ABSTRAK

Tesis dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Augmented Reality untuk peserta didik kelas I di MI Plus Al Azhar Bening Wlingi Blitar" ini ditulis oleh Miftachul Huda NIM 128505203015 dengan pembimbing Prof. Dr. H. Imam Fuadi, M.Ag dan Dr. Hj. Luk Luk Nur Mufida, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Bahasa Arab, *Augmented Reality*.

Teknologi yang menjadi sebuah *trand* pada saat ini menjadikan semua manusia harus mulai dipaksa untuk mengikuti perkembangan zaman. Diawali dengan adanya wabah penyakit beberapa tahun ini yang mana dunia pendidikan yang awalnya menggunakan system tatap muka maka harus bertransformasi ke dunia digital yang hanya bisa menggunakan layanan jaringan. Sebagaimana dalam dunia pendidikanpun harus bisa untuk memadukan antara teknologi dengan pembelajaran sehingga dapat memberikan sebuah pembelajaran yang modern khusunya dalam pembelajaran Bahasa Asing. Hasil dari penelitian sebelumnya bahwa banyaknya peserta didik yang masih kesulitan dalam menghafalkan kosa kata dan banyak juga yang masih bingung dalam penentuan *dhamir* pada sebuah kalimat dikarenakan belum memiliki metode yang pas dalam menyampaikan pembelajaran. peserta didik untuk tetap menyukai mata pelajaran Bahasa Arab. Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merupakan sebuah media yang berbentuk aplikasi dengan menggabungkan dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menjelaskan desain model Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas I, (2) Untuk menjelaskan kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 (3) Untuk menjelaskan keefektifan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Researc and Development* (R&D) hasil adaptasi dari ADDIE yang memiliki kepanjangan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* dengan jenis penelitian menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *shoftware* aplikasi bernama *Al Mufrodat AR.*

Hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yaitu (1) Produk berupa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan tiga dimensi pada medianya. (2) kelayakan produk dan materi yang mendapatkan rata-rata 91,3 % yang dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan

dinyatakan layak digunakan di lapangan. (3) hasil efektifitas dengan uji t *(Independent Sample T-test)* diperoleh nilai sig. (2-tailed) < sig level (0,001<0,005). Hal ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembel;ajaran Al Mufrodat AR. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas I di MI Plus Al Azhar Bening Wlingi Blitar.

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Augmented Reality-based Arabic Learning Media for Class I students at MI Plus Al Azhar Bening Wlingi Blitar" was written by Miftachul Huda NIM 128505203015 with Prof. Dr. H. Imam Fuadi, M.Ag and Dr. Hj. Luk Luk Nur Mufida, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Arabic, Augmented Reality.

Technology which has become a trend at this time makes all humans must begin to be forced to keep up with the times. It started with a disease outbreak in recent years where the world of education, which initially used a face-to-face system, had to transform to a digital world that could only use network services. As in the world of education, one must be able to combine technology with learning so that it can provide a modern learning especially in foreign language learning. The results of previous studies that many students still have difficulty in memorizing vocabulary and many are still confused in determining the dhamir in a sentence because they do not have the right method in conveying learning. students to continue to like Arabic subjects. Augmented Reality-based Learning Media is a media in the form of an application by combining the real world and the virtual world in two-dimensional and three-dimensional forms that are projected in a real environment at the same time.

The objectives of this study are: (1) To explain the design of Augmented Reality-based Arabic Learning Media model for students of Madrasah Ibtidaiyah class I, (2) To explain the feasibility of Augmented Reality-based Arabic Learning Media for students of Madrasah Ibtidaiyah class 1 (3) To explain the effectiveness of Augmented Reality-based Arabic Learning Media for students of Madrasah Ibtidaiyah grade 1

In this study, researchers used the Research and Development (R&D) method adapted from ADDIE which stands for analyze, design, development, implementation, and evaluation with this type of research producing a learning media product in the form of an application software application called Al Mufrodat AR.

