

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Pada Jurnal karya Hotimah tahun 2012 dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut” dengan tujuan meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan menyimak dan mengucapkan kosakata tentang nama-nama binatang di kelas II A MI Ar-Rochman dapat berlangsung efektif, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media *flashcard* dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan bagi siswa dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa dan membuat pembelajaran menyenangkan dan anak termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadinya interaksi yang positif baik guru dengan siswa, siswa dengan siswa maupun siswa dengan media pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahap-tahap sebagai berikut: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) tes, (2) wawancara, (3) observasi.

Dodigovic (2013) melakukan sebuah penelitian dengan judul “*Vocabulary learning with electronic flashcards: teacher design vs. Student design*” yang diartikan dalam bahasa Indonesia adalah “pembelajaran *vocabulary* menggunakan *flashcards* elektronik: rancangan guru melawan rancangan siswa”.

Penelitian Dodigovic (2013) menggunakan media *flashcard* dengan diujikan pada peserta yang memiliki latar belakang berupa kisaran 17 hingga 19 tahun dengan nilai TOEFL sekitar 350 hingga 450. Bahan pengajaran yang diacukan menggunakan campuran dari *Versant Test of English* dan *Vocabulary Levels Test* dimana VLT digunakan untuk mengetahui kelemahan kosakata yang dihadapi sedangkan kegunaan dari *Versant* salah satunya dikarenakan *Versant* digunakan untuk mengukur kemampuan kebenaran pengucapan kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh Dodigovic (2013) bertujuan untuk mengetahui apakah rancangan yang dirancang oleh guru menggunakan aktifitas semi kontekstual dengan basis kata pada *flashcard* elektronik lebih berpengaruh daripada yang mereka rancang sendiri untuk dipelajari oleh siswa sendiri.

## **2.2 LANDASAN TEROI**

### **2.2.1 Tentang bahasa arab**

Menurut Bustami ( 2014 ) bahasa merupakan alat komunikasi yang paling vital bagi manusia. Tanpa adanya bahasa, setiap orang akan merasa kesulitan untuk menyampaikan ide dan pendapat yang ada dalam pikiran mereka. Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang paling baik dan sempurna dibandingkan alat-alat komunikasi lainnya. Dan salah satu bahasa yang sering kita dengar adalah Bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional dan mempelajari Bahasa Arab hukumnya wajib bagi umat Islam, karena Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an yang merupakan kitab suci agama Islam. Dan juga Bahasa Arab adalah bahasa yang akan digunakan apabila akan menunaikan rukun islam yang ke lima yaitu menunaikan ibadah haji ke Baitullah di Mekkah.

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa tertua di dunia. Di dalam sejarah Islam disebutkan bahwa manusia pertama yang melafalkan Bahasa Arab adalah Nabi Adam alaihissalam. Di dalam Al-Qur'an diceritakan Nabi Adam alaihissalam (sebelum turun ke bumi) adalah penduduk surga, dan dalam suatu riwayat dikatakan bahwa bahasa penduduk surga adalah Bahasa Arab. Maka secara otomatis bahasa yang digunakan oleh Nabi Adam alaihissalam adalah bahasa Arab dan tentunya anak-anak keturunannya pun menggunakan Bahasa Arab. Setelah jumlah keturunan Nabi Adam alaihissalam bertambah banyak dan tersebar ke berbagai tempat, Bahasa Arab yang digunakan saat itu berkembang menjadi jutaan bahasa yang berbeda.

### **2.2.2 Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang (Rusman, 2012).

Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (La Iru, 2012).

### **2.2.3 Media pembelajaran**

Menurut Satriana (2013) yang dikutip dari Anita (2010) mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Yang dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih cepat diterima oleh pengguna.

Sedangkan menurut Sanjaya (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Banyak contoh dari media pembelajaran antara lain: radio, televisi, buku, majalah, koran, dan sebagainya.

Febianto (2012) juga menerangkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat mengajar dan belajar. Peralatan ini harus tersedia ketika dan dimana ia dibutuhkan untuk memenuhi keperluan dan kebutuhan siswa dan juga guru yang akan menggunakannya. Agar kebutuhan dari kurikulum dan siswa secara individual dapat dipenuhi, maka suatu variasi yang luas dan jumlah yang besar dari media memang diperlukan.

Sedangkan Menurut Iswahyudi., et al (2013) yang dikutip dari Latuheru (1988) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Dimaksudkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, maka pelajaran yang ingin disampaikan oleh pembuat media pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah, dan dapat digunakan untuk kemudian hari dengan yang lainnya.

#### **2.2.4 Video Tutorial**

Menurut Pramudito (2013) video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik. informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (*shooting* video, grafis, animasi, narasi, dan teks), yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh para penonton.

### **2.2.5 E-Learning dalam Bidang Pendidikan**

Pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi pada saat ini menjadi begitu mudah dengan hadirnya internet, yang memberikan layanan transfer informasi dalam waktu yang cepat. Perbedaan jarak, waktu dan ruang tidak lagi menjadi persoalan. Kemudahan ini memberikan keuntungan tersendiri bagi mereka yang jauh dari sumber informasi. Perkembangan teknologi internet memunculkan berbagai aplikasi baru termasuk di bidang pendidikan. Salah satu manfaat teknologi internet dalam bidang pendidikan adalah sebagai sarana pembelajaran.

E-learning adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Barbara, S., Wagner P., et al, 2008).

### **2.2.6 Computer Assisted Instruction (CAI)**

*Computer Assisted Instruction* (CAI) adalah suatu sistem pembelajaran dan pengajaran yang menggunakan peralatan komputer sebagai alat bantu bersama-sama dengan *knowledge based* (pengetahuan dasar)-nya. CAI juga merupakan suatu cara penggunaan komputer secara langsung didalam proses pengajaran sebagai salah satu alternatif pengganti buku-buku.

Computer Assisted Instruction (CAI) menggunakan komputer menjadi satu bagian integral dari suatu sistem pembelajaran, para peserta didik pada umumnya terlibat dalam interaksi dua arah dengan komputer melalui suatu

terminal. CAI memberikan dampak terhadap pendidikan. Dalam menangani jumlah besar dan berbagai ragam informasi tentang berbagai tipe dan jenis serta klasifikasi peserta didik, lembaga pendidikan membutuhkan kemampuan dalam bidang informasi (storage and retrieval) (Munir, 2012).

Format penyajian pesan dan informasi dalam *Computer Assisted Instruction* (CAI) terdiri dari tutorial terprogram, tutorial intelijen, *drill and practice*, dan simulasi. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah terlebih dahulu diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai. Media tambahan lain biasanya digabungkan untuk formmat tutorial terprogram, seperti tugas-tugas bacaan berbasis cetak, kegiatan kelompok, percobaan laboratorium, kegiatan latihan, simulasi dan interaktif dengan video *disc*. Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer bercabang dan interaktif. Berikut adalah beberapa model CAI menurut Junita (2014) antara lain :

### **A. Model Tutorial**

Tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu dimana komputer menyampaikan materi, mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik sesuai dengan jawaban siswa. Dalam menyajikan materi, tutorial dapat dibedakan menjadi tutorial linear dan tutorial bercabang. Tutorial Linear menyajikann suatu topik ke topik berikutnya sesuai urutan yang

telah ditetapkan oleh pemrograman, sehingga siswa tidak dapat memilih materi pembelajaran sesuai keinginan dan kemampuannya, Dengan demikian, setiap siswa mempelajari materi yang sama, tutorial linear mengabaikan perbedaan kemampuan individu. Sebaliknya pada tutorial bercabang perbedaan individu diperhatikan dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mempelajari materi sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa.

### **B. Model Drill And Practice**

Model *drill and practice* merupakan suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan (Rusman, 2012). Dengan latihan yang terus menerus, maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi kebiasaan. Selain untuk menanamkan kebiasaan, model ini juga dapat menambah kecepatan, ketepatan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara mengulang bahan yang telah disajikan. Adapun karakteristik Model *Drill and Practice* secara umum adalah :

- a. Adanya penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu
- b. Siswa mengerjakan soal-soal
- c. Adanya feedback

Tujuan dari pembelajaran melalui CAI model *drill and practice* pada dasarnya memberikan kondisi latihan (*exercise*) dan mengingat kembali (*recall*) mengenai informasi dari materi pembelajaran atau informasi tertentu dalam waktu yang telah ditentukan.



