

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bab dua ini peneliti akan membahas tentang kajian pustaka dan landasan teori. Kajian pustaka merupakan sebuah penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Sedangkan landasan teori adalah yang menjelaskan tentang teori-teori yang dapat mendukung dalam proses penelitian ini. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dalam keterampilan membaca bahasa Arab, media, permainan, dan *Wheel of Question*.

#### A. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat dijadikan acuan sebagai tinjauan pustaka yaitu penelitian yang dilakukan.

**Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Muhammad Azwar	<i>“Efektivitas Permainan Tebak Kata</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keterampilan membaca bahasa Arab</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Media permainan tebak kata</li></ul>

	Akbar (2018)	<i>Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas IISDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba”</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain penelitian: Penelitian Eksperimen</li> <li>• Jenis penelitian: Penelitian Kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek penelitian: kelas 2 SDN 165 Bira Kabupaten Bulukumba</li> </ul>
2	Rizki Safitri (2021)	<i>“Efektivitas media permainan Roda Iqra` untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa di MAN 1 Malang”</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterampilan membaca bahasa Arab</li> <li>• Desain Penelitian: Penelitian Eksperimen</li> <li>• Media Permainan Roda Pertanyaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek Penelitian: MAN 1 Malang</li> </ul>

3	Ijah Khodijah (2022)	“Penggunaan <i>Media Pembelajaran Roda Putar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterampilan membaca bahasa Arab</li> <li>• Desain penelitian: Penelitian Eksperimen</li> <li>• Jenis penelitian: Penelitian Kuantitatif</li> <li>• Media permainan Roda putar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek penelitian: Kelas VII MTS Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon</li> </ul>
4	Rizal Rizqi (2022)	“Efektivitas <i>Penggunaan Media Pembelajaran Classflow Dalam meningkatkan Kemampuan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterampilan membaca bahasa Arab</li> <li>• Desain penelitian: Penelitian Eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media <i>Classflow</i></li> <li>• Subjek penelitian: Kelas VII SMP Zainuddin</li> </ul>

		<i>Membaca pada Siswa kelas VIII di SMP Zainuddin”</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis penelitian: Penelitian kuantitatif</li> </ul>	
--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 2.1 terdapat persamaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu dari segi desain penelitiannya yaitu penelitian eksperimen dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu terdapat pada penelitian yang diteliti yaitu keterampilan membaca bahasa Arab.

Beberapa perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada objek penelitian yang akan diteliti, kemudian perbedaan pada media yang dipakai. Penelitian Muhammad Azwan Akbar (2019) menggunakan media permainan tebak kata, kemudian penelitian Rizal Rizqi (2022) menggunakan media *Classflow*. Sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan yaitu *Wheel of Question*.

Setelah melihat beberapa penelitian terdahulu, penelitian ini menunjukkan bahwa masih sangat jarang penelitian yang menggunakan media permainan *Wheel of Question*, dan penelitian ini lebih memfokuskan agar para peserta didik lebih memahami dan dapat mengembangkan keterampilan membaca bahasa Arab mereka.

## **B. Landasan Teoritis**

Pada landasan teori ini peneliti akan membahas tentang pembelajaran bahasa Arab, keterampilan bahasa, pengertian keterampilan membaca, media pembelajaran, permainan dan *Wheel of Question*.

### **1. Pembelajaran Bahasa Arab**

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak bisa kita pisahkan dan saling berhubungan erat dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu bentuk edukasi dimana melibatkan adanya sebuah interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan ini dijalankan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu yang telah dirancang sebelum proses pengajaran dimulai. Dimana guru merencanakan kegiatan pengajarannya dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk mencapai tujuan dalam kepentingan proses pengajaran (Pane and Darwis Dasopang, 2017)

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat kita lihat melalui tingkat keberhasilan dalam penyampaian tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam proses pengajaran (Pane and Darwis Dasopang, 2017)

