

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi yang menjadi sebuah trend pada saat ini menjadikan semua manusia harus mulai dipaksa untuk mengikuti perkembangan zaman. Pada abad 21 ini semua hal pekerjaan sudah dimulai dengan menggunakan teknologi yang biasa disebut dengan era 4.0, dari dunia transportasi, industry, perdagangan, sampai dengan pendidikan.<sup>1</sup> Oleh karena itu sudah saatnya para pendidik memulai untuk berkreatifitas dalam dunia pendidikan. 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.

Teknologi Informatika yang sudah mulai berkembang sebagai tuntutan manusia untuk menguasainya. Sebagaimana dalam dunia pendidikanpun harus bisa untuk memadukan antara teknologi dengan pembelajaran sehingga dapat memberikan sebuah pembelajaran yang modern khususnya dalam pembelajaran Bahasa Asing.

Bahasa merupakan alat komunikasi dan sebagai penghubung dalam pergaulan sehari-hari untuk menyampaikan ide, gagasan dalam mencapai

---

<sup>1</sup> Bahru Rozi, 'Problematika Pendidikan Islam Di Era Revolusi Industri 4.0.', *Jurnal Pendidikan Islam*, 9.1 (2020)

sebuah tujuan tertentu<sup>2</sup>. Tetapi pemahaman Bahasa Asing merupakan sesuatu yang kompleks, karena bahasa asing dianggap bukan sebagai Bahasa Ibu atau Bahasa yang dipelajari dari kecil. Berakibat banyak orang beranggapan bahwa Bahasa Asing (Bahasa arab) merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari.

Pada umumnya peserta didik menganggap pelajaran Bahasa Arab sebagai momok bagi mereka, karena Bahasa arab ini dianggap sulit untuk dipelajari. Problematika dari hal yang sangat mendasar tentang problem linguistik atau tentang pembahasaan dari *asywat* di setiap kata, karena dalam pelafalan bahasa arab harus tepat dan bila ada satu huruf saja yang salah maka akan berubah makna, problematika yang kedua yaitu sebuah *mufradat* atau kosakata bahasa arab. Rusydi Ahmad Thu'aimah berpendapat: "Seseorang tidak akan dapat menguasai bahasa sebelum ia menguasai kosakata bahasa tersebut"<sup>3</sup>. Dari sini perlu kiranya pendidik dan juga peserta didik juga harus dapat memiliki kosa kata yang lebih dalam mempelajari bahasa arab yang mana kosa kata merupakan kunci dari pembelajaran bahasa.

Pendidik terus berusaha untuk mencarikan sebuah model dan juga media pembelajaran untuk memotivasi kegiatan belajar mengajar khususnya dalam materi Bahasa Arab agar peserta didik mau dan mampu untuk mempelajarinya. Dalam dunia pendidikan metode merupakan hal

---

<sup>2</sup> Zumrotul Aslah, 'Upaya Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Arab Dengan Metode Bernyanyi Kelas VII B MTsN 6 Sleman Yogyakarta', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2017, 273–90

<sup>3</sup> Takdir, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab', *Naskhi*, 2.1 (2020), 40–58.

yang penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan dan pembelajaran. Sukses atau tidaknya pembelajaran bahasa biasanya dilihat dari metode yang digunakan dalam prosesnya. Oleh karena itu, pendidik Bahasa harus memiliki inisiatif dan harus kreatif dalam pemilihan metode dan media yang digunakan.

Media pembelajaran salah satu hal yang juga berperan dalam kegiatan belajar mengajar yang mana sebagai alat bantu dalam menyampaikan pelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Banyak media yang telah dikembangkan untuk menunjang pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Para guru Bahasa Arab juga sudah berusaha bagaimana memberikan motivasi kepada peserta didik dengan mencari dan menyeleksi metode dan media dalam proses pembelajaran Bahasa Arab agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada kenyataan di lapangan bahwa pelajaran Bahasa Arab tidak bisa menjadi pelajaran yang menjadikan peserta didik dapat memahami Bahasa Arab seutuhnya, baik dalam kosa kata dan juga makna yang terkandung dalam materi Bahasa Arab itu sendiri, karena kebanyakan peserta didik merasa tidak menyukai pelajaran Bahasa Arab. Sehingga menjadikan peserta didik tertekan dan pelajaran tersebut sebagai momok baginya.

