

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 1. Penelitian terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mufarikha dan Susi Darihastining (Mufarikha & Darihastining, 2022)	Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio	Meneliti terkait penggunaan media audio	Peneliti meneliti terkait perbandingan pembelajaran <i>istima'</i> berbasis audio dengan berbasis video. Sedangkan pada penelitian terdahulu meneliti terkait peningkatan kemampuan menyimak berbasis media audio
2.	Firmansyah, Radif Khotamir Rusli, Muhammad Agus Mulyana (Rusli & Mulyana, 2022)	Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Zoom Cloud Meeting Dengan Video Pembelajaran Bahasa Arab	Meneliti terkait perbandingan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab	Peneliti meneliti terkait perbandingan penggunaan media audio dengan video. Sedangkan pada penelitian terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				meneliti terkait perbandingan penggunaan media zoom cloud meetingan dengan video pembelajaran
3.	Ainal Fitria (Fitria, 2023)	Penerapan Metode Mimicry-Memorization Dengan Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Keterampilan Berbicara	Meneliti terkait penggunaan media video	Penelitian peneliti menerapkan media video dalam keterampilan <i>istima'</i> . Sedangkan pada penelitian terdahulu dalam keterampilan berbicara
4.	Fika Rahmayanti (Rahmayanti, 2018)	Pengembangan Media Audio Pembelajaran Materi Bunyi Huruf, Kata Frasa dan Kalimat Sederhana Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Semester II MI At- Taufiq	Meneliti terkait media audio	Pada penelitian peneliti perbandingan pembelajaran <i>istima'</i> berbasis audio dengan <i>istima'</i> berbasis video animasi. Sedangkan pada penelitian terdahulu terkait

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Lakarsantri Surabaya		pengembangan media audio
5.	Besse Wahida, 2021	Pengembangan Teknologi Audio dalam Pembelajaran Bahasa Arab	Meneliti terkait media audio	Pada penelitian peneliti perbandingan pembelajaran <i>istima'</i> berbasis audio dengan <i>istima'</i> berbasis video animasi. Sedangkan pada penelitian terdahulu terkait pengembangan teknologi audio

Berdasarkan tabel yang telah dipaparkan terdapat persamaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama meneliti terkait penggunaan media pembelajaran digital berupa audio dan video. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian yaitu mata pelajaran yang digunakan dan tujuan diterapkannya media pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini peneliti ingin memfokuskan untuk mengetahui perbandingan pembelajaran *istima'* berbasis audio dengan pembelajaran *istima'* berbasis video.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan istilah yang berasal dari kata motif dengan artian kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang sehingga mengakibatkan seseorang melakukan tindakan atau perbuatan. Motif sendiri merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas sehingga mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang diinginkannya dengan tujuan tertentu (Uno, 2023)

Clifford T. Morgan berpendapat bahwa terdapat tiga aspek yang berhubungan dengan motivasi, diantaranya yaitu keadaan yang mendorong tingkah laku (motivating states), tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (motivated behavior), dan tujuan dari tingkah laku tersebut (goals or ends of such behavior) (Masni, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan dari dalam diri tiap individu dalam melakukan suatu tindakan untuk memperoleh hasil dan tujuan yang diinginkan.

b. Jenis Motivasi

Berdasarkan sifatnya, motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu:
(Suhana C., 2014).

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang dan tidak dipengaruhi oleh apapun di luar dirinya karena setiap orang memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang perilakunya termotivasi secara intrinsik akan merasa puas hanya jika perilaku tersebut mencapai hasil dari perilaku itu sendiri.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya pengaruh dari luar, baik itu ajakan, perintah, atau paksaan dari orang lain sehingga menjadikan seseorang mau melakukan suatu tindakan (Arianti, 2019).

c. Indikator Motivasi

Pada umumnya terdapat beberapa indikator dari motivasi yang diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (E. T. Lestari, 2020).

d. Pentingnya Motivasi

Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat dibutuhkan oleh setiap individu. Dimana individu tersebut tidak akan bisa melakukan proses pembelajaran apabila di dalam dirinya tidak ada motivasi untuk belajar. Adapun beberapa peranan penting motivasi dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Mengidentifikasi hal-hal yang dapat dijadikan sebagai dorongan pembelajaran,
- 2) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
- 3) Mengidentifikasi berbagai pengelolaan stimulus belajar,
- 4) Mengidentifikasi ketekunan belajar (Ika, 2020).

