

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada sistem pendidikan modern dalam sebuah pendidikan yang berkembang pada peserta didik ditekankan terhadap pemahaman dan kebutuhan. Sebagai seorang individu, sebagian besar anak-anak memiliki kebutuhan-kebutuhan sosial, fisik, emosi, dan intelektual. Pencapaian prestasi dari beberapa kebutuhan tersebut berhubungan dengan akal, rasa ingin tahu, melakukan sesuatu, dan menciptakan sesuatu (Suhada, 2017). Kebijakan dalam sebuah pendidikan ini adalah rambu-rambu dari sebuah pernyataan teori kependidikan dimana peserta didik secara umum masuk perkembangan tahap kedewasaan agar hasil tersebut membuat peserta didik berdiri-sendiri atau mandiri (Salahudin & Saebani, 2017). Sebagai contoh pendidikan salah satu *raw input* dalam proses pendidikan yang menyediakan kebutuhan sarana prasarana yang dibutuhkan untuk proses kegiatan belajar mengajar (Jahari, 2013).

Belajar diartikan sebagai aktivitas pada keaktifan seseorang yang dapat merubah dirinya baik berupa intesitas jasmani atau mental seseorang alam kegiatan belajar (Aunurrahman, 2013). Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila peserta didik secara aktif mencapainya baik dari segi fisik, keaktifan maupun kreativitasnya. Karena itu aktivitas belajar pada hakikatnya “perubahan” yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan sebuah proses pembelajaran (Djamarah & Zain, 2006). Seiring perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, guru tidak lagi sebagai penyaji informasi. Tetapi, guru juga berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing yang memberikan kesempatan untuk peserta didik mencari dan mengolah informasi sendiri. Hal ini bagi guru menjadi sebuah faktor dalam mutu pendidikan, karena guru berhadapan langsung dalam proses pembelajaran. Ditangan guru, kepribadian seorang peserta didik dapat dibentuk. (Uno, 2009).

Secara umum, pendidik merupakan orang yang memiliki sebuah tanggung jawab untuk mendidik. Dalam hal ini, pendidik harus melakukan kecocokan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Pemakaian model, media dan strategi yang

digunakan berkaitan dengan kemampuan semua elemen yang dituangkan dalam silabus yang telah ditentukan (Sundayana, 2017). Tanggung jawab pendidik terhadap peserta didik adalah mengembangkan seluruh potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Umar, 2010). Pendidikan ini merupakan sebuah aktivitas yang dapat mengarahkan pengembangan individu sepenuhnya, dalam konsep pendidikan pada peserta didik yang harus kita pahami sifat berbagai problem yang kita hadapi dan menjawabnya (Ashraf, 1996).

Berdasarkan hasil penelusuran awal pada kelas V di MI Matla'ul Atfal Kota Bandung pada mata pelajaran Bahasa Arab, proses pembelajaran yang dilakukan secara daring masih bersifat *teacher centered*, Bahasa Arab salah satu mata pelajaran yang memerlukan kelengkapan bahasa yang baik untuk ditampilkan agar bisa diinterpretasikan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran ini pengetahuan dan keterampilan kadang tidak dipertimbangkan pada kebutuhan setiap siswa. Dengan kata lain proses pembelajaran dilakukan dengan satu arah dan pendidik sebagai pemegang kendali kegiatan mengajar. Karena proses pembelajaran dengan aplikasi tersebut digunakan terlalu sering, pada akhirnya kebanyakan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung merasa jenuh dan bosan.

Penguatan permasalahan hasil dari wawancara dengan pak Gesanto sebagai guru mata pelajaran Bahasa Arab di MI Matlau'ul Atfal. Pada proses pembelajaran dilakukan dengan aplikasi WhatsApp yaitu menggunakan sistem penugasan dengan menerapkan metode yang sama untuk proses pembelajaran tanpa menggunakan media atau aplikasi lain untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar, masalah yang terjadi pada kelas ini ketika perangkat pembelajaran yang hanya mengandalkan aplikasi WhatsApp membuat siswa mungkin kurang aktif dalam proses pembelajaran ketika berlangsung, karena yang diberikan hanya Lembar kerja siswa (LKS) saja. Sedangkan masih banyak media digital yang sifatnya menumbuhkan belajar pengetahuan siswa. Ketika siswa sudah merasa bosan, siswa menjadi kurang banyak memahami mata pelajaran Bahasa Arab yang diberikan khususnya yang materi kosa kata atau mufrodat.

