

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang diambil dan menjadi landasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Wahyu Ika Wulandari, dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Al-Qur’an (Surat Al-Maun, Al-Kafirun, At-Takasur) melalui *Practice Rehearsel Pairs* di Kelas V SD Al-Islamiyah Putat Tanggulangin Sidoarjo”. Skripsi ini menerapkan metode *Practice Rehearsel Pairs* atau praktik pengulangan menulis secara berpasangan dengan fokus utama untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf Al-Qur’an pada siswa (Wulandari, 2018).
2. Sri Lestari, dalam tesisnya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa dengan Pendekatan Kontekstual”. Tesis ini menerapkan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan rencana pembelajaran berupa tindakan yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Lestari, 2009).
3. Aquami, dalam jurnalnya yang berjudul “Korelasi antara Kemampuan Membaca Al-Qur’an dengan Keterampilan Menulis Huruf Arab pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang”. Jurnal tersebut meneliti hubungan kemampuan membaca Al-Qur’an berdampak pada kemampuan menulis Al-Qur’an pada siswa (Aquami, 2017).
4. Rizky Amalia, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto”. Skripsi ini menerapkan media pembelajaran multimedia yang interaktif dan efektif untuk pembelajaran Ilmu Tajwid (Amalia, 2018).
5. Yiannis Laouris dan Nikeleia Eteokleous, dalam jurnal keduanya yang berjudul “We Need an Educationally Relevant Definition of Mobile

Learning”. Jurnal ini menganalisa bagaimana mobile learning dapat digunakan di lingkungan pembelajaran dan menambahkan pengalaman belajar (Laouris & Eteokleous, 2005).

6. L.S. Kurniawati dan Priyanto, dalam jurnal yang berjudul “The Effect of Mobile Learning on Senior High School (SMA): Case Study at Public Senior High School (SMA Negeri) in Yogyakarta”. Jurnal ini meneliti keefektifan penggunaan *mobile learning* dalam membuat pelajaran lebih menarik dan lebih mudah memahami materi yang diberikan (Kurniawati & Priyanto, 2018).

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, peneliti ingin mengemukakan bahwa selain terdapat kesamaan dalam penelitian, juga terdapat perbedaan yang digunakan dalam penelitian ini. Persamaan dan perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel 2.1:

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

No	Judul Penelitian (Bentuk)	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Al-Qur'an (Surat Al-Maun, Al-Kafirun, At-Takasur) melalui <i>Practice Rehearsel Pairs</i> di Kelas V SD Al-Islamiyah Putat Tanggulangin	Wahyu Ika Wulandari, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.	Meningkatkan keterampilan menulis huruf Al-Qur'an.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini dapat melakukan pembelajaran dimana saja, sedangkan penelitian tersebut dilakukan didalam kelas. • Penelitian ini membuat siswa melakukan pembelajaran

No	Judul Penelitian (Bentuk)	Penulis	Persamaan	Perbedaan
	Sidoarjo. (Skripsi)			<p>secara mandiri, sedangkan penelitian tersebut, siswa melakukan pembelajaran secara bergantian dengan pasangannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mempunyai modul guru untuk mengoreksi hasil pekerjaan siswa sedangkan, penelitian tersebut hasil kerja siswa dikoreksi terlebih dahulu oleh pasangannya kemudian dikoreksi kembali oleh guru.

No	Judul Penelitian (Bentuk)	Penulis	Persamaan	Perbedaan
2.	Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa dengan Pendekatan Kontekstual. (Tesis)	Sri Lestari, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas Maret Surakarta.	Keterampilan menulis meningkat dengan pendekatan kontekstual.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan aplikasi untuk pembelajaran menulis, sedangkan penelitian tersebut menggunakan alat tulis biasa. • Penelitian ini hanya menerapkan metode menyalin, sedangkan penelitian tersebut menerapkan metode menuangkan pemikiran.
3.	Korelasi antara Kemampuan Membaca Al-Qur'an dengan Keterampilan Menulis Huruf	Aquami, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri	Indikator penilaian dalam menulis huruf Arab berdasarkan	Penelitian ini menilai indikator berdasarkan sistem aplikasi, sedangkan penelitian tersebut

No	Judul Penelitian (Bentuk)	Penulis	Persamaan	Perbedaan
	Arab pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang. (Jurnal)	Raden Fatah Palembang.	ketepatan dan kerapian huruf.	menilai indikator secara manual.
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i> dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid bagi Santri TPQ Ath-Thohiriyah II Awang-Awang Mojosari Mojokerto. (Skripsi)	Rizky Amalia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Malang,	Menggunakan media pembelajaran multimedia yang interaktif dan efektif.	Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis <i>mobile learning</i> , sedangkan penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Autoplay</i> .
5.	We Need an Educationally Relevant Definition of	Yiannis Laouris, dan Nikeleia Eteokleous, Cyprus Neuroscience	Pembelajaran didukung dengan menggunakan	Penelitian ini diimplementasikan ke semua kalangan, sedangkan penelitian tersebut

No	Judul Penelitian (Bentuk)	Penulis	Persamaan	Perbedaan
	Mobile Learning. (Jurnal)	& Technology Institute.	<i>mobile learning.</i>	diimplementasikan ke kalangan universitas.
6.	The Effect of Mobile Learning on Senior High School (SMA): Case Study at Public Senior High School (SMA Negeri) in Yogyakarta. (Jurnal)	L.S. Kurniawati, dan Priyanto, Informatics and Electronics Education, Universitas Negeri Yogyakarta.	Ketertarikan akan belajar dengan <i>mobile learning</i> dibandingkan belajar biasa.	Penelitian ini diimplementasikan ke semua kalangan, sedangkan penelitian tersebut diimplementasikan ke kalangan SMA (Sekolah Menengah Atas).

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Teori Menulis

Menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide atau gagasan dengan bahasa tulis. Menulis juga berarti mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, pikiran dan perasaan. Isi ekspresi tersebut akan dimengerti orang lain atau pembaca bila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah dimengerti (Djago, 1995).

Menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara, dan membaca. Menulis merupakan kemampuan yang paling sukar diantara kemampuan yang lainnya karena kemampuan menulis harus dilakukan dengan baik melalui latihan yang intensif dan berkesinambungan. Siswa tidak hanya mendapatkan teori menulis di dalam kelas, namun siswa harus praktik menulis secara langsung

untuk mendapatkan pengalaman. Serta, siswa tidak perlu dipusingkan dengan menghafal teori menulis, akan tetapi dengan melalui praktik, siswa dapat belajar teorinya (Tarigan, 2013).

Sebagai kegiatan berbahasa menulis mempunyai lima fungsi dan tujuan, yaitu (Yunus, 2014):

1. Fungsi personal, yaitu mengekspresikan pikiran, sikap, atau perasaan pelakunya, yang diungkapkan melalui misalnya surat atau buku harian.
2. Fungsi instrumental (direktif), yaitu mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain.
3. Fungsi interaksional, yaitu menjalin hubungan sosial.
4. Fungsi informatif, yaitu menyampaikan informasi, termasuk ilmu pengetahuan.
5. Fungsi estetis, yaitu untuk mengungkapkan atau memenuhi rasa keindahan.

2.2.2. Teori Menulis Al-Qur'an

Kata Al-Qur'an berasal dari bahasa Arab "*Qara'a*" yang berarti membaca, memanggil, menyatakan, atau melafalkan. Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam berupa firman-firman Allah SWT. yang diwahyukan dengan perantaraan malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai peringatan, petunjuk, tuntunan dan hukum bagi kehidupan umat manusia (Nasrudin, 2015).

Seruan untuk menulis dalam Al-Qur'an terdapat dalam surah pertama yang diturunkan yaitu surah *Al-Alaq* pada ayat pertama yang tersirat dari kata "*al-Qalam*" yang berarti "pena" atau sebagai segala macam alat tulis-menulis. Anjuran menulis ini ditegaskan pada wahyu yang turun menyusul wahyu pertama yang artinya: "Nun, demi kalam dan apa yang mereka tuliskan" (Al-Qalam:1). Kata "*al-Qalam*" sendiri menyeru umat manusia untuk menulis dan mencatat atau mengikat makna dan memonumenkan gagasan (Syarifuddin, 2004).

Menulis Al-Qur'an tergolong sulit karena Al-Qur'an ditulis dalam bahasa Arab dimana bahasa tersebut termasuk dalam bahasa tersulit untuk

dipelajari nomor dua di dunia (Castillo, 2017). Faktor yang mempengaruhi sulitnya belajar bahasa Arab yaitu pertama, sistem penulisan bahasa Arab yang dimulai dari kanan ke kiri. Kedua, tidak dikenalnya huruf besar dengan bentuk tertentu untuk memulai kalimat baru, menulis nama orang atau tempat. Ketiga, perbedaan bentuk huruf-huruf Arab ketika berdiri sendiri baik di awal, ditengah, dan diakhir (Delilah, 2014). Adapun faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi kemampuan menulis Al-Qur'an yaitu minat dan kesadaran, keluarga, metode pembelajaran, lingkungan, dan pendidikan.

Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan dalam menulis Al-Qur'an, biasanya siswa akan diberikan metode menulis secara *imla/imlak*. *Imlak* adalah menuliskan huruf-huruf sesuai posisinya dengan benar dalam kata-kata untuk menjaga terjadinya kesalahan makna. *Imlak (Imla'i)* adalah kategori menulis yang menekankan pada rupa atau postur huruf dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Secara umum, ada tiga kecakapan dasar yang dikembangkan dalam keterampilan *imlak*, yaitu kecakapan mengamati, kecakapan mendengar, dan kelenturan tangan dalam menulis (Ma'mun, 2018).

