

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sebagai pendukung dalam penelitian ini, terlebih dahulu peneliti menelaah beberapa penelitian yang telah ada sebagai rujukan terkait topic yang akan diteliti. Dengan demikian terdapat empat penelitian terdahulu dengan tujuan meminimalisir persamaan. Empat penelitian tersebut dipaparkan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Nafira Indar Khoerunisa, (2023) <i>“Efektivitas Penggunaan Media Scrabble Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Yogyakarta”</i>	Permainan <i>Scrabble</i> terbukti efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab	Pada penelitian saat ini peneliti berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan pembelajaran kosakata.	Menerapkan media pembelajaran permainan <i>Scrabble</i> dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

2.	<p>ISMA Fathanah, (2023) <i>“Permainan Scrabble Dalam Penguasaan Dan Pelafalan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 1 Bandung”</i></p>	<p>Permainan <i>Scrabble</i> dapat dijadikan sebagai sarana dalam meningkatkan aspek kognitif maupun berbahasa anak. <i>Scrabble</i> juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, tantangan yang akan dihadapi ketika menerapkan permainan <i>Scrabble</i> adalah perlu adanya penyampaian kosakata bahasa Arab terlebih dahulu yang perlu diingat oleh siswa agar mampu memainkan permainan ini.</p>	<p>Penelitian tersebut terfokus pada penguasaan dan pelafalan kosakata, sedangkan penelitian ini pada pembelajaran bahasa Arab khususnya kemampuan berbicara.</p>	<p>Menggunakan Media permainan <i>Scrabble</i> pada pembelajaran bahasa Arab.</p>
3.	<p>Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I., (2019) <i>“Pengembangan Permainan Arabic Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan”</i></p>	<p>Permainan <i>Scrabble</i> terbukti sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan skor 95,3%.</p>	<p>Penelitian tersebut terfokus pada peningkatan kosakata, sedangkan penelitian ini terfokus pada pembelajaran bahasa Arab khususnya kemampuan berbicara.</p>	<p>Penerapan media permainan <i>Scrabble</i> dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas.</p>

Berdasarkan tabel 2.1 dapat diketahui letak persamaan dan perbedaan dalam penelitian. Persamaan yang terakumulasi yaitu dalam penerapan media pembelajaran permainan *Scrabble* bahasa Arab. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada jenjang pendidikan sekolah yang bervariasi, lokasi penelitian, serta model pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian saat ini penulis lebih terfokus pada penguasaan kemampuan berbicara bahasa Arab serta menerapkan model pembelajaran penunjang yaitu *active learning*.

B. Kerangka Teoritis

a. Permainan *Scrabble*

a. Media pembelajaran

Media pengajaran diketahui memiliki Suatu bentuk peranan yang sifatnya penting dalam proses dilaksanakannya upaya pembelajaran terkait pada bahasa asing, dengan termasuk pada pembelajaran secara khusus dalam bahasa Arab. Pembelajaran diketahui akan menghadirkan suatu efektivitas jika diperolehnya Suatu bentuk dukungan dengan diaplikasikannya media yang mendukung pembelajaran secara tepat dan menghadirkan Suatu bentuk ketertarikan. Terkait pada media pembelajaran sendiri mencakup suatu alat atau mekanisme yang sifatnya secara fisik dan diaplikasikan untuk dapat disampaikan mengenai materi yang diajarkan dengan diantaranya mencakup buku, tab recorder fase, serta media lain yang berkaitan. Dengan pemahaman lain, media dibangun sebagai suatu bentuk komponen mengenai sumber belajar atau sebagai suatu bentuk peralatan secara fisik yang didalamnya mencakup materi mengenai pembelajaran sehingga dapat menghasilkan suatu rangsangan terhadap pihak-pihak peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran.

b. Landasan Media Pembelajaran

Sebagai penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran tentu tidak terlepas dari landasan yang mendasari keberadaannya. Seperti yang dikemukakan oleh Rohani (2019) yang menyebutkan bahwa beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Landasan Filosofis, siswa memiliki kesempatan untuk memilih berbagai media pembelajaran yang berbeda dan memilah mana yang paling cocok untuk tujuan pembelajarannya.

