

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Augmented Reality* (Ar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab di MIN 6 Bandar Lampung

Nafisah¹, Ahmad Iqbal HS², Yeni Lailatul Wahidah³, Wirandi Nabila Risky⁴

¹²³ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

⁴ Studi Islam, Universitas of science and technology, Yaman

Email: nafisahnaf38@gmail.com¹, ahmadiqbal@radenintan.ac.id², yenilailatulwahidah@radenintan.ac.id³, riskywirandi@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas III di MIN 6 Bandar Lampung yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas III MIN 6 Bandar Lampung. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus yang mengacu pada empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 43,33% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Dari total 30 siswa, hanya 3 siswa (10%) yang belum mencapai nilai KKM pada akhir penelitian. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis augmented reality terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas III di MIN 6 Bandar Lampung.

Kata Kunci: *Media interaktif, flashcard ar, pembelajaran bahasa arab, hasil belajar.*

Abstract: This research is motivated by observations conducted at MIN 6 Bandar Lampung. The quality of Arabic language learning outcomes was still below the Minimum Completeness Criteria (KKM). This study aims to determine whether there is an effect of implementing augmented reality-based interactive media on the Arabic language learning outcomes of third-grade students at MIN 6 Bandar Lampung. This research is a classroom action research (PTK), with the research subjects being third-grade students at MIN 6 Bandar Lampung. The research procedure is structured in cycles, referring to four components: planning, acting, observing, and reflecting. The data collection techniques used were observation, interviews, tests, and documentation. The results showed that using augmented reality-based interactive learning media in Arabic language lessons could improve students' Arabic learning outcomes. Based on the recapitulation of student test results from cycle 1 and cycle 2, the

percentage of students achieving the KKM increased to 90%, compared to only 43.33% previously. Of the 90%, only 3 students had not yet reached the KKM score, which is 10% of the 30 students.

Keywords : *Interactive media, AR flashcards, Arabic language learning, learning outcomes.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pada era digital saat ini, kemajuan teknologi membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di madrasah ibtidaiyah masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, penggunaan buku teks, serta media cetak sederhana. Kondisi ini seringkali menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar.

Sebagai lembaga pendidikan dasar Islam, madrasah ibtidaiyah memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan akademik sekaligus menanamkan nilai-nilai spiritual kepada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dari guru untuk mengintegrasikan teknologi modern dalam pembelajaran agar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality (AR). Teknologi AR memungkinkan penggabungan antara objek virtual dengan dunia nyata secara real time, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi siswa. Materi pembelajaran yang sebelumnya disajikan dalam bentuk teks dan gambar dua dimensi dapat divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Penerapan media pembelajaran berbasis AR diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, minat,

serta hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong transformasi digital di bidang pendidikan melalui pemanfaatan teknologi yang inovatif dan adaptif

Penelitian ini didasarkan pada teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Allan Paivio. Teori ini menjelaskan bahwa proses kognitif manusia melibatkan dua sistem yang saling berkaitan, yaitu sistem verbal yang memproses informasi dalam bentuk bahasa, dan sistem nonverbal yang memproses informasi dalam bentuk visual atau citra mental. Menurut Paivio, informasi yang disajikan melalui kedua sistem tersebut secara bersamaan akan lebih mudah dipahami, diingat, dan disimpan dalam memori dibandingkan dengan informasi yang hanya disajikan dalam satu bentuk saja. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality yang menggabungkan unsur visual dan verbal menjadi relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹ Menurut Paivio, ada dua subsistem kognitif yang berfungsi untuk representasi dan pemrosesan, yakni satu untuk objek atau kejadian nonverbal (imagery) dan satu lagi khusus untuk bahasa. Kedua saluran ini dapat berfungsi secara independen, paralel, maupun terpadu. Teori ini juga mengidentifikasi tiga jenis pemrosesan: representasional (aktivasi langsung verbal atau nonverbal), referensial (aktivasi satu sistem oleh sistem lainnya), dan asosiasi (aktivasi dalam sistem yang sama).²

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di kelas dan wawancara terhadap guru Bahasa Arab dan kepala sekolah di MIN 6 Bandar Lampung. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio visual masih kurang. Disana masih jarang guru menampilkan video atau gambar digital lainnya. Menurut Beliau minat belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa arab yaitu cukup antusias dan siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru walaupun tidak semuanya mampu

¹ Dwi Susanti, Dian Kristiana, and Nurtina Irsad Rusdiani, "Dual Coding Method to Stimulate Memory in Early Childhood," *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 10, no. 2 (2025): 127–44, <https://doi.org/10.24269/jin.v10i2.9902>.