Semakin berkembangnya zaman di era teknologi bagi media pembelajaran,

baik diarah teknologi sistem pembelajaran daring dalam pendidikan harus memaksimalkan kemampuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin meningkat, kemajuan media pembelajaran yang digunakan dilakukan dengan penanaman yang berbeda-beda. Akses informasi yang berguna bagi proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan sebisa mungkin menciptakan media pembelajaran baru dengan kualitas pembelajaran digital sebagai sarana revolusi komunikasi media yang ada (Yaumi, 2018). Salah satu media yang akan diberikan ialah aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android yang membuat situasi proses belajar mata pelajaran Bahasa Arab di kelas V ini semakin menarik. Penggunaan media berbasis teknologi ditengah covid-19 adalah media yang tepat. Pembelajaran daring lebih menekankan ketelitian untuk mencari ataupun menerima secara online (Riyana, 2019).

Mengenai permasalahan yang terjadi bahwa guru harus menggunakan teknologi yang tepat agar memberikan suasana baru bagi proses pembelajaran. Dengan itu, penelitian ini akan menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android materi mufrodat untuk menciptakan media pembelajaran yang baru. Mufrodat yang akan diberikan akan menjadi dasar bagi bahasa yang akan digunakan setiap hari dalam berkomunikasi. Media ini adalah alat bantu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan dari pengirim ke penerima sehingga media tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Riyana, Cepi, Rudi, & Susilana, 2008). Tipe model aplikasi teknologi *Augmented Reality* yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan tiga dimensi kemudian memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. kemampuan aplikasi teknologi ini masuk ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkan secara *real time*. Sistem objek nyata yang ditunjuk seolah-olah gambaran informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata (Afissunani, Saleh, & Assidiqi, 2013). Pemanfaatan media *Augmented Reality* ini agar meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab karena *Augmented Reality* berbasis Android sendiri memiliki aspek ketertarikan peserta didik dalam belajar dan bermain secara nyata yang melibatkan sebuah interaksi seluruh panca indera

peserta didik yang akan memotivasi siswa terhadap materi mufrodat pada pembelajaran Bahasa Arab yang akan diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V di MI Materi Mufrodat”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain *Augmented Reality* berbasis Android yang di kembangkan pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas V materi mufrodat?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Android untuk mata pelajaran Bahasa Arab kelas V di MI materi mufrodat?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah gambaran mengenai:

1. Untuk Mengetahui desain *Augmented Reality* berbasis Android yang di kembangkan pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas V materi mufrodat.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Android untuk mata pelajaran Bahasa Arab kelas V di MI materi mufrodat.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan belajar siswa dalam penggunaan media *Augmented Reality* terhadap mata pelajaran Bahasa Arab pada materi Mufrodat siswa kelas V di MI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan *Augmented Reality* dapat menjadikan salah satu peningkatan belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan terhadap materi yang dipelajari.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru untuk mengembangkan keterampilan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab dan menumbuhkan kreativitas guru untuk bidang teknologi sebagai media pembelajaran di era teknologi ini yang semakin maju.

c. Bagi Lembaga

Dengan meningkatnya kualitas guru dan minat belajar siswa, sehingga meningkatkan pula kualitas madrasah, mengembangkan pembelajaran di Madrasah, dan memperbaiki pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian tersebut dapat menjadi salah satu rujukan yang relevan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* bagi pendidikan.

### E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang diuraikan diatas, maka batasan-batasannya adalah :

1. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah berbasis Android.
2. Mata pelajaran penelitian ini mencakup materi bahasa arab tentang mufrodat.
3. Pembuatan *Augmented Reality* ini dilakukan sampai tahap uji coba.