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. Ditemukan pula problematika dalam sebuah lembaga bahwa pengampu mata pelajaran bukanlah diambil dari pendidik yang memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Arab menjadikan kurangnya maksimal dalam penyampaian materi tersebut<sup>4</sup>.

Pembelajaran Bahasa Arab tidak bisa dianggap mudah karena pembelajaran bahasa arab harus mengetahui dan memahami cara penyusunan kata dan kalimatnya. Oleh karena itu pendidik selaku pengampu materi Bahasa Arab harusnya berkualifikasi pendidikan Bahasa Arab dan menguasai Nahwu dan Shorf agar dapat sampai pada tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menarik perlu adanya sebuah alat untuk menjadikan peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Karena ketika peserta didik sudah tertarik akan sebuah proses pembelajaran maka mudah pula untuk pendidik dalam mengarahkan peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam menjalankan proses belajar mengajar.

Banyak media yang telah ada dalam pembelajaran Bahasa Arab dari sebuah Game Edukasi, Card, Apk berbasis Android dan masih banyak lagi. Kreatifitas yang ada menjadikan ketertarikan peserta didik dalam

---

<sup>4</sup> Fakhrrur Rahman, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Di Kota Langsa', 2019.

pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang maksimal. Oleh karenanya perlu adanya sebuah media yang menarik bagi peserta didik yaitu Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang diharapkan menjadikan pembelajaran Bahasa Arab lebih memotivasi 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. *Augmented Reality* sering juga disebut dengan realitas tertambat. Aplikasi ini sering diterapkan dalam sebuah game<sup>5</sup>. Dari media pembelajaran ini menjadikan visual yang ada didalam aplikasi terlihat lebih nyata dan dapat diberi sebuah audio kosa kata sesuai dengan gambar atau animasi tersebut. Media pembelajaran ini sangatlah efektif untuk peserta didik kelas rendah, yang mana usia peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas rendah masih berfikir konkrit.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* didalam madrasah Ibtidaiyah untuk menunjang pembelajaran peserta didik yang masih berfikir secara relitas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti sebuah Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas I di MI Plus Al-Azhar Wlingi Blitar.

---

<sup>5</sup> Ilmawan Mustaqim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Edukasi Elektro*, 1 (2017), 1

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, terdapat ada beberapa masalah yang teridentifikasi dalam penelitian, anatara lain:

- a. Bahasa Arab adalah bahasa asing bagi anak-anak di usia Madrasah Ibtidaiyah
- b. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang di anggap sulit bagi peserta didik
- c. Daya ingat peserta didik yang berbeda-beda dengan cara menghafal yang berbeda-beda pula di setiap individunya
- d. Metode mengajar guru yang masih bervariasi dalam menyampaikan materi mufrodat Bahasa Arab
- e. Banyaknya peserta didik yang lebih suka game daripada belajar di saat di rumah

### **2. Batasan Masalah**

Agar penelitian dapat terarah dan tidak meluas dari tujuan yang ditentukan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian dibatasi pada:

- a. Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality*

- b. Peran Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam meningkatkan motivasi belajar
- c. Keefektifan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam meningkatkan motivasi belajar

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain model Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam meningkatkan motivasi belajar?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam meningkatkan motivasi belajar?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menjelaskan desain model Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1
2. Untuk menjelaskan kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam meningkatkan motivasi belajar.