² Pari Purnaningsih, "Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris [Strategies for Utilising Audio Visual Media to Improve English Language Learning Outcomes]," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 2, no. 1 (2017): 34.

untuk menjawab namun sebagian siswa mampu untuk menjawab pertanyaan terkait mata pelajaran bahasa arab. Kemudian menurut Bapak Rudis selaku guru bahasa arab, minat belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa arab cukup antusias dan menurut beliau tingkat pemahaman anak itu berbeda-beda. Kemudian, Metode yang sering diterapkan di sekolah ini menggunakan Metode Qowaidh wa Tarjammah. Sedangkan Media yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran bahasa arab di MIN 6 Bandar Lampung yaitu Media Visual (papan tulis, buku pegangan siswa). Metode ceramah hanya berfokus pada penyampaian informasi secara verbal, membuat siswa pasif dan seringkali membosankan.³ Metode Qawa'id wa Tarjamah, di sisi lain, terlalu menekankan aturan tata bahasa tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk berbicara secara komunikatif. Media pembelajaran yang tidak kreatif juga berbahaya karena tidak dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan Metode Qowaidh wa Tarjammah dengan media pembelajaran yang kurang Inovatif selama ini yang mengakibatkan kurangnya penguasaan siswa terhadap pelajaran bahasa Arab dan kurang bersemangat serta merasa bosan ketika didalam kelas, Akhirnya berakibat pada rendahnya hasil belajar dan nilai bahasa Arab siswa.

Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan mudah merasa jenuh, sehingga berdampak pada rendahnya pada hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari hasil pretest bahasa Arab yang menunjukkan bahwa 36,67% siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 1. Hasil Pre-test

Tahap Penelitian	Siswa tuntas	Siswa tidak tuntas	Presentase tuntas
Pre-test	11	19	36,67%

³ Eni Ernawati, "Penerapan Metode Qowaid Wa Tarjamah Dalam Meningkatkan Maharah Qiro'ah (Ketrampilan Membaca) Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII D MTsN 5 Kediri," *SALAMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 4 (2021): 183–97, <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.

Data pra-penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab masih didominasi metode konvensional dengan media terbatas pada papan tulis dan buku teks. Hasil pretest siswa kelas 3 mengungkapkan fakta memprihatinkan: dari 30 siswa, hanya 11 siswa (36,67%) yang mencapai KKM, sementara 19 siswa (63,33%) berada di bawah standar ketuntasan. Observasi proses pembelajaran mengindikasikan bahwa siswa cepat bosan, kurang antusias, dan kesulitan dalam mengingat kosakata (mufradāt) yang diajarkan. Temuan ini mengkonfirmasi hasil penelitian Wahyuni (2022) bahwa rendahnya hasil belajar bahasa Arab di tingkat dasar terkait erat dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa.

Selain itu, media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan jarang digunakan, dan siswa masih terbatas pada buku paket atau lembar kerja. Media Interaktif seperti Augmented Reality, yang dapat diubah menjadi alat pembelajaran, adalah alternatif yang mungkin. Strategi ini harus memotivasi siswa sekaligus membuat kelas menjadi komunikatif dan menyenangkan. Salah satu cara untuk menggunakan media interaktif berbasis AR adalah dengan menggunakannya.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran bahasa Arab dengan menerapkan AR untuk siswa di MIN 6 Bandar Lampung. Penerapan media AR ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan. Dengan mengatasi kekurangan yang ditemukan dalam studi-studi sebelumnya dan menerapkan teknologi AR secara spesifik untuk konteks lokal, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya literatur yang ada dan menawarkan solusi yang praktis serta efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Augmented reality (AR) muncul sebagai teknologi yang menjanjikan dalam menjawab tantangan tersebut. AR merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-

time, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, AR memungkinkan siswa untuk melihat visualisasi tiga dimensi dari benda-benda yang dipelajari.⁴

Beberapa penelitian terdahulu telah mendemonstrasikan efektivitas AR dalam pembelajaran. Chen et al. (2020) dalam meta-analisis terhadap 46 studi menemukan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran memberikan efek positif dengan effect size sebesar 0,72 terhadap hasil belajar.⁵ Kurniawan dan Hidayat (2021) dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di MTs menunjukkan bahwa penggunaan flashcard AR meningkatkan retensi kosakata hingga 35% dibandingkan metode konvensional.⁶ Sementara itu, penelitian Yulianti dan Hakim (2023) di salah satu MIN di Jawa Timur melaporkan peningkatan motivasi belajar sebesar 42% setelah penerapan media AR.⁷

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih menyisakan sejumlah celah. Pertama, mayoritas studi berfokus pada jenjang menengah pertama atau atas, sementara penelitian di tingkat madrasah ibtidaiyah masih sangat terbatas. Kedua, sebagian besar penelitian menggunakan desain eksperimen semu yang hanya mengukur efektivitas dalam satu kali intervensi, tanpa memperhatikan proses perbaikan berkelanjutan melalui siklus reflektif. Ketiga, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media AR untuk materi kosakata bahasa Arab dengan mempertimbangkan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.⁸

⁴ Julie Carmigniani and Borko Furht, *Handbook of Augmented Reality, Handbook of Augmented Reality*, 2011, <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6>.