### F. Kerangka Berpikir

Pengembangan media pembelajaran adalah alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan dimana proses pembelajaran tersebut berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan pada kualitas belajar. Menurut Wina Sanjaya (2011) media tersebut sebagai penyampaian sebuah pesan yang dilakukan dengan

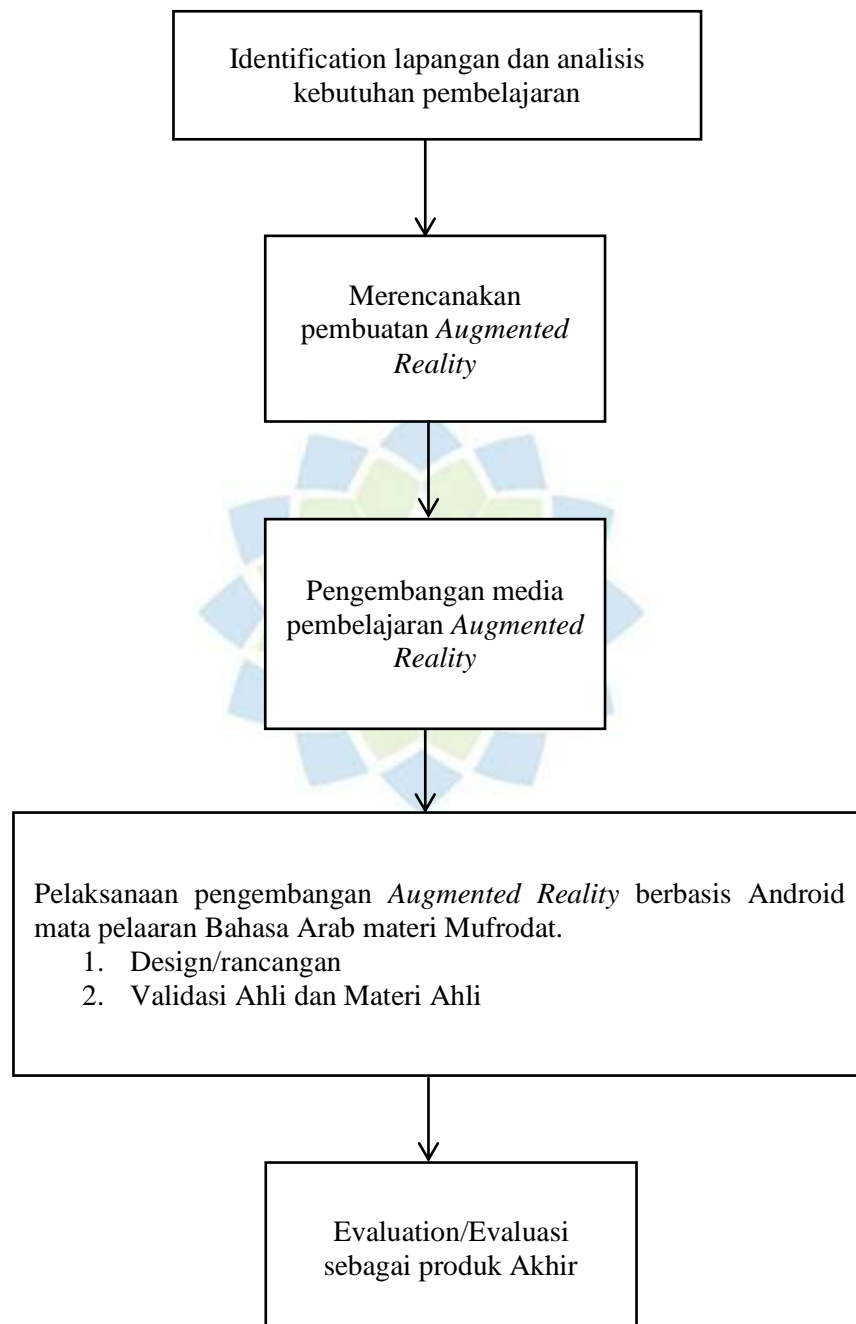
kegiatan ataupun usaha dalam sebuah bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Hasil analisis terhadap studi pendahuluan dari guru mata pelajaran Bahasa Arab beserta kepala sekolah yaitu dibutuhkan media pembelajaran karena adanya keterbatasan keberadaan sebuah media pembelajaran yang dijadikan sistem pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Arab untuk mufrodat ini pengembangan multimedia berbasis Android merupakan pembelajaran yang dibutuhkan pada proses pembelajaran jenjang pendidikan.

Media pembelajaran berguna meningkatkan ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran untuk merangsang dan menyalurkan pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar. Penggunaan yang diberikan peneliti dalam proses pembelajaran merupakan sebuah media *Augmented Reality* berbasis Android. *Aungmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan tiga dimensi lalu memproyeksikan dalam dunia nyata. *Aungmented Realitye* meningkatkan pemahaman dalam menggambarkan suatu model objek yang digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak (Vallino, 1998).

*Aungmented Reality* ini informasi virtual yang digenerasikan secara *real time* dari langsung maupun tak langsung dilakukan dengan komputer sebagai lingkungan fisik dunia nyata yang telah diperluas. Dengan demikian *Aungmented Reality* bisa diartikan bahwa obyek nyata secara virtual real time ditambah dengan obyek yang muncul saat dihubungkan dengan alat atau perangkat pada obyek nyata tersebut. *Aungmented Reality* ini bertujuan pada penyederhanaan hidup pengguna kelengkapan media pembelajaran dengan membawa informasi virtual tidak hanya untuk lingkungan sekitarnya, tetapi juga untuk pandangan langsung. Menurut Rahmadi (2017) *Augmented Reality* ada tiga karakteristik yang dijadikan dasar pada sistem tersebut yaitu kombinasi dunia dan virtual, interaksi yang dilakukan secara *realtime*, dan bentuk objek berupa model 3D.

Dalam pengembangan *Augmented Reality* berbasis Android untuk media pembelajaran ini terdapat kompetensi dasar yang ingin dicapai, yaitu memahami kata, farsa dan kalimat materi mufrodat. Indikator yang diberikan pada ketercapaian pembelajaran tersebut untuk penelitian ini adalah mengartikan kata,

farsa dan kalimat Bahasa Arab. Secara sistematis kerangka pemikiran dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran



## G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, kajian terdahulu memiliki keterkaitan dengan peneliti yang dilakukan. Dari penelitian tersebut ada beberapa perbandingan dan menentukan posisi dari perbedaannya. Dengan demikian penelitian terdahulu ini dilakukan secara orisinal. Adapun beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang peneliti maksud adalah:

1. Nur Jazilah dalam skripsinya yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak”. Berdasarkan hasil penelitiannya pada tahun 2016 ini berbasis sistem Android terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil evaluasi. Aplikasi tersebut mendapatkan 100% terbukti bahwa siswa merasa senang saat menggunakan aplikasi tersebut
2. Hidayatun Munafa’ah dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Kemahiran Membaca Siswa Kelas VIII MTs Kabupaten Semarang”. Berdasarkan hasil penelitiannya pada tahun 2017 hasil uji coba dapat diterima sehingga media berbasis Android pada penelitian ini layak digunakan dan keefektifitasan produk baru lebih tinggi dari pada produk lama.
3. Emilia Jamillatun Safithri dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran PPKn di SD” Berdasarkan hasil penelitiannya pada tahun 2021 ini digunakan dengan hasil yang layak dengan pemerolehan skor dari ahli media, ahli materi ataupun uji coba yang dilakukan pada saat penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mempunyai perbedaan dengan penelitian terdahulu tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Jazilah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk buku panduan wudhu anak dan penelitian yang dilakukan Hidayatun Munafa’ah menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android untuk kemahiran membaca. Untuk perbedaan yang dilakukan oleh Emilia Jamillatun Safithri menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* yang diberikan pada mata pelajaran PPKn.



Sedangkan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Android untuk mata pelajaran Bahasa Arab kelas V di MI materi mufrodat.

