KITABA : Journal of Interdisciplinary Arabic Learning, 02 (02): 98-103 (2024)
DOI: 10.18860/kitaba.v2i2.25285

Magister Pendidikan Bahasa Arab
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

KITABA
JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY ARABIC LEARNING

IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY LEARNING MEDIA IN ARABIC LANGUAGE COURSES

Moh Ajib Amrulloh
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, Indonesia

Article History:
Received : 2023-12-26
Revised : 2024-04-28
Accepted : 2024-07-12
Published : 2024-07-19

Keywords:
Implementation, Arabic Language, Augmented Reality

*** Correspondence Address:**
amrullohajib@mail.com

Abstrak: Books are the most frequently used media by teachers. However, teachers often face difficulties in explaining shapes or depicting the real appearance of objects and sometimes get caught up in merely memorizing terms. Therefore, there is a need for media that can assist both teachers and students in the learning process. The aim of this study is to determine the product specifications, attractiveness, and practicality of augmented reality learning media in discovery learning activities for the Arabic language subject, specifically the living room material, for sixth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kepung, Kediri. This study employs a qualitative research method, which generates descriptive data in the form of written or spoken words from observed sources. The qualitative descriptive method describes research in a more specific, in-depth, and transparent manner to obtain more accurate and reliable data from direct sources, which are then summarized into conclusions and linked with existing theories to achieve more accurate research results. The research was conducted at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kepung, Kediri. The results of this study indicate that the product's attractiveness level is 86.06% and the practicality level is 88.64%. These results deem the product suitable and feasible as a new learning media for the living room material.

INTRODUCTION | مقدمة | PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas maka dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Salah satu upaya untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan pembelajaran yang bermutu. Tentu untuk mendapatkan pembelajaran yang bermutu guru perlu untuk mempersiapkan segala sesuatu agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Guru perlu mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak bosan dan dapat memahami konsep dari materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil pengisian angket siswa pada tanggal 12 Desember 2023 didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran Bahasa Arab yang selama ini berjalan, peran guru cenderung sangat besar. Dalam kegiatan kelas, guru lebih banyak menjelaskan berkaitan teori-teori yang ada sehingga membuat siswa mudah bosan dan mengantuk.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi tentu sudah menjadi keharusan karena saat ini masuk pada era 4.0 atau biasa dikenal dengan era revolusi industri. Pada era ini perubahan teknologi terjadi dengan sangat cepat. Perubahan ini juga terjadi dalam bidang pendidikan sehingga mau tidak mau guru juga harus dapat beradaptasi dengan segala perubahan yang ada. Dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas, umumnya guru juga memanfaatkan berbagai alat peraga untuk membantu dalam proses pembelajaran agar siswa mempunyai pemahaman konsep yang baik. Berdasarkan penelitian tentang efektivitas penggunaan alat peraga, disimpulkan bahwa alat peraga mampu membantu siswa dalam

memahami materi pelajaran serta motivasi siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa alat peraga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan referensi tersebut dapat disimpulkan bahwa alat peraga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu faktor materi Bahasa Arab susah dipahami adalah karena banyak kosa kata yang sulit untuk di hafalkan atau di pahami, seperti pada materi di ruang tamu. Dari hasil Penilaian Ahir Smester (PAS) yang dilaporkan oleh Wali Kelas pada tahun 2017 – 2019 diketahui bahwa soal ujian nasional dengan materi ruang tamu, telah dijawab dengan benar oleh kurang dari 56% siswa. Bahkan pada ujian nasional terakhir yaitu pada tahun 2019 hanya 48,02% siswa yang menjawab benar dan menempatkan soal ini pada urutan soal ke 22 yang dianggap susah dari 40 soal berdasarkan jumlah siswa yang menjawab benar. Berdasarkan data ujian nasional tersebut, mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan pada materi sistem penapasan manusia. Siswa biasanya melihat objek-objek organ pernapasan pada manusia dalam bentuk gambar atau video sehingga kurang menarik bagi siswa dan menyebabkan materi terrsebut sulit dipahami. Salah satu solusi yang dapat mengatasi hal tersebut adalah dengan media pembelajaran augmented reliaty. Augmented reality merupakan pemanfaatan teknologi dengan cara menghadirkan objek yang berasal dari dunia maya ke dalam dunia nyata atau lingkungan belajar bahkan objek ini dapat berupa 3 dimensi. Dengan adanya augmented reality ini, siswa mampu melihat objek yang seolah-olah berada dihadapan mereka sehingga siswa dapat mengeksplorasi objek tersebut untuk dipelajari.

Hal yang medukung mengapa dibutuhkan media pembelajaran augmented reality yaitu berdasarkan dituliskan bahwa media yang paling sering digunakan oleh guru adalah buku. Edgar Dale mengungkapkan bahwa untuk dapat mengingat 90% materi pelajaran maka siswa perlu melakukan aktivitas ataupun keterlibatan yang nyata dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk itu diperlukan media pembelajaran serta desain pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui spesifikasi produk, kemenarikan dan kepraktisan produk media pembelajaran augmented reality pada aktivitas pembelajaran discovery dalam mata pelajaran Bahasa Arab kelas VI materi ruang tamu.

METHOD | منهج | METODE

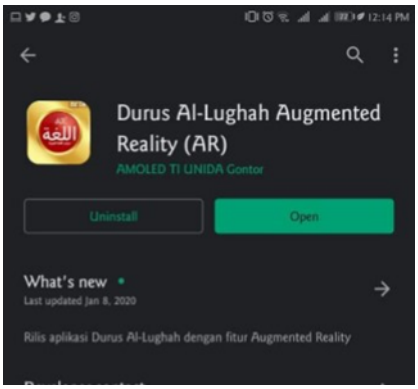
Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari sumber yang ingin diamati. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu teknik yang menggambarkan suatu penelitian secara lebih khusus, mendalam, dan transparan untuk memperoleh informasi data yang lebih aktual dan terpercaya berdasarkan sumber-sumber langsung yang kemudian dirangkum menjadi sebuah kesimpulan dan dikaitkan dengan teori-teori yang ada, untuk memperoleh hasil penelitian. jauh lebih akurat. Penelitian dilakukan di MI Miftahul Huda Kepung Kediri.

RESULTS | نتائج | TEMUAN

Dalam desain media augmented reality ini peneliti memutuskan untuk mengunakan media 2 dimensi dan 3 dimensi untuk media ini. Media 2 dimensi digunakan sebagai pengganti dari power point yang digunakan untuk memberikan berbagai informasi kepada siswa dengan bentuk kata-kata dan gambar. Sedangkan objek 3D disajikan dalam bentuk augmented reality berupa objek ruangan yang meyerupai ruangan tamu yang nyata. Alasan mengapa objek ruangan tamu yang disajikan dalam bentuk 3D augmented reality karena raeal untuk dapat dilihat secara

langsung mengingat objek ini juga banyak benda-benda. Selain itu, objek ruangan tamu ini lebih menarik jika disajikan dalam bentuk 3D augmented reality karena dapat digunakan sebagai pengganti alat peraga. Untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar.

Gambar 1. Icon Aplikasi



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi



Halaman pembelajaran berisi tampilan ruangan yang terdapat beberapa benda 3D. Disetiap benda 3D terdapat tombol untuk memunculkan informasi nama benda dalam Bahasa Arab dan audio dari nama benda tersebut. Setiap kali pengguna atau user menekan tombol "Play" yang terdapat pada setiap benda maka akan muncul nama Bahasa Arab dari benda tersebut disertai dengan audio nama benda berbahasa Arab dan terdapat pengulangan audio sebanyak tiga kali. Hal ini bertujuan untuk menerapkan metode langsung (Direct Method) pada aplikasi VR Durus Al-Lughah Jilid I dan untuk memperkuat ingatan dari pengguna terhadap nama benda dalam Bahasa Arab tersebut dengan tanpa terjemahan bahasa Indonesia. Untuk objek 3D augmented reality yang ditampilkan merupakan benda-benda yang terdapat pada ruang tamu. Dalam setiap benda-benda yang terdapat pada ruang tamu terdapat nama. Keterangan mengenai nama benda akan muncul suara jika siswa menekan tombol.



Gambar 3. Ruang Tamu 3D

Berdasarkan hasil validasi pedagogi maka produk media pembelajaran augmented reality yang dihasilkan valid dengan revisi kecil dan produk sudah dapat digunakan. Saran agar produk menjadi lebih baik adalah dengan memperbaiki beberapa kesalahan penulisan dan tampilan agar dapat menggali kemampuan berpikir kritis siswa (Sutama & Qarimah, 2022).

Pada uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh lima siswa kelas VI MI Miftahul Huda Kepung terhadap media pembelajaran augmented reality diperoleh skor kepraktisan 3,66 dengan skala 4 atau 91,5%. Sedangkan untuk skor kepraktisan diperoleh dengan angka 3,87 dengan skala 4 atau 96,67%. Dengan skor yang diperoleh ini maka berdasarkan uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat menarik dan sangat praktis.

Table 1. hasil uji coba lapangan awal

No	Aspek	Nilai akhir	Prosentase	Kategori
1	Kemenarikan	3,66	91,5%	Sangat menarik
2	Kepraktisan	3,87	96,67%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh lima siswa diketahui bahwa dibeberapa perangkat smartphone aplikasi dapat diakses namun saat membutuhkan akses kamera untuk menampilkan augmented reality atau objek 3D ternyata tidak bisa karena tampilan kamera menjadi gelap. Dengan adanya kendala ini maka menjadi catatan peneliti untuk melakukan revisi agar kamera dapat terakses dan mampu menampilkan objek 3D. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang diujikan kepada 40 siswa didapatkan skor kemenarikan 3,44 dan skor kepraktisan 3,54. Dengan skor tersebut maka media pembelajaran augmented reality yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat menarik dan sangat praktis. Produk media pembelajaran augmented reality ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya adalah 1). media pembelajaran augmented reality ini berupa aplikasi yang dapat dengan mudah diinstal pada smartphone android yang terkoneksi dengan internet sehingga siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun asalkan mempunyai smarphone android yang terkoneksi dengan internet. 2). menyajikan objek 3D sehingga siswa seolah-olah melihat secara langsung objek ruang tamu, 3). Media dilengkapi dengan materi atau keterangan-keterangan yang dapat menambah literasi siswa, 4). Terdapat latihan soal yang membantu siswa dalam evaluasi pengetahuannya berkaitan dengan materi ruang tamu.

Table 2. hasil uji coba lapangan kedua

No	Aspek	Nilai akhir	Prosentase	Kategori
1	Kemenarikan	3,66	91,5%	Sangat menarik
2	Kepraktisan	3,87	96,67%	Sangat praktis

Dalam pengembangan media pembelajaran augmented reality ini masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah media yang dikembangkan hanya dapat diinstal pada smartphone android dan belum dapat digunakan pada perangkat IOS, Animasi dalam bentuk 3D masih terdapat beberapa kekurangan dari segi detail seperti perlunya tambahan animasi pergerakan udara, dan besar file yang perlu di instal cukup besar yaitu 137 MB.

DISCUSSION | مناقشة | DISKUSI

Hasil belajar merupakan kemampuan setelah adanya perlakuan. Kemampuan dapat diketahui dengan adanya nilai, sehingga hasil belajar selalu berkaitan dengan penilaian. penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Penilaian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kemajuan dan hasil belajar dalam ketuntasan penguasaan kompetensi

Kajian mengenai hasil belajar peserta didik setelah menerima media Augmented Reality berisi tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan teknologi Augmented Reality pada materi ruang tamu mendapatkan peningkatan hasil belajar yang tinggi oleh peserta didik. Kajian empiris telah dilakukan oleh peneliti terdahulu tentang hasil belajar dengan pengembangan media pembelajaran Augmented Reality yang dapat dilihat pada tabel di atas.

Berdasarkan analisis data pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran augmented reality ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran discovery dalam media pembelajaran augmented reality ini sudah sesuai dengan proses pembelajaran discovery, yaitu pemberian stimulus, identifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, memverifikasi,

dan menyimpulkan. Selain itu, berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran augmented reality pada materi Ruang Tamu ini sangat menarik dan praktis, serta valid dan sangat layak untuk digunakan, terutama untuk siswa MI kelas VI

CONCLUSIONS | خاتمة | SIMPULAN

Penelitian berkesimulan bahwa aplikasi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab yang lebih interaktif. Kedepannya diharapkan aplikasi VR Bahsa arab ini dapat ditingkatkan lagi dengan pembagian klasifikasi pembelajaran dari level mudah sampai tersulit agar dapat mempermudah pengguna dalam belajar.dan dengan adanya artkel ini semoga menji inovasi bagi pembaca. Kurang lebihnya dari arikel ini penulis meminta maaf dan berterimakasih di semua pihak yang telah membatu.

ACKNOWLEDGEMENTS | شكر وتقدير | TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing mata kuliah multimedia dan sosial media pembelajaran bahasa Arab, Dr. H. R. Taufiqurrochman, MA atas bimbingannya.

BIBLIOGRAPHY | مراجع | DAFTAR PUSTAKA

Alfarizi, M. (2020). Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Materi Integrasi Bangsa Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. Jakarta:Universitas Pelita Harapan.

Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). Educational research: An introduction (5th ed.). Longman.

Dewi, I. S., Sunariyati, S., & Neneng, L. (2014). Analisis kendala pelaksanaan praktikum biologi di SMA Negeri se-kota Palangka Raya. Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika, 2(1), 13 – 26

Efendy, M. (2018). Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018. Retrieved Mei 2, 2022 from jdih.kemdikbud.go.id.

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.

Jalius, N., & Ambiyar. (2016). Media & Sumber Pelajaran. Jakarta: Kencana.

Khoiri, N., & Fauziyah, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Pembe;ajaran untuk Meningkatkan Ketrampilan Generik Sains Siswa. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 63-67.

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Agustia, N., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. Teknologi Pendidikan, 291299.

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. Lectura: Jurnal Pendidikan, 12(1), 29-40.

Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi. Edukasi dan Penelitian Informatika, 117-123.

Munawar, Fua, J. L., Kadir, A., & Halmuniati. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa pada Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 1 Watopule. Kulidawa, 6-10.

Ningsih, M. F. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarya.

Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. Jurnal Edukasi Elektro, 5(2), 138-147.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Pegawai, T. P. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.

Prasetyana, S. D., Sajidan, & Maridi. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Yang Diintegrasikan dengan Group Ivestigation Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan. Inkuiri, 135-148.

Setyosari, P. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.

Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Dian Indriyani, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. Bojonegoro: Agrapana Media.

Sutama, & Qorimah, E. N. (2022). Studi Literatur Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. Jurnal Basicedu, 2055-2060.

Yaumi, M. (2018). Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.