2. Maharah *Istima'*

Mendengar atau *istima'* adalah langkah pertama bagi seseorang untuk mempelajari bahasa apapun baik bahasa asing maupun bahasa ibu. Keterampilan mendengar dalam bahasa Arab disebut maharah *istima'* merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap dan memahami kata maupun kalimat yang diucapkan lawan bicaranya atau lingkungan tertentu (Fawzani, 2022).

Maharah *istima'* merupakan salah satu dari 4 keterampilan yang harus dimiliki seseorang ketika mempelajari bahasa Arab. Maharah *istima'* merupakan keterampilan pertama yang dilakukan seseorang dalam belajar berbahasa, karena dari keterampilan ini kita bisa mengetahui pemahaman dialeknya, pola pengucapannya, struktur bahasanya (Haddar et al., 2023).

Maharah *istima'* tergolong keterampilan bahasa yang bersifat reseptif. Karena kemampuan ini menuntut untuk konsentrasi dan perhatian yang lebih pembicaraan si penutur (Drs. H. Syamsuddin Asyrofi, 2021). Sehingga pendengar mampu menyimak, memahami dan menginterpretasi isi makna komunikasi guna memperoleh informasi.

Berdasarkan beberapa pengertian terkait maharah *istima'* dapat disimpulkan bahwasanya maharah *istima'* merupakan suatu proses menyimak dalam menerima makna dan ide serta apa yang ada di balik perkataan yang di dengar, baik berupa kata maupun kalimat yang diucapkan oleh pembicara pada pembahasan tertentu.

3. Media Pembelajaran Berbasis Audio

a. Pengertian Audio

Audio merupakan media memuat isi informasi yang bisa diterima melalui indera pendengaran saja (Triana et al., 2023). Media podcast ini merupakan media audio yang dapat menyampaikan pesan verbal maupun nonverbal dan biasanya

mempunyai topik tertentu yang dibahas. Jadi media audio ini merupakan media yang menjadikan suara atau bunyi sebagai fungsi utama yang mana suara yang dihasilkan diharapkan dapat memberi gambaran terhadap pendengarnya.

Media audio adalah media elektronik berupa suara yang berisi informasi yang dapat diakses serta didengarkan oleh orang-orang di internet. Jadi audio merupakan media suarayang memiliki karakter radio, meski tidak ada visual media audio bisa membuat pendengar berimajinasi apa yang disampaikan agar mendapat pesan atau informasi yang telah disampaikan (Fabriar et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian media audio di atas dapat disimpulkan bahwasannya audio merupakan salah satu media pembelajaran digital berupa suara yang dapat diunggah pada platform sehingga dapat didengarkan dan diunduh oleh semua orang. Adapun media audio juga dapat dijadikan sebagai media alternative dalam proses pembelajaran karena memudahkan para pendengarnya dikarenakan dapat diunduh dan disimpan.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran audio dapat diartikan sebagai suatu alat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk lambing, angka dan narasi yang dapat menstimulus pikiran, perasaan serta kemauan peserta didik untuk belajar. Adapun karakteristik media pembelajaran audio sebagai berikut: (Rahman et al., 2023)

- 1) Hanya menggunakan suara dengan memanfaatkan indra pendengaran sebagai penangkap suara.
- 2) Media pembelajaran audio lebih cocok digunakan untuk menyampaikan pesan yang bersifat personal.
- 3) Media pembelajaran audio bersifat satu arah, jadi tidak ada *feedback* antara pengajar dan peserta didik.
- 4) Penafsiran materi pembelajaran dalam bentuk audio yang diberikan bergantung pada imajinasi dari masing-masing peserta didik.

c. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Audio

- 1) Materi pembelajaran sudah terkonsep sehingga dapat langsung digunakan oleh peserta didik.
- 2) Lebih cepat dan praktis proses pembuatannya.
- 3) Biaya pembuatan sangat ekonomis karena tidak membutuhkan peralatan yang banyak.
- 4) Mudah untuk didistribusikan atau disebarakan.
- 5) Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan cara menyesuaikan kecepatan audio sehingga dapat mempercepat dan memperlambat audio atau mengulang audio ketika belum memahami.
- 6) Membangkitkan sistem imajinasi, memusatkan perhatian pada indra pendengaran, mengasah indra pendegaran dan juga bisa

mempengaruhi suasana dan perilaku peserta didik disebabkan penggunaan kata atau bunyi (Faujiah et al., 2022).

d. Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Audio

- 1) Membutuhkan perhatian lebih dari segi menyimak karena hanya berupa suara.
- 2) Menampilkan symbol atau sesuatu yang abstrak dalam bentuk audio merupakan sesuatu yang rumit sehingga media pembelajaran audio membutuhkan media visual.
- 3) Penggunaan media pembelajaran audio dalam jangka waktu yang lama menjadikan peserta didik merasa bosan karena hanya mendengarkan saja tanpa adanya variasi.
- 4) Peserta didik cenderung kebingungan bila menemukan kesulitan ketika menggunakan media audio, penggunaan media audio bergantung pada siapa pendengarnya memerlukan orang-orang yang memiliki pemikiran abstrak sehingga pembelajaran audio bisa berjalan dengan optimal.
- 5) Sistem penyampaian bersifat satu arah atau *one way communication* sehingga tidak ada *feedback* antara pengajar dan peserta didik (Kusum et al., 2023).

4. Media Pembelajaran Berbasis Video

a. Pengertian Video

Video merupakan pergerakan satuan terkecil dalam video yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan,

sehingga menjadikan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan dari gambar tersebut (Galuh et al., 2023). Misalnya berupa percakapan dan suara lainnya yang dikemas agar bisa terlihat lebih menarik.

Video adalah salah satu media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa yang mana menghasilkan gerak dengan dilengkapi dengan audio sehingga terkesan hidup serta mengandung pesan-pesan pembelajaran (Mamis et al., 2023). Jadi video yaitu objek yang semula diam diproyeksikan menjadi bergerak sehingga bisa menarik perhatian.

Berdasarkan beberapa pengertian video dapat disimpulkan bahwasannya video merupakan suatu media yang menampilkan gambaran fiksi bergerak yang dibuat sedemikian rupa dengan dipadukan dengan unsur suara agar menghasilkan gerakan yang terlihat lebih nyata sehingga menarik perhatian yang melihat agar informasi atau pesan dapat diterima dengan baik.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Video

- 1) Pembelajaran video menggabungkan instrument visual dan audio, yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dengan lebih baik daripada teks, gambar dan suara.
- 2) Pembelajaran video dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan jadwal mereka sendiri.

- 3) Pembelajaran video dapat memanfaatkan instrument visual seperti grafik, animasi, ilustrasi, dan gambar untuk menjelaskan konsep yang menyeluruh dengan cara yang mudah dipahami dan dimengerti.
- 4) Dengan adanya kombinasi elemen visual dan audio, pembelajaran video lebih efektif dalam mengkomunikasikan susasana, emosi atau informasi tambahan yang mungkin hilang dalam teks tulisan.
- 5) Pembelajaran video juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri tanpa pengawasan langsung dari pendidik (Yanti Karmila Nengsih et al., 2022).

c. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Video

- 1) Dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan menggunakan animasi, grafik dan efek visual.
- 2) Dapat dirancang dengan menyesuaikan tingkat kemampuan kognitif peserta didik agar mudah dipahami.
- 3) Media yang sesuai dengan teknologi yang berkembang pada saat ini.
- 4) Dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa yang sekarang lebih terbiasa dengan teknologi.
- 5) Jika ada pembaruan dalam materi video dapat lebih cepat diperbarui sesuai dengan materi (Amelia, 2022).

d. Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Video

- 1) Untuk mengakses media pembelajaran video perlu perangkat seperti computer atau smarthphone dan koneksi internet yang stabil.
- 2) Butuh penjelasan dan pendampingan tentang materi yang disampaikan ketika menggunakan video.
- 3) Dibutuhkan penguasaan teknologi atau keahlian dalam pembuatan video.
- 4) Membutuhkan biaya yang sesuai dengan hasil video yang akan dicapai (Komara et al., 2022).

C. KERANGKA PENELITIAN

