

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Setelah meninjau penelitian sebelumnya, peneliti memperoleh hasil penelitian dari berbagai referensi ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini. Ini adalah beberapa penelitian penting sebelumnya, antara lain:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	(Widya et al.,2019)	Pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan media <i>Realia</i> dan <i>Flash Card</i>	Dalam penelitian Widya menggunakan objek penelitian pada pembelajaran bahasa inggris, sedangkan dalam penelitian ini pada pembelajaran bahasa Arab	Penelitian ini sama-sama menggunakan media <i>Realia</i> dalam pembelajaran kosakata
2	(Azizah, 2019)	Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media <i>Word Wall</i>	Dalam penelitian Hanifah menggunakan media <i>Word Wall</i> sebagai objek	Dalam penelitian Hanifah dan penelitian ini sama-sama menggunakan kosakata

			penelitiannya. Dan dalam penelitian ini menggunakan media <i>Realia</i> .	bahasa Arab sebagai variabel terikatnya
3	(Sugiharti, 2020)	Penggunaan media <i>Realia</i> (nyata) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1 di SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun	Tujuan penelitian Sugiharti adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika dan menggunakan metode kualitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam pembelajaran bahasa Arab	Penelitian ini sama-sama menggunakan media <i>Realia</i> dalam pembelajaran
4	(Susilowati et al., 2021)	Penerapan Media <i>Realia</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika	Penelitian Anna Yulia menggunakan media <i>Realia</i> sebagai	Penelitian ini sama-sama menggunakan media <i>Realia</i>

		Siswa pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pungsari 1	meningkatkan motivasi siswa, sedangkan dalam penelitian ini, penggunaan media <i>Realia</i> untuk meningkatkan kosakata siswa.	dalam pembelajaran
--	--	--	--	--------------------

Berdasarkan hasil tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu menunjukkan adanya kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun media *Realia* ini hanya dilakukan pada penelitian (Widya et al.,2019) menggunakannya dalam pembelajaran bahasa Inggris dan beberapa penelitian sebelumnya ada upaya peningkatan *mufrod*at (kosakata) bahasa Arab, namun belum menggunakan media yang akan dibawakan oleh peneliti yakni media *Realia*. Maka peneliti memfokuskan kepada bahasa arab yakni untuk meningkatkan *mufrod*at (kosakata).

B. Kerangka Teoritis Masalah Penelitian

1. Media Realia

a. Pengertian Media *Realia*

Media *Realia* dapat dijadikan salah satu media alternatif dalam pembelajaran sosial. Media membantu menjadikan materi lebih realistis dan mudah dipahami siswa. Media ini disebut juga dengan media benda tiga dimensi yang asli, baik beda itu hidup maupun mati (Specimen) dan dapat juga berupa benda yang dimodifikasi atau benda nyata yang direkayasa.

Media *Realia* bisa dikatakan media sesungguhnya berupa benda yang ada di kehidupan sehari-hari kita bahkan di lingkungan

sekolah, yang bisa dipergunakan untuk pembelajaran. Sehingga cukup praktis untuk dibawa ke sekolah. Hal ini sejalan pernyataan (Oviana, 2023) bahwa penggunaan media dapat mempermudah pembelajaran. Contohnya media *Realia* seperti buah apel, gunting, kertas, pohon, bunga, boneka, miniatur gunung dan lain-lain.

Media *Realia* sebuah alat nyata yang dapat dipegang maupun dilihat, yang memungkinkan pengajar dalam penyampaian materi ajar secara mudah dan gamblang, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media *Realia* termasuk media pembelajaran visual yang berfungsi sebagai:

1. Fungsi atensi yaitu menarik minat siswa
2. Fungsi afektif yaitu menimbulkan atau menciptakan rasa gembira pada diri siswa
3. Fungsi kognitif yaitu membantu siswa memahami materi pendidikan dengan mudah (Erofonia et al., 2021).

Pembelajaran dengan menggunakan media nyata atau *Realia* siswa akan memiliki *experience* (pengalaman) dari media yang mereka amati, karena siswa akan mengambil pelajaran dari media nyata tersebut.

b. Macam-macam Media *Realia*

Media *Realia* memiliki beberapa macam, yakni menurut Novita (2018) yang dikutip (Afifah, 2019) menyatakan bahwa tiga jenis media *Realia* yaitu benda nyata, benda nyata yang sudah dimodifikasi, dan *specimen*. Berikut penjelasannya:

1) Benda nyata

Benda nyata yakni sebuah objek asli yang bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari kita. contohnya, memanfaatkan perabotan rumah maupun benda-benda yang ada didalam kelas.

2) Benda nyata yang dimodifikasi

Benda ini telah direkayasa atau diubah dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran materi tertentu. Contohnya yaitu miniatur gunung berapi yang digunakan untuk menjelaskan aktivitas vulkanik.

3) *Specimen*

Specimen adalah suatu sampel suatu objek yang mewakili karakteristik dari kelompoknya. Contohnya kupu-kupu yang digunakan untuk diteliti dalam mempelajari siklus hidupnya.

c. Langkah-langkah penggunaan media *Realia*

Untuk memanfaatkan media *Realia*, guru harus memperhatikan dan mengikuti beberapa prosedur penting. Menurut (Wibowo, 2009) yang dikutip oleh (Umi Habibah dan Dyah Ayu, 2019) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media ini sebagai berikut:

- 1) Menyediakan objek nyata yang relevan dengan materi ajar. Objek tersebut harus langsung terkait dengan subjek yang akan diajarkan kepada siswa.
- 2) Menggunakan objek nyata dalam proses pembelajaran. Pastikan bahwa alat ini digunakan dengan baik untuk membantu dalam penyampaian materi ajar.
- 3) Mengajak siswa untuk ikut serta dan mengamati objek nyata secara langsung. Setelah melakukannya, diharapkan siswa berunding atau berdiskusi dengan teman kelompok mereka, apa yang telah mereka amati. Setelah itu, mereka harus membuat kesimpulan hasil untuk melihat tingkat pemahaman mereka tentang materi ajar (Erofonia et al., 2021).