- 2) Landasan Psikologis, siswa cenderung akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkret daripada sesuatu abstrak.
- 3) Landasan Teknologi yaitu terdapat proses yang kompleks dan terpadu dengan melibatkan orang, prosedur, konsep, peralatan, dan pengorganisasian untuk menganalisis masalah dan menemukan cara pemecahan masalah dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Landasan Empiris, yakni pemilihan media sebaiknya tidak hanya atas dasar apa yang disukai oleh guru, tetapi juga harus mempertimbangan kebutuhan atau karakteristik dari siswa, baik itu dari segi materi pembelajaran maupun karakteristik media itu sendiri.

Berdasarkan pemaparan beberapa landasan tersebut maka yang harus diperhatikan adalah penggunaan media pembelajaran yang harus memperhatikan batasan usia siswa, hal ini bertujuan agar siswa mudah untuk memahami informasi yang disampaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring berlajannya waktu media pembelajaran berkembang semakin bervariasi. Rohani (2019) mengategorikan media menjadi benda untuk dikomunikasikan yaitu komunikasi media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Kategori ini dikaitkan dengan hirarki belajar yang dikembangkan yaitu stimulus belajar dan minat belajar. Pengelompokan media berdasarkan ciri fisik oleh Gerlach & Ely dalam (Pakpahan et al., 2020) terbagi menjadi delapan kelompok sebagai berikut:

- 1) Benda secara sebenarnya dengan mencakup pada individu atau orang, suatu kejadian serta benda secara tertentu
- 2) Terkait pada presentasi secara verbal dengan mencakup media cetak, kata-kata yang telah diproyeksikan melalui slide, pada transparansi ohp, catatan di papan tulis, dan majalah dinding)
- 3) Presentasi secara grafis dengan mencakup chart, peta, grafik, diagram, lukisan serta berkaitan dengan gambar
- 4) Gambar diam (potret)
- 5) Gambar gerak (film dan video)

- 6) Rekaman suara
- 7) Pengajaran terprogram
- 8) Simulasi (peniruan situasi)

Menurut Sanjaya (2019) jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media auditif adalah media yang menggunakan pendengaran saja seperti radio, tape, recorder, kaset, piringan hitam, dan audio.
- 2) Media visual merupakan media yang hanya dinikmati menggunakan penglihatan saja atau tidak mengandung suara. Contohnya seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan beragam bentuk yang dicetak seperti media grafis dan lain-lain.
- 3) Media audio-visual yaitu gabungan dari auditif dan visual seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide, suara, dan lain-lain.

Berdasarkan klasifikasi beberapa jenis media di atas, maka nilai penting yang dapat disimpulkan adalah guru harus bisa menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan selaras dengan materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Umumnya diketahui manfaat yang dihadirkan dari media yakni dapat menghadirkan suatu bantuan terhadap tenaga pendidik dalam upaya disampainya pesan terhadap peserta didik dengan cara yang optimal serta dapat juga menghadirkan kelancaran dalam upaya interaksi antara tenaga pendidik serta siswa. Namun dengan secara khusus menurut penjelasan dari Kemp dan Dayton (dalam Rasyid, 2018) memaparkan manfaat media yaitu:

- 1) Pada upaya disampainya materi terkait Pembelajaran dapat diserasikan atas di seragamkan terkait pada penerimaan informasi oleh tiap-tiap peserta didik secara berbeda-beda. Selain itu diketahui dengan diaplikasikannya media, terkait pada informasi dapat dihadirkan atau disampaikan dengan cara sama atau Dengan pemahaman yang sama.
- 2) Pada proses dilaksanakannya upaya Pembelajaran dapat bersifat lebih jelas serta menghadirkan Suatu bentuk ketertarikan atau hal yang menarik dalam

pengaplikasian media yang dapat menarik minat dari peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran serta dapat dibuatnya Tujuan dari proses upaya pembelajaran dicapai secara baik atau secara maksimal.

