti koefisien penggunaan media gambar signifikansi dalam memprediksi hasil belajar atau regresinya linear. Adapun pengaruh penggunaan media gambar

---

<sup>36</sup> Aceng Jaelani, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas II MI Al- Hidayah Guppi Kota Cirebon*, (Cirebon :Tidak diterbitkan, 2017)



terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 62% dan 38% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

4. Latifah Isnaini<sup>37</sup> dalam jurnal ilmiahnya yang berjudul “Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : 1) Rata-rata nilai NGain kelas eksperimen yaitu 0,716, dengan rincian rata-rata nilai pretest 48,22 dan rata-rata nilai posttest 85,8. 2) Respon siswa terhadap Media Gambar visual pada pembelajaran Bahasa Inggris secara umum sangat positif atau baik, karena berdasarkan rekapitulasi angket terdapat 7 item angket positif dan 3 item angket negatif, dari prosentase angket positif didapat rata-rata 87,5%, artinya skor tersebut tergolong pada kategori sangat kuat yang berada diantara 81% - 100%. Sedangkan prosentase angket negatif didapat rata-rata 86,1%, jadi skor tersebut tergolong pada kategori sangat kuat yang berada diantara 81% - 100%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merespon sangat baik terhadap penerapan Media Gambar visual. 3) Dari hasil uji koefisien determinan diperoleh nilai sebesar 58,5% (menunjukkan besarnya pengaruh) dan uji regresi diperoleh hasil t hitung (6,279) lebih besar dari t tabel (1,734) serta signifikan  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

---

<sup>37</sup> Latifah Isnaini, *Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon*, (Cirebon :Tidak diterbitkan,2013)

diterima, artinya bahwa ada pengaruh Media gambar visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon.

Melihat dari hasil penelitian terdahulu diatas, disini peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penelitian lakukan. Dari kajian ini dapat diketahui perbedaan dari masing-masing penelitian yang pernah dilakukan dalam pengaruh penggunaan media visual. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam table berikut:

**Tabel 2.1**

**Table Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1.Mimin Eka Fitantri	Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan kuantitatif</li> <li>- Tempat penelitian di jenjang MI/SD</li> <li>- Sama meneliti mengenai motivasi dan hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi sekolah</li> </ul>
2.Kurnia Dwi Kumala	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan kuantitatif</li> <li>- Tempat penelitian di jenjang MI/SD</li> <li>- Sama meneliti mengenai motivasi dan hasil belajar mata pelajaran BAHASA Arab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi sekolah</li> </ul>

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	III Min 11 Blitar	Kelas III	
3. Aceng Jaelani	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas III MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan kuantitatif</li> <li>- Tempat penelitian di jenjang MI/SD</li> <li>- Sama meneliti mengenai hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas III</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi sekolah</li> <li>- Macam variabel</li> </ul>
4. Latifah Isnaini	Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan kuantitatif</li> <li>- Tempat penelitian di jenjang MI/SD</li> <li>- Sama meneliti mengenai hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata pelajaran yang diteliti</li> <li>- Lokasi sekolah</li> <li>- Macam variable</li> </ul>

### C. Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka berfikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka berfikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah

dideskripsikan.<sup>38</sup> Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini berkeyakinan bahwa variabel bebas (media visual) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia).

Peserta didik belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, ada kalanya peserta didik mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu factor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah penggunaan media mengajar yang kurang optimal dalam mengembangkan potensi peserta didik. Tetapi, apabila media pembelajaran kurang tepat atau kurang divariasikan oleh guru sebagai pengajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal.

Media pembelajaran dianggap sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Mengingat pelajaran Bahasa Arab adalah pelajaran yang terkenal kesulitannya yang dirasakan oleh peserta didik sehingga rendahnya motivasi peserta didik untuk belajar dan mendengarkan penjelasan guru. Salah satu media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan taraf berfikir anak usia operasional konkrit adalah media visual.

---

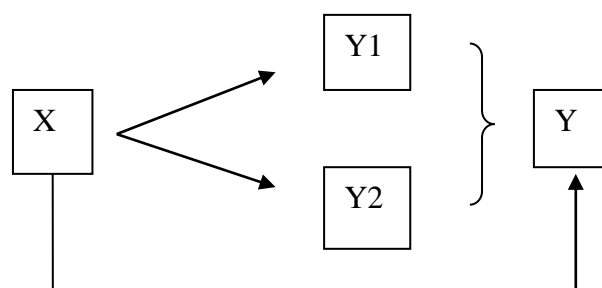
<sup>38</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung :ALFABETA, 2015), hal. 60

Media visual juga mudah dipahami, karena media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak diproyeksi (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Media yang dapat diproyeksikan biasa berupa gambar diam (*still picture*) atau bergerak (*motion picture*). Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi pelajaran, yang akan disampaikan kepada siswa. Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*proyektor*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*).

Kerangka berfikir dari penelitiwn ini seperti pada gambar berikut:

**Gambar 2.2**

**Kerangka Penelitian**



Keterangan:

X : Media Visual

$Y_1$  : Motivasi Belajar peserta didik

$Y_2$  : Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Arab

$Y$  : Motivasi dan hasil belajar peserta didik

→ : Pengaruh antar variabel