2.2.3. Teori Media Pembelajaran Multimedia

Kata media berasal dari bahasa Latin "*Medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam hal pembelajaran, pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2014). Media pembelajaran sendiri meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran seperti buku, *tape recorder*, televisi, komputer, dan lainnya.

Dengan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik. Pembelajaran dengan multimedia merupakan gabungan dari berbagai

macam media yang terintegrasi secara bersama-sama untuk menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Diarsono, 2013).

Adapun pengertian multimedia sendiri merupakan kombinasi atau gabungan dua atau lebih media menjadi satu. Jika ditelaah secara umum, multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis atau interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Wahyudin, Sutikno, & Isa, 2012). Melalui gabungan media-media ini, pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Priyanto, 2009).

Manfaat multimedia dalam proses pembelajaran terdiri dari tiga tipe yaitu (Putra, 2014):

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Disini multimedia sebagai pelengkap dalam menjelaskan materi yang diberikan. Walaupun untuk sesi latihan dan tes, medianya hanya berupa lembar cetakan yang diberikan oleh guru.
2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Disini multimedia bisa digunakan untuk pembelajaran baik diluar maupun didalam kelas dan seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan oleh penggunaan multimedia tipe ini.
3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya didalam pembelajaran. Disini multimedia dipasangkan dengan komputer untuk pembelajaran atau sering disebut dengan CBL (*Computer Based Learning*).

2.2.4. Teori *Mobile Learning*

Mobile learning merupakan salah satu alat bantu belajar yang dapat diakses hampir dimana saja dan kapan saja (Jordaan, Laubscher, & Bignaut, 2017) serta sebagai teknologi seluler yang menawarkan

pembelajaran kepada siswa dari segala usia tanpa terikat oleh tempat dan waktu (Alzaza, 2011). Dalam ruang lingkup pendidikan, *mobile learning* sebagai alat yang mengadopsi pembelajaran formal dan informal secara jarak jauh bagi siswa dengan menggunakan *mobile* atau perangkat *wireless* dimana teknologi tersebut menjadi satu-satunya atau dominan digunakan selama pembelajaran dengan tujuan belajar sambil bergerak (Cheon et al, 2012; Mouza & Barrett-Greenly, 2015; Park, 2011; Traxler, 2005). Jika disimpulkan, *mobile learning* merupakan salah satu teknologi seluler sebagai media untuk membantu pembelajaran baik secara formal maupun informal yang bisa diakses kapanpun dimanapun.

Mobile learning juga dapat membuat guru lebih cepat dan mudah mengakses kurikulum dan data pelajaran kapanpun dan dimanapun karena karakteristik dari perangkat seluler yaitu portabilitas atau dapat dibawa ke lokasi berbeda, konektivitas instan atau dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi kapan saja dan dimana saja, dan sensitivitas konteks atau dapat digunakan untuk menemukan dan mengumpulkan data nyata atau disimulasikan (Cheon et al., 2012; Sharma & Kitchens, 2004).

Berdasarkan fitur yang dimiliki *mobile learning*, terdapat empat jenis pendekatan pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran individual. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.
2. Pembelajaran terpusat. Pembelajaran ini digunakan ketika mengajarkan siswa untuk belajar dalam konteks nyata.
3. Pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran ini untuk mendukung interaksi atau komunikasi antar siswa.
4. Pembelajaran informal. Pembelajaran ini dilakukan diluar kelas untuk membuat siswa belajar dengan nyaman.

Meskipun penerapan *mobile learning* dalam proses pembelajaran memberikan banyak keuntungan, tetapi karena teknologi tersebut tergolong baru berkembang dan penggunaannya masih terbatas, terdapat beberapa permasalahan dalam penggunaannya. Berikut adalah tabel 2.2 yang

menggambarkan keuntungan dan kerugian dalam menggunakan *mobile learning* menurut Beutner-Ruscher (Beutner & Rüscher, 2017).

Tabel 2.2 Keuntungan dan Kerugian *Mobile Learning*

Keuntungan.	Kerugian
Menawarkan fleksibilitas.	Ukuran perangkat yang digunakan menentukan kenyamanan dalam mempelajari konteks yang digunakan.
Penggunaan tempat dan waktu yang bebas.	Kurangnya interaksi dan koneksi secara pribadi.
Penggunaan waktu luang lebih baik.	Membutuhkan konsep pembelajaran yang baru.
Belajar sambil berpergian.	Tingginya kemungkinan untuk menunda pekerjaan karena kebebasan yang diberikan.
Menghemat biaya.	Materi pembelajaran biasa tidak teratur.
Pengorganisasian data lebih mudah.	