- 3) Terkait pada proses dilaksanakannya pembelajaran sifatnya lebih interaktif apa Mah yarni dengan melakukan pengaplikasian terhadap media media flashcard, *Scrabble*, dan lain sebagainya.
- 4) Terkait pada efisiensi waktu serta tenaga selain terkait pada penjelasan beberapa manfaat yang telah dipaparkan, media juga dapat menghadirkan Suatu bentuk kemudahan bagi tenaga pendidik dalam upaya melakukan pengajaran baik dalam jangka waktu serta terkait pada tenaga.
- 5) Dapat ditingkatkannya kualitas mengenai hasil pembelajaran peserta didik dalam pengaplikasian media terkait yang diketahui menghadirkan suatu manfaat yang telah dipaparkan, jika dibanding pada proses pembelajaran yang tidak mengaplikasikan media, hasilnya diketahui akan memiliki perbedaan yang jauh Ketika memanfaatkan media.
- 6) Media diketahui menghadirkan kemungkinan Dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan di wilayah mana saja serta kapan saja dalam pengaplikasian media diketahui juga dapat dilaksanakan kapan saja serta di mana saja, seperti di aplikasikannya media dalam basis web, ataupun pengaplikasian multimedia dalam wujud video pembelajaran serta lain yang berkaitan.
- 7) Media diketahui dapat menghadirkan suatu positif atau bukan Suatu sikap yang positif pada peserta didik terkait pada materi serta proses dilaksanakannya pembelajaran. Media diketahui dapat menghadirkan bantuan bagi peserta didik dalam upaya menghargai tiap-tiap proses dalam dipahaminya materi yang disampaikan secara baik sehingga diperolehnya suatu hasil secara maksimal atau secara lebih maksimal.
- 8) Dapat menghadirkan perubahan terkait pada peran tenaga pendidik ke wilayah yang lebih positif serta bersifat produktif. Media diketahui dapat menghadirkan kreativitas bagi tenaga pendidik atau lebih kreatif lagi dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sebagai upaya untuk menghadirkan kemudahan tenaga pendidik dalam mencapai suatu tujuan yang telah dirumuskan mengenai upaya pembelajaran.

e. Media Pembelajaran Interaktif

Game edukasi dipahami sebagai suatu permainan yang diketahui dikemas untuk menghadirkan suatu rangsangan mengenai daya pikir dengan termasuk pada upaya peningkatan terhadap konsentrasi serta upaya dipecahkannya masalah yang dihadapi. Permainan edukasi dipahami sebagai suatu bentuk permainan yang diaplikasikan atau dimanfaatkan dalam proses dilaksanakannya pembelajaran serta dalam permainan terkait juga terkandungnya suatu unsur yang mendidik atau terkait nilai-nilai mengenai pendidikan. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa terkait proses upaya pembelajaran yang dilaksanakan dengan diaplikasikannya permainan yang sifatnya menyenangkan serta dapat menghadirkan motivasi dalam aktivitas pembelajaran dari pihak-pihak peserta didik. Pengaplikasian *game* edukasi dalam proses dilaksanakannya pembelajaran menjadi suatu bentuk pembelajaran ke arah atau sifatnya lebih modern. Selain itu pula diketahui dengan memanfaatkan *game* edukasi juga dapat merealisasikan suatu keterkaitan komunikasi secara baik antara tenaga pendidik dengan peserta didik. Permainan berperan sebagai suatu media upaya pembelajaran dengan dilibatkannya peserta didik dalam proses pengalaman serta secara sekaligus dihayatinya mengenai tantangan, diperolehnya suatu inspirasi, mendapatkan suatu dorongan untuk bersikap kreatif atau memiliki kreativitas tanaman serta dilakukannya upaya interaksi dalam aktivitas terhadap sesama peserta didik dalam dilaksanakannya permainan terkait. Tiap-tiap peserta didik diketahui melakukan suatu aktivitas dengan sesama peserta didik atau teman-temannya, tetapi terkait pada proses pengalaman secara batin dalam upaya melakukan pengembangan potensi yang dimiliki dalam diri Mungkin sifatnya berbeda-beda. Dengan adanya permainan yang dapat berperan sebagai suatu media dalam proses pembelajaran, maka dapat dihilangkannya suatu penataan Dalam proses pembelajaran sebab dapat menghasilkan turunan bagi siswa untuk dapat secara aktif serta dapat menghadirkan suatu minat secara positif bagi diri peserta didik.

