

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini sudah mulai banyak diterapkan dalam Pendidikan. Khususnya pembelajaran Bahasa Arab, inovasi media pembelajaran perlu dikembangkan. Saat ini media pembelajaran hasil gabungan teknologi cetak dan komputer dapat diwujudkan dengan teknologi 3D Augmented Reality. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Teknologi ini disebut juga sebagai Realitas Tertambah merupakan integrasi elemen digital yang ditambahkan ke dalam dunia nyata secara waktu nyata dan mengikuti keadaan lingkungan yang ada di dunia nyata serta dapat diterapkan pada perangkat mobile. *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkannya dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, AR hanya sekedar menambahkan atau melengkapi kenyataan dengan mengizinkan penggunanya untuk berinteraksi secara realtime terhadap sistem [1].

Perkembangan dari media pembelajaran saat ini sudah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Banyak jenis teknologi yang digunakan dalam metode pembelajaran, salah satunya adalah *Augmented Reality* (AR)[2]. teknologi *augmented reality* ini sudah pernah diterapkan oleh M. A. Setiawan, D. Destiani, S. Fatimah, A. Latifah, and H. Haniyah. Dari penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa teknologi *Augmented Reality* berdampak baik sebagai media

pembelajaran, terlebih bagi tenaga pengajar karena dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar, terkadang ada anak yang memiliki sifat pemalu yang disebabkan oleh kurang beraninya anak ketika berbicara dengan guru atau orang dewasa lain, tidak dapat menatap mata orang lain ketika berbicara, anak tidak banyak bicara, atau anak kurang terbuka. Ditambah lagi ada beberapa anak yang cenderung belajar menggunakan visual, sementara yang lain cenderung menggunakan audio ataupun kinestetik [3].

Madrasah diniyah takmiyah ardal-haq merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Jl. utama pematang lumut, kecamatan betara, kabupaten tanjung jabung barat, provinsi jambi, diketahui pada umumnya siswa dan siswi merasa bosan dengan adanya Pelajaran Bahasa Arab yang diberikan oleh sekolah karena siswa dan siswi merasa kesulitan dalam mempelajari tulisan dan pengucapan serta makna dari tulisan dalam Bahasa Arab.

Dalam pembelajaran bahas Arab Guru harus mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap Bahasa Arab, sebab itu tugas guru yang harus pintar dalam memilih metode dan memanfaatkan media yang cocok untuk materi yang diajarkan. sehingga belajar Bahasa Arab menjadi menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah dimengerti dan dipahami siswa.

Dengan permasalahan diatas maka peneliti membuat aplikasi edukasi berbasis multimedia di mana diharapkan siswa dan siswi Madrasah diniyah

takmiyah ardhal-haq dapat cepat memahami Pelajaran Bahasa Arab dengan mudah. Maka dalam hal ini peneliti mengambil judul “APLIKASI EDUKASI PENGENALAN BAHASA ARAB BERBASIS *AUGMENTED REALITY* STUDI KASUS : MADRASAH ARDHAL-HAQ”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat di rumuskan sebagai berikut:

Bagaimana cara menerapkan teknologi *Augmented Reality* pada Pembelajaran Bahasa Arab di kelas 1-3 pada Madrasah Ardal-Haq?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari kegiatan penelitian keluar dari jalur dan tujuan yang ingin dicapai. Peneliti menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Fitur dan informasi yang ada di aplikasi ini berupa visualisasi tiga dimensi (3D), teks, audio dan video.
2. Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi *Augmented Reality* untuk pembelajaran Bahasa Arab.
3. Cakupan pembelajaran pada penelitian ini hanya diperuntukkan untuk kelas 1-3 saja.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya sistem komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. merancang aplikasi *Augmented Reality* untuk membantu anak-anak belajar mengenal benda-benda yang ada di kelas 1-3 pada Madrasah Ardhal-Haq.
2. Menghasilkan aplikasi *augmented reality* berbasis *android* mengenai pembelajaran nama benda-benda yang ada di dalam kelas berbahasa Arab.
3. Menciptakan sebuah Metode pembelajaran yang atraktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa/siswi Madrasah dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Dengan adanya aplikasi ini diterapkan dikelas maka dapat meningkatkan minat belajar serta semangat siswa/siswi dalam belajar.
2. Memperkenalkan kepada tenaga pendidik disana dengan adanya teknologi *Augmented Reality* ini bisa menciptakan sebuah pembelajaran yang inovatif di era teknologi saat ini.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan dalam perancangan sistematika pada aplikasi *Augmented Reality*.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat (*Augmented Reality*).

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang cara pelaksanaan penelitian, metode yang digunakan, alat bantu (*tool*) yang akan digunakan dalam perancangan pada *Augmented Reality* yang akan dibangun.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini analisis dan perancangan ini berisi mengenai analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output*, *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan sistem penjualan dan dilanjutkan dengan menguji aplikasi yang dibangun.

BAB VI: PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penyusunan laporan, pada bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil yang telah peneliti lakukan.