Pembelajaran membaca di sekolah merupakan pembelajaran yang dinilai sangat penting. Karena pembelajaran membaca tidak hanya berperan

dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan anak di mata pelajaran yang lain. Dalam kegiatan membaca, tidak hanya sekedar tentang bagaimana melafalkan tulisan, melainkan mencakup dalam hal yang melibatkan aktivitas visual dan berfikir. Tidak dipungkiri bahwa dalam kehidupan sehari-hari ada beberapa peranan yang dapat disumbangkan dengan kegiatan membaca antara lain: memecahkan masalah, dapat memperkuat suatu keyakinan atau kepercayaan membaca, sebagai suatu pelatihan, memperluas pengetahuan dan sebagainya (Suastika, 2019)

Tujuan pembelajaran bahasa Arab tidak hanya untuk memahami kandungan Al-Qur`an dan hadist, melainkan lebih jauh yaitu mahir dalam membaca, menelaah, mempelajari, serta dapat mengambil pelajaran-pelajaran yang terdapat di dalamnya. Karena untuk saat ini pembelajaran bahasa Arab tidak hanya diajarkan di pesantren-pesantren melainkan sudah diajarkan di SD,SMP,SMA maupun perguruan tinggi (Wekke, 2017)

## **2. Keterampilan Bahasa**

Kemampuan berbahasa dalam dunia pembelajaran disebut juga dengan keterampilan berbahasa (*Maharah lughah*). Dan keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat yaitu:

- Keterampilan mendengar (*Maharah al-istima'*)

Keterampilan mendengar adalah suatu kemampuan seseorang dalam menerima dan memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh lawan bicara atau media sebagainya (Acep Hermawan, 2013)

- Keterampilan Berbicara (*Maharah al-kalam*)

Keterampilan berbicara adalah suatu kemampuan yang mengungkapkan bunyi-bunyi atau kata-kata yang telah didengar, untuk mengekspresikan pikiran berupa suatu ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada lawan bicaranya (Acep Hermawan, 2013).

- Keterampilan Membaca (*Maharah al-qiro'ah*)

Keterampilan membaca adalah suatu kemampuan dalam mengenali dan memahami isi-isi sesuatu yang tertulis, dengan cara melafalkannya atau mencernanya di dalam hati.

- Keterampilan Menulis (*Maharah al-kitabah*)

Keterampilan menulis adalah suatu kemampuan dalam menjelaskan atau mengungkapkan suatu isi pikiran, dimulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata atau kalimat sampai kepada aspek yang kompleks seperti mengarang (Acep Hermawan, 2013).

### 3. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca biasanya bisa kita dapati saat berada di sekolah, membaca merupakan keterampilan berbahasa yang tidak kalah penting jika dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lainnya. Keterampilan membaca merupakan satu pelajaran yang memiliki banyak peluang untuk dikembangkan, bahan bacaan yang memiliki ketersediaan yang banyak di berbagai bidang ilmu, dimana kegiatan membaca bisa kita lakukan di mana saja dan kapanpun kita ingin membacanya. Keterampilan membaca adalah suatu keterampilan yang harus dikuasai oleh seseorang yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam berbahasa (Febrianingsih, 2021)

Keterampilan membaca merupakan suatu kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam melihat dan memahami makna yang terkandung dalam sebuah tulisan dengan tepat dan benar. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan dari si penulis untuk ditangkap dan dipahami oleh si pembaca (Febrianingsih, 2021)

Kegiatan membaca adalah salah satu usaha untuk mendapatkan banyak ilmu pengetahuan dan informasi. Membaca merupakan sebuah proses kegiatan seseorang untuk mengenal simbol atau gambar bentuk huruf, kata, kalimat sampai kepada tahap untuk memahami makna dan tujuan menjadi sebuah kesimpulan (Ulfah, A.A and Rahmah, 2017)



#### 4. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada umumnya termasuk dari bagian sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian utuh dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Jadi, dari pemilihan media adalah untuk bertujuan membantu dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018)

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* secara harfiah yang mempunyai artian “Tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab makna dari kata media adalah perantara atau pengantar pesan yang berasal dari pengirim untuk kepada penerima pesan. Jadi, kata media adalah merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2013)

(Mahmudah, 2018) Mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan dalam isi materi pengajaran yang diantaranya terdiri dari buku, tape, 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 siswa-siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk perantara dalam menyampaikan isi materi pengajaran sehingga siswa mampu memahami dan memperoleh pengetahuan.