a. Permainan *Scrabble*

Scrabble dipahami sebagai satu dari beberapa jenis bentuk permainan yang diketahui dimanfaatkan oleh beberapa lembaga pendidikan atau sekolah sebagai suatu bagian dari kurikulum yang bersifat penunjang, secara khusus pada aktivitas secara akademik peserta didik. (Hinebaugh dalam Nihayatus, 2013). Menurut Pratt (dalam Nihayatus, 2013) *Scrabble* dipahami sebagai suatu bentuk permainan yang diketahui

dapat dilakukan oleh dua atau tiga individu atau sebanyak 4 individu dengan waktu secara tertentu. Permainan terkait diketahui suatu bentuk permainan melakukan penyusunan terhadap kata yang dilakukan di atas papan dalam wujud berkotak-kotak dengan dimilikinya kolom berjumlah 15 serta baris yang dimiliki berjumlah 15 dengan diaplikasikannya suatu kepingan huruf untuk mewujudkan kata, baik dengan cara mendasar maupun menurun dengan selayaknya teka-teki dari silang.

Biji permainan berupa keping berbentuk segi empat yang bertuliskan huruf-huruf hijaiyah pada dua sisi. Pemain mengambil kepingan-kepingan huruf sesuai dengan kosakata yang diinginkan kemudian menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang, kata-kata yang dibuat harus merupakan kata yang diizinkan untuk dimainkan dan sesuai dengan bahasa yang dimainkan. Pemain diminta untuk menyusun kalimat dari kosa kata yang berhasil didapat. Pemain yang mengumpulkan total poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Maka dari itu, media *Scrabble* dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata baru dengan mudah, dikarenakan media ini memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk menyusun dari huruf-huruf yang acak menjadi sebuah kosakata yang mempunyai arti. Begitu juga yang dikatakan oleh Nujatmiko (2012) yang menjelaskan bahwa permainan dengan menggunakan kepingan huruf dan menyusunnya dapat mengasah kecerdasan intelektual dan emosional anak dalam mengeja dan mengingat kata yang mengandung arti atau makna baik dari bahasa Indonesia ke bahasa lain.

b. Manfaat Permainan *Scrabble*

Heinich (dalam Putri, 2011) manfaat media permainan *Scrabble* dilihat dari berbagai aspek, sebagai berikut :

- a) Kognitif Meningkatnya kemampuan kognitif ini diperoleh dengan mengingat suatu kosakata dan memahami kosakata tersebut.
- b) Motorik Kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan sehingga dapat mencari kepingan huruf dan menyusunnya keatas papan permainan.
- c) Logika Kemampuan berpikir secara cepat dalam menyusun kepingan huruf menjadi sebuah kosakata.
- d) Emosional/Sosial Mampu bekerjasama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan misi dari permainan ini.
- e) Kreatif/Imajinatif Mampu menyusun kalimat baru tentang kosakata yang ditemukan.

1. Peraturan

Berikut adalah peraturan permainan *Scrabble* :

- a) Papan permainan *Scrabble* berukuran 15x15 kotak.
- b) Pemain mengambil kepingan huruf.
- c) Kepingan huruf diambil sesuai dengan kosakata yang diinginkan.
- d) Pada pembentukan kata, kata harus dibentuk dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah.
- e) Hanya kata-kata yang valid yang diizinkan.
- f) Pemain pertama meletakkan kata di tengah papan. Selanjutnya, pemain harus meletakkan kata baru yang terhubung dengan kata yang sudah ada di papan.
- g) Pemain dapat menukarkan satu atau lebih kepingan huruf pada giliran mereka, dengan mengambil jumlah yang sama dari kepingan huruf yang belum digunakan.
- h) Permainan berakhir ketika semua pemain sudah menyusun kosa kata dan kalimatnya masing-masing.
- i) Pemain dengan skor tertinggi setelah permainan berakhir adalah pemenangnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Scrabble*