3. Untuk menjelaskan keefektifan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam meningkatkan motivasi belajar.

#### **E. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah desain produk media pembelajaran dalam bentuk *Digital*. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan nantinya memiliki tema yang sesuai dengan materi Bahasa Arab Kelas I semester I dengan desain gambar, dan animasi yang menarik bagi peserta didik, gambar dan animasi ini memiliki sebuah tool yang mana bila tool ini di sentuh akan mengeluarkan sebuah suara Bahasa Arab dari gambar atau animasi tersebut. Media pembelajaran ini untuk menunjang proses pembelajaran bahasa arab agar terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran ini juga akan diberikan petunjuk penggunaan guna peserta didik dapat menggunakan Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini secara maksimal dan dapat menunjang pembelajaran Bahasa Arab.

Penyajianannya lebih mengarah kepada kosa kata bahasa arab sesuai dengan materi kelas I semester I seperti *Taaruf, Usrotii dan Hiwayatii* Sehingga dengan adanya pengembangan produk ini dapat meningkatkan kemampuan menghafal peserta didik secara maksimal. Stimulus visual ini akan disesuaikan dengan kosa kata pada materi. Rancangan produk Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini terdiri dari buku sebagai acuan barcode, Aplikasi Barcode, gambar atau animasi serta suara kosa



kata Bahasa Arab sesuai dengan desain gambar atau animasi tersebut secara visual. Sehingga peserta didik dapat mengetahui dan mendengarkan kosa kata sesuai dengan gambar yang ada.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk semua pihak dalam menambah ilmu pengetahuan dalam menunjang proses pembelajaran khususnya dalam materi bahasa arab di kelas bawah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara maksimal. Dalam hal ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya sebagai berikut

### **1. Secara Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi sebuah kontribusi dan referensi oleh para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab dan pembelajaran dimata pelajaran lainnya dengan menyesuaikan perkembangan zaman.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

1. Penelitian ini menjadikan tambahan wawasan pengetahuan bagi peneliti bahwa dari kalimat cara lebih penting dari pada materi dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* guna menambah wawasan peserta didik dengan hal yang real

2. Memberikan wawasan dalam mengembangkan dunia digital khususnya *Augmented Reality*

b. Bagi Perguruan Tinggi UIN Sayyid Ali Rahmatullah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi Perguruan Tinggi dalam menyusun penelitian pengembangan media pembelajaran agar mahasiswa dapat berkreasi sekreatif mungkin dalam menyusun penelitiannya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadikan informasi sekolah kepada wali peserta didik ataupun kepada yang lainnya sebagai hasil kinerja sekolah dalam proses belajar mengajar di setiap harinya

d. Bagi Pendidik

Hasil penelitian bagi para pendidik bermanfaat sebagai salah satu referensi dalam membuat bahan ajar dengan berbagai variasi untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar yang inovatif. Sehingga pendidik dapat menjadikan media pembelajaran sebagai acuan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Media Pembelajaran berbasis digital ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik serta mampu meningkatkan kemampuan menghafal dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibagikan.

e. Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis digital ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran secara maksimal serta menjadikan peserta didik lebih suka dalam materi Bahasa Arab.

f. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi pembaca bahwa media pembelajaran adalah salah satu hal yang penting dalam menunjang proses belajar mengajar dan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab menggunakan berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah kelas I yaitu:

- a. Pendidik tidak perlu memaksa peserta didik dalam menghafal kosakata Bahasa Arab di dalam materi kelas I
- b. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi untuk belajar sambil mengaplikasikan kedalam hal yang nyata
- c. *Augmented Reality* sebagai media untuk merespon materi yang ada kedalam sesuatu yang nyata berupa gambar atau animasi.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan bahan ajar dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab menggunakan game edukasi berbasis android untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah kelas I yaitu:

- a. Penelitian hanya dilakukan untuk peserta didik kelas I
- b. Media Pembelajaran ini hanya memuat sesuai dengan silabus yang ada di semester 2

## H. Penegasan Istilah

Penelitian ini yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab menggunakan game edukasi berbasis android untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah kelas I. Untuk memudahkan pemahaman konsep judul dari penelitian ini, peneliti perlu mengemukakan definisi dari istilah judul penelitian, baik secara konseptual maupun operasional yaitu sebagai berikut:

### 1. Penegasan Konseptual

Beberapa istilah penting yang harus dipaparkan agar tidak terjadi kesalah tafsiran dalam memberi makna oleh pembaca. Diantara lain istilah tersebut adalah:

- a. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah memiliki arti pengantar.<sup>6</sup> Yang secara umum dapat diartikan suatu hal yang dapat menyalurkan informasi dari sumber

---

<sup>6</sup> Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan Jakarta, Jl Rawa Kuning Pulo Gebang Cagung, and Jakarta Timur, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan', 4, 2014,

informasi kepada penerima pesan.<sup>7</sup> Yang pada dasarnya Media Pembelajaran merupakan sebuah alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidik selalu membutuhkan suatu hal yang dapat membantu untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran akan lebih mudah dan prosesnya tidak membosankan maka perlu adanya media pembelajaran tersebut.

b. Bahasa Arab

Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi agar seseorang dapat membawa pesan yang ada kepada penerima pesan.<sup>8</sup> Bahasa Arab (*al-lughah al-'Arabīyyah*, atau secara ringkas *'Arabī*) adalah salah satu bahasa Semit Tengah, yang termasuk dalam rumpun bahasa Semit dan berkerabat dengan bahasa Ibrani dan bahasa-bahasa Neo Arami. Bahasa Arab memiliki lebih banyak penutur daripada bahasa-bahasa lainnya dalam rumpun bahasa Semit. Ia dituturkan oleh lebih dari 280 juta orang.<sup>9</sup> sebagai bahasa pertama, yang mana sebagian besar tinggal di Timur Tengah dan Afrika Utara. Bahasa ini adalah bahasa resmi dari 25 negara, dan merupakan bahasa peribadatan dalam agama Islam karena merupakan bahasa yang dipakai oleh AlQur'an.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Nunu Mahnun, MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012

<sup>8</sup> Taufik, Pembelajaran Bahasa Arab MI, Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2013 Hal. 1

<sup>9</sup> Lihat <https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>, diakses 19 November 2021

<sup>10</sup> Rahmat Iswanto, Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi, Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, Vol. 1, No. 2, 2017

c. *Augmented Reality*

*Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu bagian dari *Virtual Environment* (VE) atau yang biasa dikenal dengan *Virtual Reality* (VR). AR memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dilihat dari tempat yang sama. AR memiliki karakteristik yaitu bersifat interaktif (meningkatkan interaksi dan persepsi pengguna dengan dunia nyata), menurut waktu nyata (*real time*) dan berbentuk 3 dimensi. dimana AR merupakan penggabungan dunia nyata dan dunia maya.<sup>11</sup>

d. Motivasi

Motivasi merupakan sebuah perasaan yang dapat dirangsang dari luar guna mendorong seseorang untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Motivasi juga dapat tumbuh dari dalam diri seseorang dan lingkungan yang menjadikan salah satu faktor dari luar yang dapat menumbuhkan sebuah motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.<sup>12</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Media Pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat berperan penting dalam menjalankan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dan sangat

---

<sup>11</sup> Prita Haryani, Joko Triyono, *Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*, Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 2 November 2017

<sup>12</sup> Amna Emda, 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 5.2 (2018), 172.

membantu bagi pendidik dalam menyampaikan sebuah materi. Media yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang pemikirannya masih sangat konkrit karena pada penelitian ini memiliki sasaran kelas I Madrasah Ibtidaiyah dengan materi Bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan materi yang dianggap sukar oleh banyak peserta didik dan juga di alami di MI Plus Al Azhar Wlingi Blitar, oleh sebab itu, dalam penelitian ini media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya sebagai alat perantara pendidik dalam menyampaikan materi Bahasa Arab dalam bentuk visual dan terlihat lebih nyata serta bersifat interaktif bagi penggunaanya. Dengan *Augmented Reality* diharapkan peserta didik MI Plus Al Azhat Wlingi Blitar dapat lebih termotivasi dan lebih senang dalam mempelajari Bahasa Arab.