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


Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru untuk menunjang dalam proses belajar mengajar. Menurut (Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, 2017) Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis.
- 2) Media hasil teknologi *audiovisual* adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berbasis dari komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.

- 4) Media hasil teknologi gabungan adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut (Dio A. Fajar, 2020) mengelompokkan media visual menjadi dua kelompok yaitu:

- 1) Media visual non proyeksi



Media visual non proyeksi atau juga bisa disebut dengan media pameran atau displayed media adalah media yang sering digunakan dalam berbagai tingkatan pendidikan, media non proyeksi mudah digunakan karena tidak perlu memerlukan banyak kelengkapan dan relatif tidak mahal. Serta dapat membangkitkan perhatian siswa dalam proses belajar dan mengajar.

- 2) Media visual proyeksi

Media visual proyeksi adalah media yang biasanya perlu alat bantuan seperti proyektor. Media ini harus menggunakan alat yang berbaur elektronik untuk menampilkan pesan dan informasi. Kegunaan proyektor adalah untuk memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang agar lebih mudah diamati dan dicermati.

Berdasarkan hal ini penelitian yang akan dilaksanakan peneliti adalah menggunakan media visual non proyeksi berupa permainan *Wheel of Question*. Penggunaan media ini tidak memerlukan peralatan yang banyak dan relatif murah.

## 5. Permainan

### a. Pengertian Permainan

Permainan pada hakikatnya adalah alat yang digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang belum dikenali sampai apa yang telah dikenali. Permainan mungkin hanya sebatas bermain, tapi dari permainan bisa menimbulkan pengalaman dalam belajar. Karena, kegiatan permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri manusia. Dari permainan itu akan muncul rasa untuk mendapatkan kesenangan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan dalam hidup. Maka dari itu, permainan bagi anak merupakan sarana belajar yang sangat penting. Aktivitas permainan juga dapat dijadikan alat untuk mencapai dalam tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Hanifah, 2016)

Permainan sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, kemudian dengan menggunakan permainan mampu membangkitkan semangat siswa dalam keterampilan dan mendorong siswa untuk terus berlatih. Dan

dapat berinteraksi dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan sesama siswa dalam menjalankan permainan tersebut (Nugraheni, 2017)

Menurut penelitian (Rosad (2015, 2020) perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- 1) Permainan mampu menghilangkan rasa bosan dan rasa stres dalam lingkungan belajar
- 2) Permainan dapat menyingkirkan “Keseriusan” yang dapat menghambat dalam proses pembelajaran
- 3) Permainan dapat membangun kreatifitas diri
- 4) Permainan dapat membantu dalam peningkatan proses belajar
- 5) Permainan mendorong guru untuk selalu berfikir kreatif

#### **b. *Wheel of Question***

Permainan *Wheel of Question* merupakan salah satu media permainan bahasa Arab yang terbuat dari bahan sederhana, dimana permainan *Wheel of Question* ini berbentuk lingkaran yang dimana dapat diputar serta didalamnya terdapat nomor-nomor pilihan. Didalam nomor pilihan tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berasal dari teks yang sudah dipelajari sebelumnya. Pertanyaan tersebut merupakan dari sub tema pelajaran bacaan yang telah dipelajari oleh para siswa-siswi. Contohnya misalnya dalam buku pelajaran kelas VIII terdapat tema *a'malu yaumiyyah* (kegiatan

sehari-hari), maka yang terdapat pada permainan *Wheel of Question* tersebut adalah pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dari tema *a'malu yaumiyyah*.