### **C. Model Simulasi**

Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, ataupun materi yang sulit dimengerti.

### **D. Model Games**

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran yang menyenangkan”, dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Pada model pembelajaran berbasis games ini, games akan didesain untuk membangkitkan kegembiraan pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama konsep, pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut. Tujuan dari *Instructional games* adalah untuk menyediakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. *Instructional games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran berbasis komputer mampu membantu terjadinya interaksi siswa yang awam dengan siswa yang sudah menguasainya, sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa *Software* untuk membuat sebuah media pembelajaran salah satunya adalah Adobe Flash CS6.

### 2.2.7 Adobe Flash Professional CS6

Dikutip dari Iswahyudi., et al (2013) mengungkapkan Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan flash dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program flash banyak digunakan untuk membuat sebuah game.

### 2.2.8 Pengertian Photoshop

Menurut Kaeruddin (2005) *Aplikasi program adobe photoshop* adalah program yang berorientasikan untuk mengedit, memodifikasi, maupun memanipulasi gambar atau foto, pengaturan warna yang semakin akurat, penggunaan fasilitas efek dan *filter* yang semakin canggih, dan fasilitas pemodifikasian tipografi teks yang semakin unuk dan fantastik. Sedangkan menurut Agung (2011) *Adobe Photoshop* adalah salah satu *software* untuk mengolah foto ataupun gambar, dengan *adobe photoshop* kita dapat memperbaiki dan mempercantik foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan efek dalam foto tersebut, sehingga foto yang biasa menjadi sebuah foto dengan tampilan yang berbeda dan menarik.

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak *editor* citra buatan *Adobe Systems* yang di khususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan, Hidayat (2011). Oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto,

dan bersama *Adobe Acrobat*, di anggap sebagai produk terbaik yang pernah di produksi oleh Adobe System.

*Aplikasi adobe photoshop* adalah program komputer yang merupakan perangkat lunak atau software yang di gunakan untuk pengolahan gambar/foto, dapat di gunakan untuk memanipulasi foto sehingga hasil foto lebih menarik. Suyati (2008) *Aplikasi Adobe Photoshop* pada dasarnya merupakan aplikasi pengolah gambar, namun seringkali pula ia digunakan untuk mengubah tampilan suatu objek, misalnya teks atau tulisan. *Adobe Photoshop* bukan pengolah kata, tapi ia dapat membuat beragam efek menarik untuk mempercantik tampilan gambar dan teks.

### **2.2.9 PENGERTIAN MULTIMEDIA**

Menurut Hofstetter, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (dikutip dalam buku karangan Suyanto, 2005:20).

Menurut Irsan ( 2011 ), Multimedia memiliki elemen-elemen sebagai berikut, yaitu:

#### **A. Text**

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang

paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat.

## **B. Grafis atau Gambar**

Sangat bermanfaat untuk mengilustrasikan informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan katakata. Jenis-jenis grafik seperti *Bitmap* yaitu Gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan *pixel*, yang berkaitan dengan titik-titik pada layar monitor. *Digitized picture* adalah Gambar hasil rekaman video atau kamera yang dipindahkan ke komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmaps*. *Hyperpictures*, sama seperti *hypertext* tapi dalam bentuk Gambar.

## **C. Audio**

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa *audio* (suara). *Audio* bisa berupa percakapan, musik atau efek suara. Format *audio* terdiri dari beberapa jenis diantaranya:

### *a. Wave*

Merupakan format file digital audio yang disimpan dalam bentuk digital dengan ekstensi WAV.

### *b. MIDI*

Merupakan singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface*. MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam *music* dibandingkan *wave*,

kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. Midi disimpan dengan ekstensi MID.

#### **D. Video**

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau Gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

#### **E. Animasi**

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan *frame* ke layar. *Frame* adalah satu Gambar tunggal pada rentetan Gambar yang membentuk animasi. *Animate* adalah untuk membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan *motion* (gerakan), tetapi animasi mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan fokus dan perubahan dalam teknik *rendering*.