

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA (PENELITIAN DI SMPIT WIDYA CENDEKIA TAKTAKAN)

Oleh:

Noval Fauzanul Hidayat

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Siti Shalihah

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Ubaidillah

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ke peserta didik, karena tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (media) yang dapat mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SMP IT Widya Cendekia Taktakan? Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SMP IT Widya Cendekia Taktakan? Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* untuk Meningkatkan kosakata siswa dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality* untuk Meningkatkan kosakata siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa disebut *research and development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini memvalidasi dan mengembangkan produk, validasi produk berarti produk tersebut benar-benar ada dan peneliti hanya menguji validitas produk. Hasil Penelitian ini dalam keefektifan, pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab, berdasarkan hasil pre-test sebesar 38% dan hasil post-test sebesar 84% Adapun selisih dari kedua tes tersebut sebesar 42%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

ABSTRACT

Material to students, because not all learning material can be delivered verbally alone, but it needs tools (media) that can send messages or concepts of material to students. The formulation of the problem in this study is how to develop augmented reality-based learning media to improve students' vocabulary mastery at SMP IT Widya Cendekia Taktakan? How effective is the development of augmented reality-based learning media to improve students' vocabulary mastery at SMP IT Widya Cendekia Taktakan? The purpose of this development research is to find out how to develop learning media based on Augmented Reality technology to increase student vocabulary and to find out the effectiveness of learning media based on augmented reality technology to increase student vocabulary. In this research, researchers use research and development methods commonly called research and development (R&D), which are research methods used to produce a particular product, and to test the effectiveness of the product. This research and development validates and develops the product, product validation means that the benchmark actually exists and the researcher only tests the validity of the product. The results of this study are in the effectiveness, development of augmented reality-based learning media in increasing Arabic vocabulary, based on pre-test results of 38% and post-test results of 84% The difference between

the two tests is 42%. This shows that augmented reality-based learning media is effective for use in learning Arabic vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa internasional terdapat 422 juta orang yang menggunakan bahasa Arab. Banyak peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran bahasa Arab karena susah menghafal kosakata dan banyaknya kaidah-kaidah yang sulit dimengerti, permasalahan sulitnya menghafal kosakata juga terjadi pada kalangan sekolah menengah seperti halnya sekolah yang sedang penulis teliti yaitu di SMP IT Widya Cendekia. Di sekolah ini untuk menghafal kosakata masih sangatlah kurang, maka peneliti dalam hal ini berinisiatif untuk berinovasi dalam bidang media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR), Teknologi sendiri memiliki arti sebuah sarana yang menyediakan barang-barang yang diperlukan oleh manusia. Menurut Gery J Anglin teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan baik pengetahuan alam, perilaku, dan ilmu pengetahuan lainnya secara sistematis dan sistematis untuk memecahkan masalah. Jadi teknologi ialah sarana atau alat yang biasa digunakan dalam menyampaikan pesan dan memecahkan suatu masalah dan menjadi suatu disiplin ilmu tersendiri.

Dikarenakan berkembangnya zaman maka diperlukan suatu media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah memahami bahasa Arab. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ke peserta didik, karena tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal, tetapi perlu alat bantu (media) yang dapat mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Menurut Hainich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yang pertama unsur peralatan atau perangkat keras (*Hardware*) dan unsur pesan atau perangkat lunak (*Software*). Media yang akan digunakan haruslah sesuai dengan kondisi sekolah dan kondisi peserta didik. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu pendidik menyampaikan pesan (materi pembelajaran) kepada peserta didik agar materi pembelajaran mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Media pembelajaran dapat merubah lingkungan pembelajaran menjadi efektif sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien karena materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus:

- Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan dapat merangsang minat peserta didik dalam belajar.
- Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- Menciptakan situasi belajar yang tidak terlupakan oleh peserta didik.
- Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Augmented Reality (AR) adalah salah satu media yang berbasis teknologi yang dapat membantu pendidik/guru/dosen dalam menyampaikan materi. *Augmented*

Reality sendiri adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek buatan baik dua dimensi maupun tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata di sekitar pengguna secara real time. Augmented dalam bahasa Indonesia berarti imbuhan/tambahan sedangkan Reality berarti realitas. Dalam KBBI Augmented Reality artinya lingkungan realitas yang diciptakan dengan memakai teknologi untuk menambahkan objek digital pada citra yang bisa dilihat dengan menggunakan hand phone. Sekarang ini Augmented Reality banyak digunakan dalam berbagai aplikasi seperti pada filter instagram, tiktok, dan assemblr edu. Tujuan dari Augmented Reality ini adalah menyederhanakan objek nyata dengan membawa objek maya. Virtual objek yang ditampilkan hanya bersifat tambahan bukan menggantikan objek yang nyata.