The results of research and development in this study are (1) the product in the form of learning media based on Augmented Reality by using three dimensions in the media. (2) the feasibility of products and materials that get an average of 91.3% which can be concluded that the developed media is declared suitable for use in the field. (3) the results of the effectiveness of the t-test (Independent Sample T-test) obtained the value of sig. (2-tailed) < sig level (0.001<0.005). This concludes that there is a significant influence on the use of Al Mufrodat AR learning media. The results of this study indicate that Augmented Reality-based learning media is declared feasible to be used in the learning process in class I at MI Plus Al Azhar Bening Wlingi Blitar.

ملخص

رسالة ماجستير بعنوان "تطوير وسائط التعلم اللغة العربية القائمة على الواقع المعزز لطلاب الصف الأول في المدرسة الإبتدائية اللأزهر بنينع وليغي بليتار كتبها مفتاح الهدى. النمرة الطالب ١٢٨٥٠٥٢٠٣٠١٥ مع المشرف الأستاذ الدكتور. المعالي مُحَمَّد إمام فوأدي الحاج والأستاذة الدكتور لوك لوك نور مفيدة ، الماجستير.

الكلمات الأساسية: تطوير ، الوسائط التعليمية ، اللغة العربية ، الواقع المعزز.

التكنولوجيا التي أصبحت اتجاهاً في هذا الوقت تجعل جميع البشر يجب أن يبدأوا في أن يجبروا على مواكبة العصر. لقد بدأ بتفشي مرض في السنوات الأخيرة حيث كان على عالم التعليم ، الذي استخدم في البداية نظامًا وجهاً لوجه ، التحول إلى عالم رقمي يمكنه استخدام خدمات الشبكة فقط. كما هو الحال في عالم التعليم ، يجب أن يكون المرء قادرًا على الجمع بين التكنولوجيا والتعلم حتى يتمكن من توفير التعلم الحديث وخاصة في تعلم اللغة الأجنبية. أظهرت نتائج الدراسات السابقة أن العديد من الطلاب ما زالوا يواجهون صعوبة في حفظ المفردات ولا يزال الكثيرون في حيرة من أمرهم في تحديد الضامر في جملة لأنهم لا يمتلكون الطريقة الصحيحة في نقل التعلم. الطلاب على الاستمرار في الإعجاب بالمواد العربية. الوسائط التعليمية القائمة على الواقع المعزز هي وسائط في شكل تطبيق من خلال الجمع بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي في أشكال ثنائية وثلاثية الأبعاد يتم عرضها في بيئة حقيقية في نفس الوقت.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) شرح تصميم نموذج وسائط التعلم العربي القائم على الواقع المعزز لطلاب الصف الأول في مدرسة ابتدائية ، (٢) لشرح جدوى وسائط

التعلم العربية القائمة على الواقع المعزز لطلاب المدرسة. ابتدائية الفصل الأول (٣) لشرح فاعلية وسائط التعلم العربية القائمة على الواقع المعزز لطلاب مدرسة ابتدائية الصف الأول.

في هذه الدراسة ، استخدم الباحثون طريقة البحث والتطوير (R&D) المقتبسة من ADDIE والتي تعني التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم مع هذا النوع من البحث الذي ينتج عنه منتج وسائط تعليمية في شكل تطبيق برمجي تطبيقي يسمى المفرودات AR.

نتائج البحث والتطوير في هذه الدراسة هي (١) المنتج على شكل وسائط تعليمية تعتمد على الواقع المعزز باستخدام ثلاثة أبعاد في الوسائط. (٢) جدوى المنتجات والمواد التي تحصل في المتوسط على ٩١.٣٪ والتي يمكن استنتاج أن الوسائط المطورة مناسبة للاستخدام في المجال. (٣) نتائج فعالية اختبار t (عينة مستقلة اختبار T) حصلت على قيمة سيج. (٢-الذيل) <مستوى سيج (٠.٠٠١ <٠.٠٠٠٥). هذا يخلص إلى أن هناك تأثيرا كبيرا على استخدام وسائل التعلم ألمفردات AR. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أنه تم الإعلان عن إمكانية استخدام وسائط التعلم القائمة على الواقع المعزز في عملية التعلم في الفصل الأول في المدرسة الإبتدائية الأزهر بنينع وليغي بليتارز