1. Kelebihan permainan *Scrabble*

Kelebihan permainan *Scrabble* berbahasa Arab adalah dapat melatih motorik dan mengasah tingkat kefokusian siswa dalam menata huruf perhurufnya serta meningkatkan kemampuan kosa kata yang telah diperoleh, karena pemain diharuskan untuk membentuk kata-kata baru. Permainan ini juga dapat meningkatkan stimulasi mental karena memerlukan pemikiran taktis dan perencanaan untuk mengoptimalkan skor, sehingga merangsang aktivitas otak. Selain itu, permainan ini bersifat Edukasi sehingga cocok digunakan sebagai alat untuk belajar mengeja, membaca, dan memahami arti kata-kata baru. Permainan ini juga menjadi kegiatan interaksi sosial yang menyenangkan antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, serta fleksibilitas usia dimulai dari anak-anak hingga dewasa.

2. Kekurangan permainan *Scrabble*

Salah satu kekurangan permainan *Scrabble* berbahasa Arab adalah tidak tepat jika digunakan dalam melatih kemahiran al-kitabah atau menulis karena antara satu huruf dengan huruf yang lain terpisah atau tidak menyambung seperti dalam kaidah penulisan bahasa Arab, karena bahasa Arab memiliki struktur gramatika dan sistem penulisan yang

unik, termasuk penggunaan huruf-huruf konsonan yang tidak terdapat dalam bahasa-bahasa lain.

2. Kemampuan Berbicara Bahasa Arab (*Maharah al-Kalam*)

Kalam adalah pengucapan bunyi-bunyi berbahasa Arab dengan baik dan benar sesuai dengan bunyi-bunyi yang berasal dari *makhraj* yang dikenal oleh para linguistik (ahli bahasa). Sedangkan *Maharah al-kalam* atau kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengepresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra bicara.

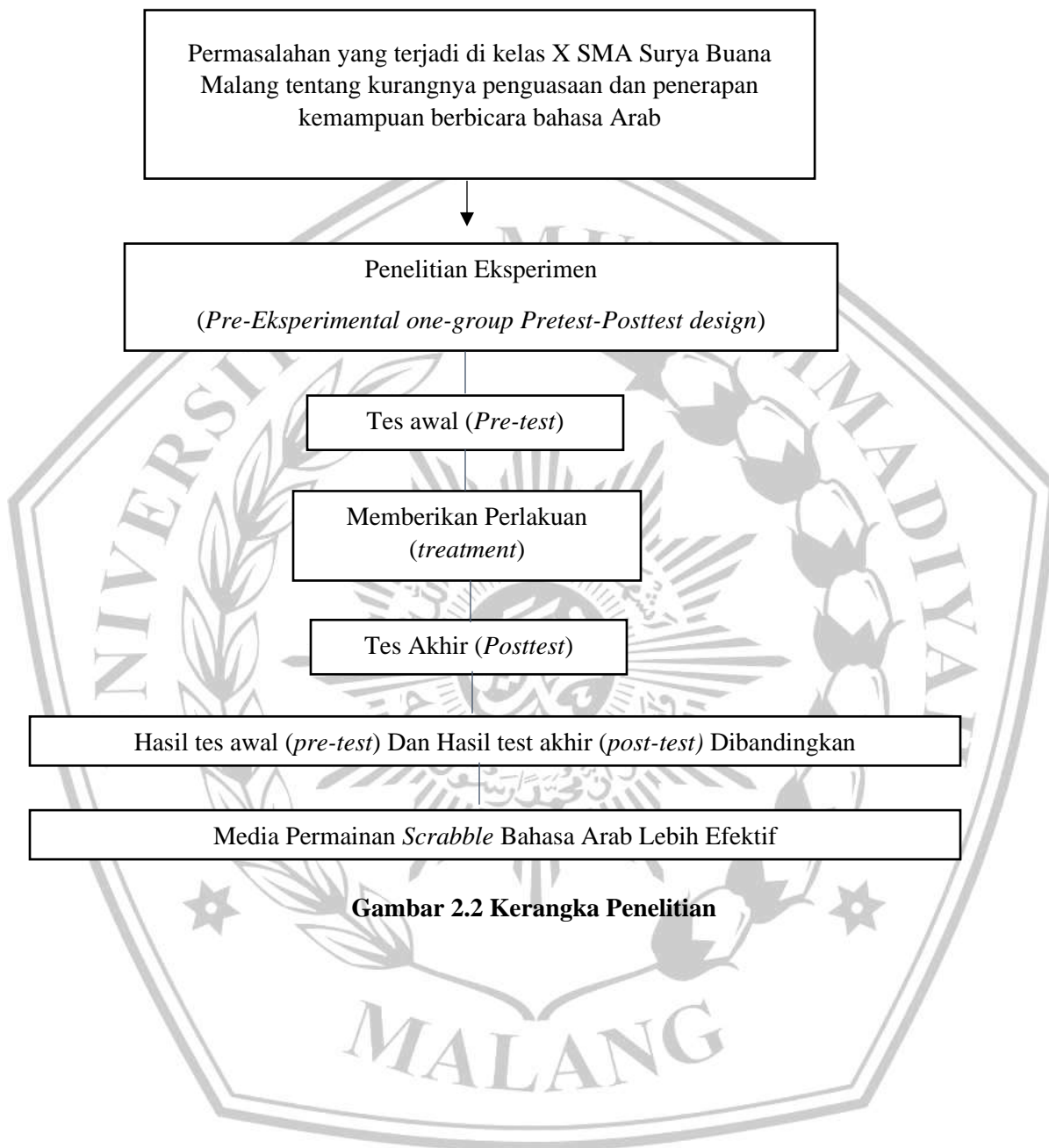
Untuk mencapai kemampuan berbicara ini, banyak aspek yang terkait dengannya. Menurut Ritonga dan rekan-rekannya, kemampuan berbicara dapat ditingkatkan. Dengan membangun lingkungan berbahasa yang memadai. *Maharah Kalam* dapat dibuktikan melalui empat indikator, yaitu kelancaran dalam berbicara, ketepatan dalam memilih kata-kata, kemampuan menerapkan aturan tata bahasa dengan baik dan kemampuan bersikap komunikatif. Terdapat beraneka macam teknik yang bisa digunakan untuk menciptakan konteks penuh makna untuk praktek berbicara dalam bahasa Arab.

Teknik-teknik pengajaran kalam dapat diklasifikasikan dalam pengajaran kalam untuk tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut. Beberapa petunjuk umum dalam pengajaran berbicara antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengajaran berbicara berarti melatih siswa berbicara
- 2) Siswa hanya berbicara mengenai sesuatu yang dipahaminya
- 3) Siswa dilatih untuk selalu menyadari apa yang dibicarakannya
- 4) Guru tidak boleh memotong pembicaraan siswa atau terlalu banyak mengoreksi kesalahan siswa
- 5) Guru tidak menuntut siswa mampu berbicara persis seperti orang Arab
- 6) Objek atau topik pembicaraan adalah sesuatu yang bermakna bagi siswa

Tujuan kemampuan berbicara adalah agar para pelajar mampu berkomunikasi melalui lisan dengan baik dan wajar dengan menggunakan bahasa yang dapat di mengerti oleh lawan bicaranya. Penting untuk dicatat bahwa pengembangan *Maharah Kalam* biasanya dilakukan melalui berbagai aktivitas kelas, seperti permainan peran, percakapan kelompok, presentasi lisan, dan latihan mendengarkan.

C. Kerangka Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Penelitian

D. Hipotesis

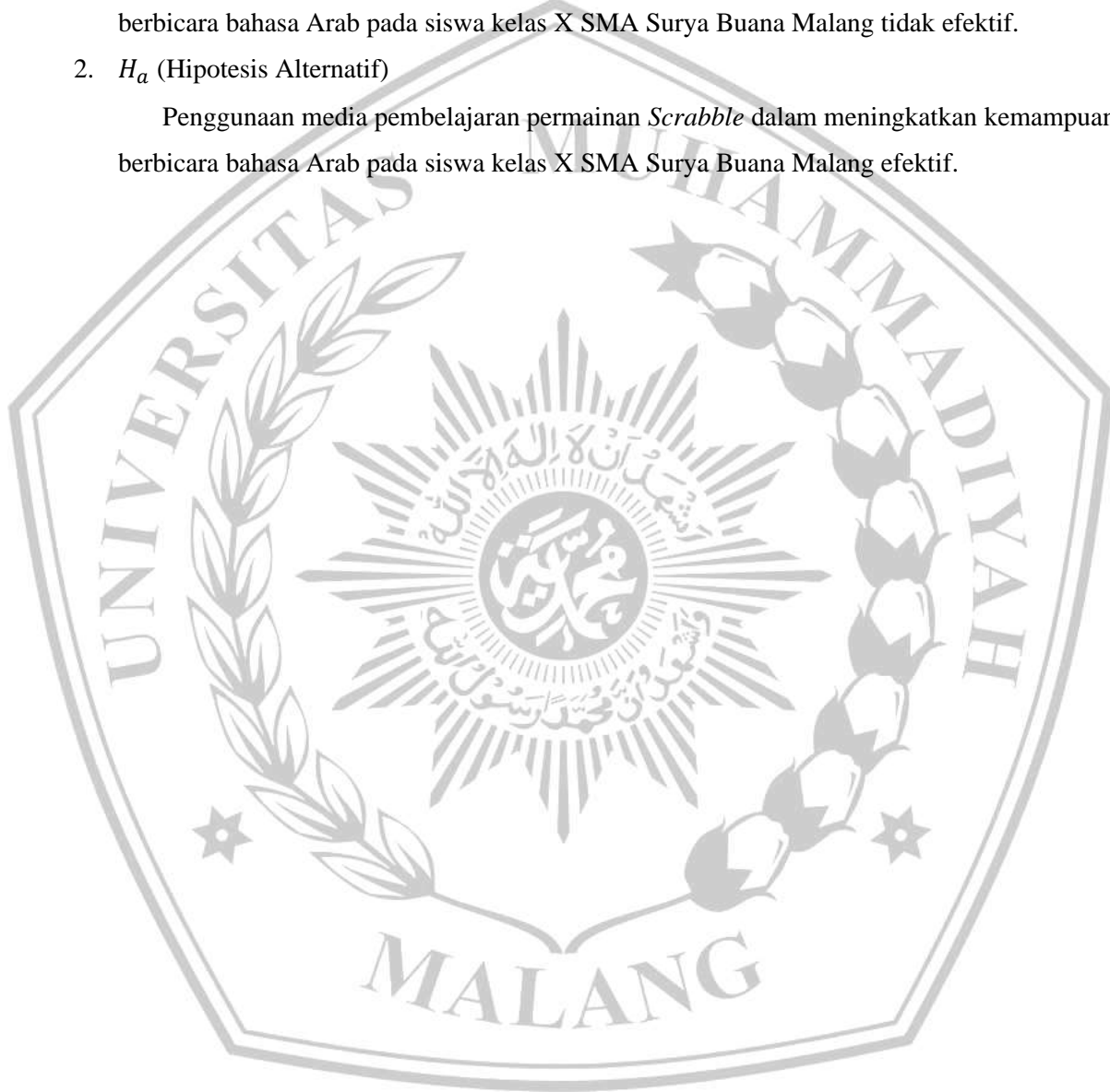
Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian siswa kelas X SMA Surya Buana Malang sebagai berikut :

1. H_0 (Hipotesis Nihil)

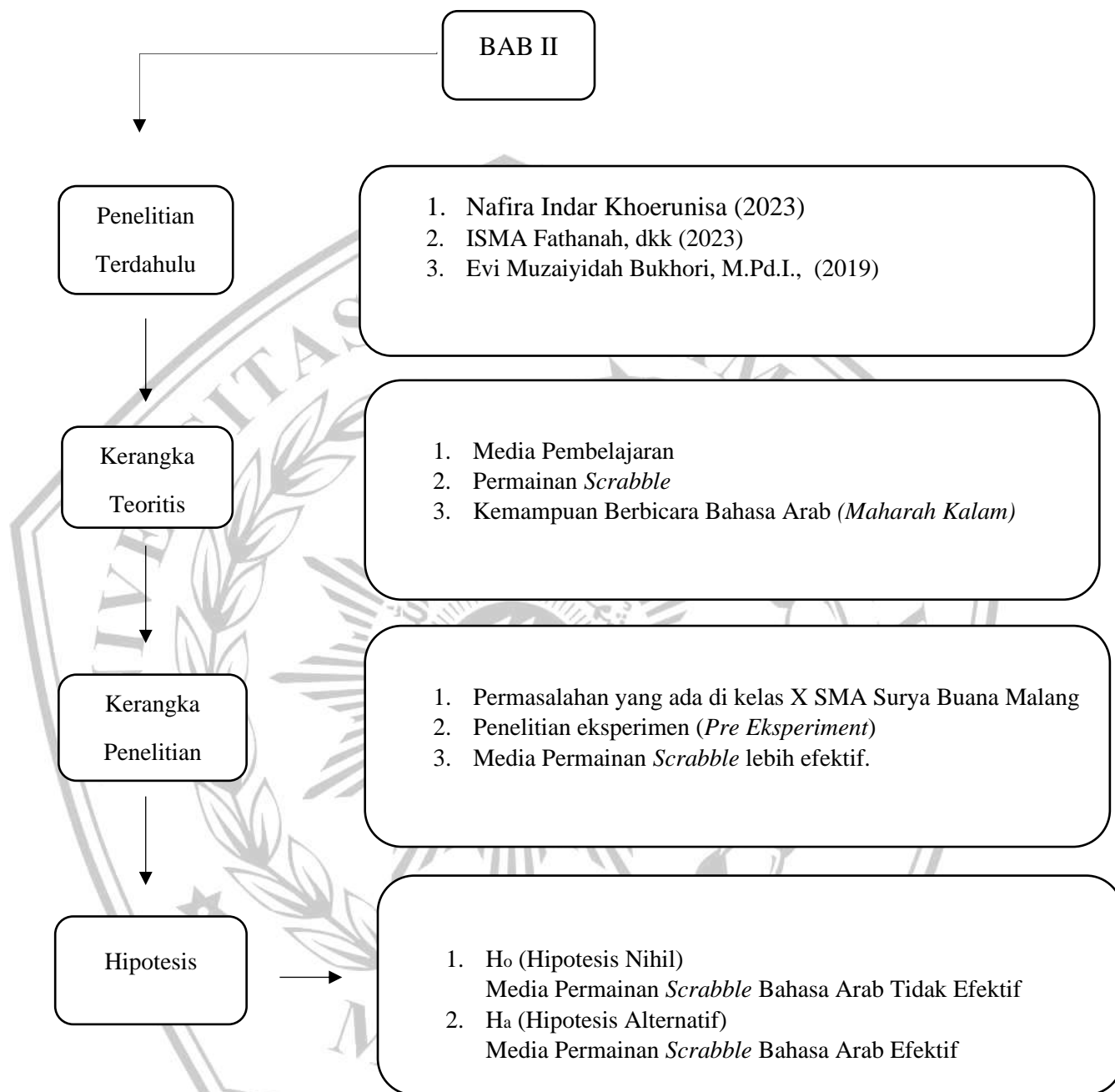
Penggunaan media pembelajaran permainan *Scrabble* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswa kelas X SMA Surya Buana Malang tidak efektif.

2. H_a (Hipotesis Alternatif)

Penggunaan media pembelajaran permainan *Scrabble* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswa kelas X SMA Surya Buana Malang efektif.



E. Kerangka Berpikir Penelitian Bab II



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian BAB II