Kosakata adalah perbendaharaan kata (kumpulan kata), kosakata merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap orang. Meningkatkan kosakata yang dimiliki maka semakin banyak pula bahasa yang diungkapkan baik lisan maupun tulisan. Dalam proses kegiatan berbahasa terdapat kosakata yang sering digunakan dan yang jarang digunakan, kosakata yang sering digunakan disebut kosakata aktif sedangkan kosakata yang jarang digunakan atau tidak pernah digunakan dalam berbicara, membaca, dan menulis disebut kosakata pasif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang sering disebut *research and development* (R&D) yaitu serangkaian proses yang harus atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengembangan dan perancangan produksi, kebutuhan guru dan peserta didik akan media pembelajaran, data dapat diperoleh dengan menggunakan beberapa alat penelitian: wawancara, observasi dan tes. Masyarakat adalah subjek yang diteliti. Subjeknya yaitu peserta didik kelas 7 SMP IT Widya Cendekia. Penelitian ini menggunakan metode R&D model Borg and Gall akan tetapi peneliti hanya menggunakan 6 langkah. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan dan masalah

Peneliti dalam kesempatan ini meneliti kelas tujuh di SMP IT Widya Cendekia Taktakan. Di antara permasalahan dalam pembelajaran kosakata yang dihadapi siswa adalah: Siswa merasa sulit untuk menghafal kosakata dan siswa merasa bosan dengan belajar kosakata bahasa Arab.

2. Desain produksi

Ada dua cara untuk menggunakan teknologi augmented reality: Augmented reality berbasis marker (marker based augmented reality) dan augmented tidak berbasis marker (marker less augmented reality).

Langkah-langkah pembuatan metode pembelajaran bahasa Arab berbasis augmented reality adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah menambahkan objek-objek virtual yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari, yaitu al unwan. Sehingga peneliti menyisipkan objek virtual yang terkait dengan alamat seperti jalan, sekolah, rumah sakit dan sebagainya.

2. Langkah kedua adalah memasukkan video dan teks ke tempat yang tersedia terkait dengan judul materi.
3. Susun objek virtual yang telah dimasukkan hingga menjadi diinginkan, berikan interaksi agar lebih menarik.
4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat membantu mengetahui sejauh mana produk dapat diterima oleh peserta didik. Setelah melakukan perancangan media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality, peneliti melakukan proses uji coba produk pada tanggal 9 Mei 2023.

5. Optimalisasi produksi

Setelah uji coba produk langkah selanjutnya adalah revisi produk media pembelajaran bahasa Arab dan materi pembelajaran, peneliti mengetahui tentang kelemahan produk, kemudian peneliti memperbaiki desain berdasarkan masukan dan saran dari validator media pembelajaran dan validator materi pembelajaran alat.

6. Uji Lapangan

Pada penelitian lapangan, peneliti melakukan pre-test di SMP IT Widya Cendekia dan data yang diperoleh dari hasil pre-test mencapai 30%.

7. Uji Coba Utama

Setelah uji lapangan pertama, peneliti melakukan post tes sebagai tes lanjutan di Sekolah SMP IT Widya Cendekia, adapun data yang diperoleh dari hasil post tes mencapai 80%.

Hasil pre test dan post test yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat bahwa di sana ada perbedaan yang cukup jauh antara pre test atau tes sebelum menggunakan media pembelajaran *augmented reality* yaitu 38% dengan post test atau tes yang sudah menggunakan media *pembelajaran augmented reality* yaitu 80%.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP IT Widya Cendekia dengan langkah-langkah metodologi *research and development* dari Borg and Gall dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SMP IT Widya Cendeki, dari hasil yang didapatkan melalui test terhadap 20 siswa kelas VII dengan presentase sebanyak 80% menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre Kurniawan Pamoedji, M R S, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) Dan Virtual Reality (VR) Dengan Unity 3D* (Elex Media Komputindo, 2017)
- Ani, Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)

- Fikri, Muhammad Hairul, *Implementasi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional* (banjarmasin: Guepedia, 2021)
- Kanzunnudin, M, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi* (Magnum Pustaka, 2016)
- Lifa Farida Panduwinata, Ruri Nurul Aeni Wulandari, and Mokhammad Nurrudin Zanky, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip’, *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12.1 (2021), 15–28
- Nurrita, ‘Kata Kunci: Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa’, *Misykat*, 03 (2018), 171–87
- Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran* (Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009)
- Setiawan, I.N.A.F., I K D Noorwatha, A.A.G.B. Udayana, I P U Wasista, I N Jayanegara, P W Aditama, and others, *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, Dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0*, KAPITA SELEKTA CITRALEKA DESAIN 2020 (STMIK STIKOM Indonesia, 2020)
- Siti Shalihah, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 2009
- Sugiarto, Akhmad, ‘P E N G G U N a a N M E D I a a U G M E N T E D R E a L I t Y a S S E M B L R E D U U N T u K’, 2022, 1–13
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta)
- Suryadi, Ahmad, *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (jawa barat: Anggota IKAPI, 2020)
- Tariga, Handri Guntur, *Pengertian Kosakata* (jakarta, 1990)
- Wayan Eka Paramartha, M P, M P K Dr. Kadek Suranata, and M P K Prof. Dr. I Ketut Dharsana, *Panduan Praktis Penggunaan Media Dalam Bimbingan Konseling* (Nilacakra, 2022)