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Realia*

- Kelebihan media *Realia* yaitu:
 - a) Mudah diakses karena media ini menggunakan hal-hal yang disekitar kita

- b) Meningkatkan semangat dan keingintahuan siswa
 - c) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar pembelajaran secara langsung
 - d) Memberikan pemahaman tentang bagaimana ilmu pengetahuan dapat bermanfaat pada siswa
 - e) Melatih keterampilan motorik dan sensoris siswa
 - f) Dapat menambahkan pengetahuan kosakata baru
- Kelemahan media *Realia* yaitu:
 - a) Benda berukuran besar mengharuskan siswa untuk langsung menuju ke suatu tempat dimana benda tersebut dapat dilihat dengan jelas
 - b) Benda berukuran kecil yang sulit dilihat dengan mata telanjang, sehingga memerlukan alat seperti mikroskop untuk melihat detailnya.
 - c) Memerlukan waktu yang cukup lama
 - d) Membutuhkan persiapan yang ekstra dan dana yang cukup untuk media *Realia*
 - e) Beberapa benda dapat membahayakan siswa dan guru

Dari kelebihan dan kekurangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Realia* dapat meningkatkan pengetahuan *mufrodah* (kosakata) dan keingintahuan serta perasaan senang ketika pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian (Sumayyah et al.,2022) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Realia* ini menjadikan media ini sebagai alat bantu bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep yang nyata (Dina, et al 2022).

Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Sigit yang menunjukkan bahwa media asli *Realia* ini menjadi media informasi yang menarik dan mudah diakses (Riyanti, 2020). Adapun kekurangan yang ada di media *Realia* membutuhkan persiapan yang matang dan waktu yang cukup lama, oleh karena itu bagi guru harus

memanfaatkan waktu dengan baik dan dapat menjelaskan media nyata dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.

2. *Mufrodat* (Kosakata) Bahasa Arab

Mufrodat adalah kata yang mengacu pada terjemahan suatu kata atau frasa dalam satu bahasa ke bahasa ke bahasa lain. Misalnya terjemahan bahasa Arab ke bahasa Indonesia. Esensi keterampilan kosakata memegang peranan penting dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa. Kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan keterampilan berbahasanya sangat bergantung pada jumlah kosakata yang dikuasainya. Hal tersebut selaras dengan yang dipaparkan oleh (Rambu et al.,2021) dalam penelitiannya bahwa kualitas keterampilan berbahasa individu berhubungan erat dengan kekayaan kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka kemungkinan semakin tinggi pula kemahiran berbahasa seseorang (Aulia et al. 2021).

Hal ini juga diperkuat hasil penelitian fitrotul (2018) yang menunjukkan bahwa peran kosakata menjadi acuan dasar seseorang dalam mempelajari suatu bahasa (Aida, 2018). Namun, pembelajaran bahasa bukan hanya fokus pada penguasaan kosakata saja (Asri, 2021). Sehubungan dengan hal itu bisa dikatakan bahwa seseorang perlu melakukan lebih dari sekedar menghadal kosakata.

Dalam pembelajaran *Mufrodat* (kosakata), siswa tidak hanya diajarkan kosakata kemudian menyuruh siswa untuk menghafalnya. Namun, siswa dikatakan mampu menguasai *mufrodat* jika mereka memenuhi indikator-indikator penguasaan *mufrodat*. Indikator-indikator ini dikemukakan oleh Azizah Nur sebagai berikut:

- Peserta didik mampu menerjemahkan dan menulis kembali bentuk-bentuk *mufrodat* dengan baik dan benar
- Peserta didik mampu mengucapkan *mufrodat* dengan baik dan benar

- Peserta didik mampu menggunakan *mufrodat* yang telah dikuasai kemudia dibuat dalam sebuah *Jumlah* (kalimat), dalam segi bentuk ucapan maupun tulisan (Azizah, 2020).

Menurut indikator di atas, maka siswa dikatakan mampu dan terdapat peningkatan tidak hanya dilihat pada aspek lancar dalam pengucapannya, akan tetapi dari segi pengaplikasian ke dalam sebuah kalimat sederhana dan jumlah kosakata yang telah mereka hafalkan.

Keterampilan berbahasa siswa sangat dipengaruhi oleh penguasaan *mufrodat*. Karena pentingnya pembelajaran *mufrodat* terhadap untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dan pengembangan mereka, pembelajaran harus dilakukan lebih terarah, fokus dan serius (Widi Astuti, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, masih banyak kasus *mufrodat* (kosakata) siswa/i belum memadai dan mereka mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan bahasa Arab. Hal ini khususnya berdampak pada penguasaan empat keterampilan berbahasa Arab.

C. Hipotesis

Hipotesis ialah sebuah pernyataan sementara yang diajukan oleh peneliti sebagai hipotesis awal, dimana harus diuji kebenarannya melalui analisis data yang akan dikumpulkan selama penelitian.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Media *Realia* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

H_a : Media *Realia* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Kerangka Berpikir Penelitian bab II:

