

## ABSTRAK

**Mitha Octaviani (1172090061) “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V di MI Materi Mufrodat”. (*Research and Development* Pada Siswa MI kelas V)**

Dalam sebuah pendidikan pada media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran. Khususnya di era pandemi covid-19 ini yang semakin meningkat, dengan itu banyak lembaga pendidikan mengurangi kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Hal tersebut membuat pendidik lebih mengkolaborasikan sistem media pembelajaran secara online di era teknologi yang semakin maju ini. Salah satunya pada siswa MI Matla'ul Atfal kota Bandung khususnya mata pelajaran Bahasa Arab kelas V kurangnya sistem belajar dengan media pembelajaran.

Adapun tujuan dari peneliti ini yaitu mengetahui desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis Android berupa *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran. Ketertarikan pada media pembelajaran teknologi tersebut dapat menjadikan pengetahuan baru bagi siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Arab khususnya materi mufrodat. Mufrodat atau biasanya disebut dengan kosa kata tersebut yang akan menjadikan dasar pengetahuan. *Aungmented Reality* bisa diartikan sebagai obyek nyata secara virtual real time ditambah dengan obyek yang muncul saat dihubungkan dengan perangkat pada obyek nyata dari kelengkapan media pembelajaran dengan membawa informasi virtual tidak hanya untuk lingkungan sekitarnya, tetapi juga untuk pandangan langsung.

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) yang akan dilakukan pada kelas V MI Matla'ul Atfal. Metode tersebut menggunakan validasi ahli materi dan ahli media untuk uji kelayakan agar media pembelajaran *Augmented Reality* dapat digunakan bagi jenjang pendidikan.

Hasil dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut: (1) pengumpulan data atau analisis pada mata pelajaran Bahasa Arab di MI Matla'ul Atfal yang didapat adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang diberikan kepada siswa, (2) design atau perencanaan ini membuat prosedur aplikasi yang dibuat yaitu dengan berbagai alat yang dibutuhkan seperti Unity3D, Vuforia, Blender, dan CorelDraw, (3) pengembangan yang dibutuhkan untuk membuat produk (4) implementasi media *Augmented Reality* yang sudah di uji validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori “layak digunakan” untuk diberikan pada kelompok kecil yang memperoleh skor 53 dari jumlah total 60 dipersentasikan sebanyak 88% dengan kategori “Memenuhi Aspek Kelayakan”, sedangkan pada kelompok besar memperoleh skor 244 dari 270 dipersentasikan sebanyak 90,3% dengan kategori “Memenuhi Aspek Kelayakan”.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android layak digunakan untuk Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V di MI Materi Mufrodat.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Android, *Augmented Reality*