

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk membedakan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Oleh sebab itu, berikut merupakan beberapa penelitian yang menggunakan *E-Comic* sebagai media pembelajaran diantaranya:

1. M. Ubaidillah (2017)

Penelitian yang dilakukan oleh (Ubaidillah, 2017) dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul penelitian "*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya)*". Dapat dilihat dari penelitian yang telah dilakukan oleh M. Ubaidillah, bahwa penggunaan media *E-Comic* pada siswa kelas eksperimen mendapatkan hasil yang baik yaitu kenaikan sebesar 50%.

2. Bayu Kurniawan, Iwan Marwan, & Abdul Manan (2017)

Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan, Marwan, & Mana, 2017) dengan judul "*Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII*". Penelitian ini dapat memberikan

dampak yang signifikan terhadap siswa, khususnya dalam pembelajaran fiqh. Hal tersebut dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen, yaitu dari 68,48 menjadi 75,05. Dengan demikian, penggunaan media *E-Comic* dalam pembelajaran fiqh dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa kelas VIII.

3. Santy Afriana & Andi Prastowo (2022)

Pada penelitian selanjutnya yang telah dilakukan oleh (Afriana & Prastowo, 2022) dengan judul “*penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*”. Dengan menggunakan media *E-Comic* dapat membawa perubahan yang sangat besar, hal tersebut bisa dilihat ketika pembagian media *E-Comic* yang dilakukan oleh peneliti nampak jelas antusiasme dan ketertarikan siswa pada buku tersebut.

4. Yosse Andreas Batu-Bara, Zetriuslita, Agus Dahlia, & Lea Adhar Effendi (2021)

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Batu-Bara, Zetriuslita, Dahlis, & Effendi, 2021) dari Universitas Islam Riau, Program Studi Pendidikan Matematika dengan judul penelitian “*Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic Aritmatika Sosial Dimasa Pandemi Covic-19*”. Dari kesimpulan yang dinyatakan oleh peneliti, bahwa media pembelajaran *E-Comic* dapat menarik minat belajar siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dilihat dari 4 indikator yang telah ditentukan oleh peneliti, berupa; perasaan

senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Dari setiap indikator tersebut memiliki presentase nilai rata-rata tersendiri, mulai dari indikator perasaan senang sebesar 86% (sangat tinggi), indikator ketertarikan siswa sebesar 81% (sangat tinggi), indikator perhatian siswa sebesar 75,67% (tinggi), dan indikator keterlibatan siswa sebesar 80% (tinggi).

5. Nasrudin (2021)

Kemudian selanjutnya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh (Nasrudin, 2021) dengan judul “*Peningkatan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas 2 SDN Karangasem Talun Berbasis E-Comic*”. Dari pemaparan hasil penelitian tersebut bisa dilihat, bahwa pada data awal ketuntasan klasikal sebesar 61,9%, kemudian diberikan perlakuan pada siklus pertama dan mendapatkan hasil 76,17%. Akan tetapi hasil tersebut masih berada di bawah nilai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 85%. Sehingga peneliti melakukan siklus kedua dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Pada siklus kedua, peneliti berhasil mendapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 85,71% yang telah melebihi standar indikator keberhasilan. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan oleh Nasrudin dengan menggunakan *E-Comic* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 2 SDN Karangasem Talun.

6. Afan Fitriawan Permana (2021)

Kemudian untuk yang terakhir adalah penelitian yang telah dilakukan oleh (Permana, Afan Fitriawan, 2021) dengan judul penelitian “Efektivitas Media *E-Vomic (Vocabulary Comic)* Bahasa Arab untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa di SD Muhammadiyah 04 Kota Malang”. Penelitian ini memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman kosakata bahasa Arab, hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas *experiment*, yaitu dari 83,12 menjadi 91,60.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO.	NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	M. Ubaidillah (2017)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya)	Menggunakan metode penelitian Kuantitatif dan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran	Objek dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Fiqih
2.	Bayu Kurniawan, Iwan Marwan, & Abdul Manan (2017)	Efektivitas Media Pembelajaran <i>E-Comic</i> pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran	Objek dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Fiqh

NO.	NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
3.	Santy Afriana & Andi Prastowo (2022)	Penggunaan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i> dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran	Objek yang diteliti adalah motivasi dan antusiasme belajar peserta didik
4.	Yosse Andreas Batu-Bara, Zetriuslita, Agus Dahlis, & Leo Adhar Effendi (2021)	Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i> Aritmatika Sosial Dimasa Pandemi Covid-19	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran	Objek yang diteliti adalah minat belajar siswa pada materi aritmatika sosial
5.	Nasrudin (2021)	Peningkatan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas 2 SDN Karangasem Talun Berbasis <i>E-Comic</i>	Menggunakan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan objek yang diteliti adalah keterampilan membaca
6.	Afan Fitriawan Permana (2021)	Efektivitas Media <i>E-Vomic (Vocabulary Comic)</i> bahasa Arab untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa di SD Muhammadiyah 04 Kota Malang	Menggunakan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran	Menggunakan subjek penelitian yang berbeda dan jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif

Berdasarkan tabel 2.1 penelitian terdahulu, bahwa pembelajaran berbasis media *E-Comic* banyak dilakukan pada mata pelajaran non kebahasaan, seperti

pelajaran fiqh dan aritmatika sosial dan hanya satu yang memfokuskan pada kajian kebahasaan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Afan Fitriawan Permana. Dari semua penelitian terdahulu yang dijadikan oleh peneliti sebagai acuan dalam melakukan penelitian memiliki persamaan dan perbedaan masing-masing. Dengan demikian, penerapan media *E-Comic* diharapkan mampu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang.

B. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan bagi siswa untuk memahami makna informasi yang disajikan oleh guru atau pendidik melalui media cetak atau elektronik (Alwi, 2017). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan ajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Dewi, Amrina, Gazali, Mudinillah, Agustina, & Luksfinanto, 2021).

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada paragraf di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang baik harus mencakup segala sesuatu, baik berupa cetakan atau berbentuk alat elektronik yang dapat berfungsi untuk menyebarkan pesan atau materi pembelajaran kepada para siswa atau peserta didik di dalam kelas. Dengan begitu, maka media pembelajaran terbukti berhasil dan dapat dikomunikasikan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Alwi (2017), media pembelajaran terbagi menjadi tiga macam yang ditinjau berdasarkan indera manusia. Media yang pertama yaitu media visual atau *bashriyah*, media audio atau *sam'iyah*, dan yang terakhir adalah media audiovisual atau *sam'iyah bashriyah*. Berikut adalah penjelasannya:

1. Media Visual (*Bashriyah*)

Media visual merupakan media yang berkaitan dengan pandangan manusia. Dalam hal ini, media pembelajaran visual merupakan alat bantu pembelajaran yang melibatkan gambar dan tulisan.

2. Media Audio (*Sam'iyah*)

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan inderan pendengaran manusia. Media ini disampaikan melalui lambang-lambang audiktif baik verbal maupun non

verbal. Contohnya seperti program siaran radio, dan program dialog.

3. Media Audiovisual (*Sam'iyah Bashriyah*)

Media audiovisual merupakan gabungan dari media audio dengan media visual, yang berarti melibatkan indera pendengaran dengan indera pandang. Hal ini disebabkan karena terjadinya proses saling membantu antara kedua indera tersebut. Contohnya yaitu penggunaan televisi, VCD, dan komputer.

Dari berbagai macam media yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah sebab menjadi sebuah teknik, metode, dan sarana yang digunakan dalam rangka mengidentifikasi komunikasi dan interaksi antar seorang pendidik dan peserta didik.

c. Peran Media Pembelajaran

Media memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Arab. Penggunaan media dalam pendidikan sangat penting untuk proses pembelajaran. satu diantaranya adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Menurut (Tafonao, 2018), kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien ketika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran tatkala proses

pemberian materi guna memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Pada satu titik dalam proses pembelajaran, guru mengambil peran sebagai pusat perhatian bagi siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam situasi lain, media adalah yang berperan aktif dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Kemudian yang terakhir, media turut andil ketika proses belajar mengajar dimana guru melengkapi informasi yang kurang ditransmisikan oleh media.

2. *E-Comic*

Komik berupa perpaduan antara sastra dan seni rupa yang terdiri dari serangkaian gambar-gambar dan ditempatkan dalam bingkai untuk menceritakan kisah yang terkait erat (Permana, 2021). Komik adalah bentuk khusus dari komunikasi visual, karena menggabungkan kata dan gambar dengan cara unik yang memiliki kemampuan untuk membuat ide-ide kompleks yang mudah dimengerti khalayak luas (Meidyawati, WS, & Hodidjah, 2018). Komik dibuat dengan gambar-gambar menawan yang memikat pembaca untuk membaca teks cerita (Khasanah, Nurhidayat, & Ferawati, 2019).

Dari berbagai penjelasan yang telah dipaparkan di paragraf sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa komik merupakan serangkaian kata dan gambar yang disusun menjadi sebuah cerita sehingga dapat memikat dan membuat orang tertarik untuk membacanya. Dalam

hal ini, *E-Comic* merupakan bukti fisik sebuah media pembelajaran visual. Adapaun *E-Comic* yaitu komik yang berbentuk elektronik yang bisa dilihat melalui handpone (hp), laptop atau alat-alat elektronik lainnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *E-Comic* dalam bentuk *slide Power Point*.

3. Kosakata Bahasa Arab

Bahasa Arab adalah satu di antara bahasa penting dan banyak digunakan oleh umat manusia di dunia. Di samping itu, mempelajari bahasa Arab akan mempermudah dalam berkomunikasi dengan orang-orang Arab khususnya di kawasan Asia Timur. Bahasa Arab tidak hanya sekedar digunakan untuk berkomunikasi setiap hari, akan tetapi sekaligus digunakan untuk memperdalam agama Islam dan mempelajari isi Al-Qur'an. Dalam mempelajari bahasa Arab, hal pertama yang harus dipelajari adalah kosakata.

Kosakata atau perbendaharaan kata merupakan elemen dasar dari suatu bahasa yang digunakan dalam berbicara dan menulis (Fauziddin & Fikriya, 2020). Kosakata merupakan himpunan yang berisi kata-kata dan dapat dimengerti serta digunakan oleh seseorang dalam menyusun sebuah kalimat baru (Mufidah & Rohima, 2020). Kosakata merupakan salah satu unsur terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam mempelajari bahasa asing, khususnya dalam bahasa Arab (Azizah, 2018).

Dari berbagai penjelasan yang telah dipaparkan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwasanya kosakata dalam bahasa Arab disebut

dengan “*Mufradat*” merupakan bagian terinti dalam menguasai suatu bahasa, khususnya bahasa Arab. Tanpa adanya pengetahuan yang lebih dalam hal kosakata, maka dapat mempersulit seseorang dalam bersosialisasi serta berkomunikasi. Oleh sebab itu, sudah menjadi hal mendasar dalam menguasai bahasa Arab, yaitu dengan mempelajari kosakata.

4. Penerapan Media *E-Comic*

Dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa, perlu adanya penerapan media *E-Comic* sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang terjadi. Permasalahan yang tengah dihadapi oleh para siswa kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang ialah kurangnya penguasaan kosakata bahasa Arab yang disebabkan oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Berikut ini peneliti akan memaparkan skenario pembelajaran yang nantinya akan diterapkan pada saat pembelajaran:

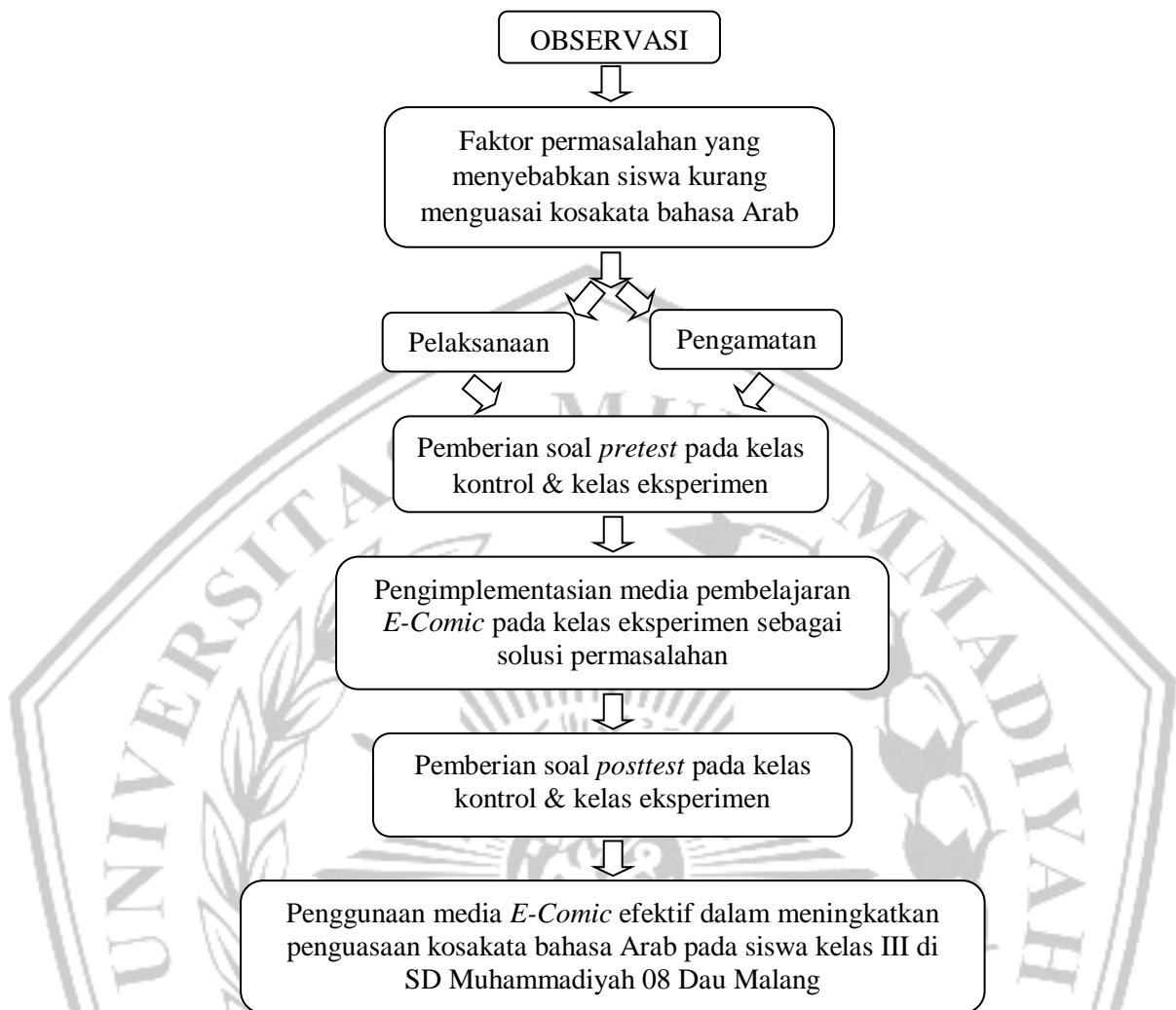
Tabel 2.2 Rancangan Proses Pembelajaran

Pendahuluan	Proses pembelajaran dimulai dengan salam
	Peneliti bertanya tentang kabar siswa
	Peneliti memperkenalkan dirinya kepada siswa
	Peneliti menanyakan kehadiran siswa
Kegiatan Inti	Peneliti memperkenalkan media pembelajaran baru yaitu <i>E-Comic</i> kepada siswa
	Peneliti menjelaskan materi kosakata bahasa Arab dengan metode ceramah (konvensional)

	Peneliti memberikan arahan kepada siswa agar mengikuti apa yang dibacakan oleh peneliti pada media yang ditampilkan
	Peneliti meminta kepada para siswa untuk menyebutkan kembali kosakata yang telah disampaikan
Penutup	Peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa guna menguji pemahaman siswa
	Peneliti mengingatkan siswa agar kosakata yang dipelajari untuk dihafalkan dan dipahami
	Peneliti memberikan apresiasi kepada siswa
	Pembelajaran diakhiri dengan bacaan hamdalah dan ditutup dengan salam

C. Kerangka Berpikir

Kerangka teoritik atau biasa disebut dengan kerangka berpikir merupakan gambaran dari keseluruhan proses penelitian. Menurut (Barlian, 2016), kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara dari gejala yang menjadi objek permasalahan yang disusun secara sistematis dan membuahkan kesimpulan sementara sebagai dasar pembuatan hipotesis. Berikut merupakan kerangka teoritik atau kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Menurut (Lutfi & Sunardi, 2019), hipotesis merupakan hasil sementara yang menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Menurut (Barlian, 2016), hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* dan *thesis* yang berarti pernyataan yang bersifat sementara, karna kebenarannya masih perlu untuk dibuktikan. Karena bersifat sementara, maka perlu dilakukannya pengujian untuk menguji data-data yang didapatkan oleh peneliti dengan menggunakan rumus-rumus tertentu. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H₀ : Pembelajaran menggunakan media *E-Comic* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang.

H₁ : Pembelajaran menggunakan media *E-Comic* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang.