Permainan *Wheel of Question* dimainkan secara berkelompok yang terdiri yang berisikan 5-6 siswa, proses permainan *Wheel of Question* itu sendiri adalah setiap kelompok mempunyai giliran untuk memutar permainan ini yang terdapat nomor-nomor secara acak. Penggunaan media permainan ini mengharuskan siswa untuk berperan aktif serta bekerjasama dalam kelompok pada saat pembelajaran. Selain itu, belajar untuk menerima hasil tanggapan orang lain karena permainan ini bersifat kompetisi. Permainan ini dilakukan guna untuk menunjang para peserta didik untuk lebih bersemangat dalam pembelajaran bahasa Arab serta membuat mereka menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Aturan permainan *Wheel of Question* antara lain:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang berisikan 5-6 anggota.
2. Setiap kelompok harus menunjuk ketua kelompok.
3. Delegasi kelompok mengambil undian untuk memainkan permainan *Wheel of Question* ini.
4. Kelompok yang mendapat giliran pertama menunjuk salah satu dari anggotanya untuk memutar permainan ini,

kemudian membacakan pertanyaan yang telah didapat dalam putaran permainan tersebut.

5. Apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan bisa dilemparkan kepada kelompok selanjutnya.
6. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan tersebut berhak mendapatkan poin.
7. Kemudian kelompok selanjutnya dapat memainkan putaran permainan *Wheel of Question* ini sampai kelompok terakhir.
8. Kelompok yang mendapat poin tertinggi berhak dinyatakan sebagai pemenang dalam kompetisi tersebut.



**Gambar 2. 1 Permainan *Wheel of Question***

Setiap warna terdapat nomor-nomor pilihan yang didalamnya berisikan tiga pertanyaan yang menyangkut kepada materi yang sudah dipelajari. Setiap pertanyaan memiliki poin (nilai). Dimana para siswa berlomba-lomba dalam kompetisi tersebut untuk

mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Bagi kelompok yang mendapat poin tertinggi berhak dijadikan sebagai pemenang, dan layak mendapatkan reward dari guru sehingga membuat kelompok yang belum menang memiliki motivasi dalam semangat belajar .

Media permainan *Wheel of Question* ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Arab. Kemudian media permainan *Wheel of Question* ini memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain: (1) Pembuatan media ini terbilang mudah dibuat dan tidak perlu membutuhkan peralatan yang banyak dan tidak memakan biaya yang besar, (2) Menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif, (3) Mampu membuat siswa untuk belajar bekerjasama dalam berkelompok. Adapun kekurangan dari media ini antara lain: (1) Bentuknya yang terbilang kurang besar sehingga murid yang berada di bangkuk belakang tidak dapat melihat dengan jelas, (2) Setiap masuk ke tema yang baru, harus mengganti pertanyaan-pertanyaan didalamnya.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian yang harus terjawabkan sebagai kesimpulan peneliti itu sendiri. Hipotesis bersifat dugaan, jadi hipotesis adalah dugaan sementara terkait hasil dari penelitian yang



masih perlu diuji tentang kebenarannya. Hipotesis dibedakan menjadi dua jenis yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol ditandai dengan kata-kata tidak berpengaruh, sedangkan hipotesis alternatif ditandai dengan kata-kata berpengaruh (Lolang, 2014). Hipotesis sering digunakan pada penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, sehingga peneliti perlu memiliki sebuah kesimpulan yang jelas dari hipotesis itu sendiri. Kemudian data yang digunakan untuk melakukan hipotesis dapat diperoleh dari data sampel.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang permasalahan yang dijelaskan, peneliti akan menyimpulkan sebuah hipotesis atau jawaban sementara dari hasil penelitian yang akan dilakukan, seperti yaitu:

1.  $H_0$  = Pembelajaran melalui penerapan media permainan *Wheel of Question* tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Malang.
2.  $H_a$  = Pembelajaran melalui penerapan media permainan *Wheel of Question* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Malang.

• **Kerangka Penelitian BAB II**

