

Perancangan Model Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Dwi Setiyorini

Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Email: farishsusanto@gmail.com

Keywords

Desain Model Media Pembelajaran, Bahasa Arab, *Augmented Reality*

Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain pembelajaran bahasa Arab bertema augmented reality untuk siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah dengan menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode evaluasi dan perencanaan digunakan untuk menentukan efektivitas produk yang dihasilkan dan untuk menghasilkan produk yang ditargetkan. Sebanyak 386 perempuan berpartisipasi dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, para partisipan menggunakan sampling acak atau acak untuk pemilihan sampel. Dalam pengumpulan data penelitian ini, wawancara, angket, dan dokumentasi digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran augmented reality ini mempunyai beberapa menu yaitu Play, Theory, Tutorial, About. Pemain digunakan untuk mengakses media menggunakan gambar pada kartu. Teori adalah kosakata yang dapat diakses oleh media dan kosakata tersebut merupakan materi yang dipelajari melalui media Al Mufrodat AR. Tutorial menjelaskan cara menggunakan media AR Al Mufrodat. Tentang adalah penjelasan siapa yang mengembangkan media ini dan bagaimana caranya.

Pendahuluan

Augmented reality merupakan media pendidikan yang menggunakan teknologi informasi dan interaksi modern, yang berguna bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Seorang pendidik yang mengetahui bagaimana memanfaatkan teknologi sedemikian rupa sehingga media tidak berubah. Pedagog harus menjadi supervisor seperti halnya guru, guru juga dituntut agar proses belajar mengajar lebih baik, tepat dan tidak konstan. Realitas penggunaan teknologi belum maksimal. Sebab, masih sedikit sekolah yang sudah menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran. Keadaan ini disebabkan karena para pendidik belum mengadopsi teknologi dalam media pendidikan.

Berdasarkan penelitian Rusnand, dalam penelitiannya ia menemukan bahwa lingkungan pembelajaran teknologi AR menghubungkan objek virtual 2D atau 3D ke lingkungan nyata dan proyeksikan objek virtual tersebut menjadi

nyata. Dengan bantuan aplikasi ini diharapkan siswa dapat mengembangkan minat belajar matematika khususnya materi geometri¹. Hal ini sepadan dengan penelitian yang dijalankan oleh Fajar Dwi Mukti. Beliau melakukan penelitian pengembangan sebuah ciptaan berupa media pembelajaran AR yang dijalankan pada Android versi 4.1². Penelitian lain yang dilakukan oleh Rujianto Eko Saputro dan Surya Saputra dari Dhanar Inta melaporkan bahwa media pembelajaran memanfaatkan AR untuk memaksa peserta didik agar lebih aktif³. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya penambahan lingkungan pembelajaran berbasis realitas pada madrasah ibtidaiyah untuk lebih mendukung pembelajaran siswa berpikir realistik. Artinya pemakaian media *augmented reality* dalam pembelajaran menaikan hasil belajar, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan pedagogi dan profesional guru terutama dalam penggunaan dan penyajian sumber belajar yang berbeda. manfaat belajar dan pengembangan diri. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model perangkat Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk terdidik Kelas I Madrasah Ibtidaiyah.

Metode

Metodologi penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (RandD). Metode ini ialah metodologi penelitian untuk menghasilkan komoditas tertentu dan mengetes kesuksesan barang yang dihasilkan⁴. 386 siswa sebagai populasi. Peneliti mengambil contoh secara random atau *random sampling*. Akumulasi data menggunakan teknik wawancara, angket dan dokumentasi.

¹ Rusnandi, "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar", Infotech Journal, Vol. 1, 2 (September 2018),

² Fajar Dwi Mukti dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim", Tesis (2018).

³ Saputro, R.E., Surya, D.I., "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality", dalam Jurnal Buana Informatika, Vol. 6, Nomor 2, April 2018.

⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung:Alfabeta (2017),

Penelitian ini mengonsumsi bentuk investigasi serta penyuluhan ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*).⁵

Hasil dan Pembahasan

Pengertian Media Augmented Reality

Augmented reality ialah teknologi yang mempersatukan kata yang bersifat abstrak di dunia nyata antara dua dan tiga dimensi⁶. Tiga dimensi mengantisipasi objek abstrak menjadi kenyataan. Namun, augmented reality (AR) ini hanya dapat melengkapi realitas⁷. Tujuannya adalah mengembangkan teknologi real-time menjadi konten digital. Augmented reality bertujuan untuk membangun dunia virtual dengan memadukan beberapa teknologi maya dan memasukan data kontekstual untuk menginformasikan kesadaran masyarakat tentang tujuan pemakainya. Informasi kontekstual ini dapat berbentuk ucapan audio, informasi lokasi, konteks sejarah, atau bentuk lainnya.⁸ Jenis-jenis augmented reality adalah: augmented reality penanda (pelacakan berbasis penanda), augmented reality generik. Menurut Raajan, augmented reality pertama kali dipakai antara tahun 1957 dan 1962 oleh seorang operator bernama Norton Heilig, yang kemudian dikenal sebagai Sensorama. Sensorama adalah simulator yang dapat mereproduksi pemandangan, vibrasi, serta aroma.⁹ Aplikasi untuk membuat Augmented Reality (AR) adalah Blender, Unity dan Vuforia.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan, mengarahkan, dan mendorong perilaku atau tindakan menuju suatu tujuan. Dari pernyataan

⁵ Rahmat Arofah Hari Cahyadi "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model" *Halaqa: Islamic Education Journal* v3. (2014)

⁶ Setia Wardani., 2015. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk. Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. Yogyakarta Universitas PGRI (2015), 12

⁷ Muntahanah, Rozali Toyib, and Miko Ansyori, Penerapan Teknologi Augmented Realiti PadaKatalog Rumah Berbasis Android', Pseudocode, 4.1 (2017).

⁸ Briyan Anugrah Pekerti, -Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya

⁹ Localization and Mapping (SLAM)", Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya, 2.12 (2018), 708

tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dorongan belajar dapat dikatakan sebagai daya aktivis umum terdidik yang dapat timbul dalam proses belajar dan menanggung kontinuitas belajar. Dimyat dan Mudjiono berpendapat bahwa, banyak faktor yang merangsang motivasi belajar:¹⁰

- a) Tujuan, yaitu tujuan yang dapat dicapai.
- b) Kestabilan belajar, orang terpelajar yang memiliki kekuatan belajar panjang umumnya lebih semangat untuk belajar.
- c) Keadaan terdidik, motivasi belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan psikis.
- d) Keadaan dunia keluarga, sekolah dan dunia masyarakat.
- e) Unsur bergelora dalam pembelajaran, yaitu unsur yang kehadirannya dalam prosedur pembelajaran tidak stabil.
- f) Upaya pendidik dalam mendidik terdidik, upaya tersebut bertujuan untuk keinginan terdidik yang didampakan dapat menaikan motivasi belajar.

Pengertian Bahasa Arab

Bahasa merupakan alat untuk mengkomunikasikan gagasan, pemikiran dan juga pikiran orang agar dapat dimengerti oleh orang lain..¹¹ Seiring berjalannya waktu, semakin banyak bahasa yang berkembang di dunia ini, khususnya bahasa Arab yang adalah bahasa yang paling lama di bumi, yang diturunkan setelah turunnya Al-Qur'an dan berkembangnya agama Islam. Menurut Ath-Tayb, bahasa Arab adalah bahasa terlama di bumi. Bahasa ini sudah ada sejak lama dan akan tetap ada sejauh masa karena Allah SWT. Menjaga-Nya secara langsung.¹² Bahasa Arab (disingkat al-lughah al-'arabiyyah atau 'arabi) merupakan salah satu bahasa Semit Tengah, terbilang dalam kelompok bahasa Semit dan bersaudara dengan bahasa Ibrani dan Neo-Aramaik. Bahasa Semit mempunyai lebih banyak pengujar dibandingkan bahasa

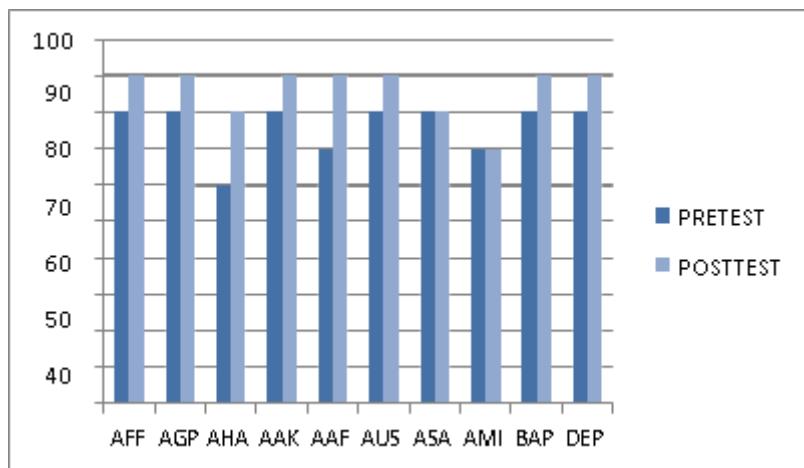
¹⁰ Dimyat & mudjiono, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta rineka cipta: (2013), 291.

¹¹ Mtsn Palopo and others, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN Palopo", 10.3 (2021), 197-206.

¹² Ath-Thaybi, A. Z. Ada Apa dengan Bahasa Arab? Surabaya: Pustaka. Syabab. (2013), 32

lainnya.¹³ Al Hafizh Ath-Thaybis berkata: "...Bahasa Arab ialah bahasa yang paling lancar, nyata, komprehensif dan banyak maknanya yang menyentuh hati...".¹⁴

Perancangan Model Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah



Berdasarkan Gambar 4.1 terdapat perbedaan hasil pretest dan posttest, namun ada beberapa siswa yang memperoleh hasil yang sama. Oleh karena itu, kehadiran media pendidikan yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran juga memerlukan bantuan pendidik atau orang tua untuk melaksanakannya di rumah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dihasilkanlah suatu produk berupa lingkungan belajar bahasa Arab berbasis *augmented reality* untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas I. Tujuan dari hasil penelitian dan peningkatan ini untuk menunjukkan bahwa *augmented reality* sangat efektif dalam pembelajaran dan pengajaran media pendidikan dengan bantuan materi bahasa arab untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teori ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) diaplikasikan dalam penelitian supaya untuk meningkatkan pembelajaran bahasa arab.

¹³ Teatantia and Nurhadi, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah", Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 6.1 (2020), 23-38

¹⁴ Ath-Thaybi, A. Z.32

Kesimpulan

Desain model media pembelajaran bahasa Arab berbasis *augmented reality* untuk terdidik kelas I diakses melalui handphone dan laptop. Media ini ditujukan untuk salah satu materi pembelajaran Bahasa Arab kelas I semester 2. Media ini dikemas dengan sederhana guna memudahkan pengguna untuk mengimplementasikan media ini. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini memiliki beberapa menu yaitu *Play*, *Theory*, *Tutorial*, *About*. *Play* digunakan untuk mengaplikasikan media yang dibantu dengan gambar yang ada di kartu. *Theory* merupakan kosa kata yang dapat di akses oleh media dan kosa kata ini merupakan materi yang dipelajari dengan menggunakan media *Al Mufrodat AR*. *Tutorial* adalah sebuah penjelasan tentang tata cara penggunaan media *Al Mufrodat AR*. *About* merupakan sebuah penjelasan tentang siapa dan kegunaan media ini dikembangkan. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini sangat cocok untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran guna memberikan motivasi peserta didik bahwa belajar Bahasa Arab itu mudah. Dengan media pembelajaran *Al Mufrodat AR* dapat digunakan secara mandiri di rumah

Daftar Rujukan

- Ath-Thaybi, A. Z. *Ada Apa dengan Bahasa Arab?* Surabaya: Pustaka. Syabab. (2013),
- Briyan Anugrah Pekerti, —Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya
- Dimyati & mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta rineka cipta: (2013),
- Fajar Dwi Mukti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim”, *Tesis* (2018)
- Localization and Mapping (SLAM)”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIC) Universitas Brawijaya*, 2.12 (2018),
- Muntahanah, Rozali Toyib, and Miko Ansyori, Penerapan Teknologi Augmented Realiti PadaKatalog Rumah Berbasis Android’, *Pseudocode*, 4.1 (2017).

Mtsn Palopo and others, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN Palopo", 10.3 (2021), Rusnandi, "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar", *Infotech Journal*, Vol. 1, 2 (September 2018),

Rahmat Arofah Hari Cahyadi "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model" *Halaqa: Islamic Education Journal* v3. (2014)

Saputro, R.E., Surya, D.I., "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality", dalam *Jurnal Buana Informatika*, Vol. 6, Nomor 2, April 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta (2017),

Setia Wardani., 2015. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk. Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. Yogyakarta Universitas PGRI (2015), 12

Teatantia and Nurhadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah", *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2020), 23–38