⁵ Chien Hsu Chen, Chun Yen Huang, and Yin Yu Chou, "Effects of Augmented Reality-Based Multidimensional Concept Maps on Students' Learning Achievement, Motivation and Acceptance," *Universal Access in the Information Society* 18, no. 2 (2019): 257–68, <https://doi.org/10.1007/s10209-017-0595-z>.

⁶ R. Kurniawan, A., & Hidayat, "Efektivitas Penggunaan Flashcard Berbasis Augmented Reality Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs.," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 2021, 287–306.

⁷ L. Yulianti, L., & Hakim, "Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa MIN.," *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 2023.

⁸ G. J. Grover and P. G. Sleph, "Dissociation of Cardiodepression from Cardioprotection with Calcium Antagonists: Diltiazem Protects Ischemic Rat Myocardium with a Lower Functional Cost as Compared with Verapamil or Nifedipine," *Journal of Cardiovascular Pharmacology* 14, no. 2 (1989): 331–40, <https://doi.org/10.1097/00005344-198908000-00022>.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dalam beberapa aspek. Pertama, dari sisi desain penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang memungkinkan perbaikan sistematis dalam penerapan media AR. Berbeda dengan penelitian eksperimen yang bersifat sekali jadi, PTK memberikan ruang untuk refleksi dan optimalisasi pada setiap siklus, sehingga hasil yang dicapai benar-benar merepresentasikan efektivitas media setelah melalui proses penyempurnaan. Kedua, dari sisi konteks, penelitian ini dilakukan di madrasah ibtidaiyah yang secara demografis dan kultural berbeda dengan sekolah umum, sehingga hasilnya dapat menjadi model implementasi AR di lembaga pendidikan Islam tingkat dasar. Ketiga, dari sisi materi, penelitian ini mengembangkan media AR untuk materi الأثاث المنزلي (perabot rumah) yang disesuaikan dengan kurikulum madrasah ibtidaiyah dan karakteristik kognitif siswa kelas 3 yang berada pada transisi dari tahap praoperasional ke operasional konkret. Keempat, penelitian ini mengintegrasikan prinsip-prinsip Dual Coding Theory secara eksplisit dalam desain media, dengan memastikan bahwa setiap kosakata direpresentasikan dalam bentuk verbal (teks dan audio) dan visual (objek 3D) yang saling memperkuat.

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam menjawab kesenjangan antara potensi teknologi AR dan realitas implementasinya di madrasah ibtidaiyah. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan tentang penerapan Dual Coding Theory dalam konteks pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis AR yang dapat direplikasi dan dikembangkan untuk materi-materi lain. Secara kebijakan, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi Kementerian Agama dalam merumuskan strategi digitalisasi pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

Berdasarkan latar belakang dan analisis kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas 3 MIN 6 Bandar Lampung melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality. Penelitian ini diharapkan tidak hanya berdampak pada

peningkatan capaian akademik siswa, tetapi juga pada transformasi paradigma pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas pada waktu pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Menurut Djajadi menyatakan bahwa pengertian penelitian Tindakan kelas (PTK) dari Namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas.⁹

Menurut kemmis dalam Muhammad djajadi menyatakan bahwa penelitian Tindakan Adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi social (termasuk Pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan.¹⁰ PTK berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya. Kemmis dan McTaggart mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelaah atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan (guru atau kepala sekolah) dalam pembelajaran untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari praktikpraktik sosial.¹¹

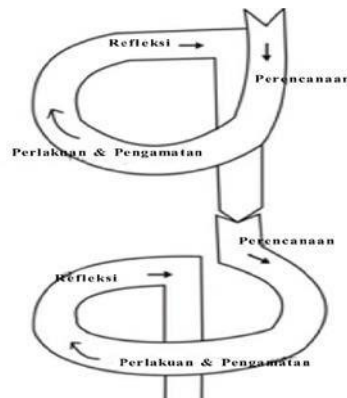
⁹ Rizal Pahleviannur and Mudrikah Saringatun, *Penelitian Tindakan Kelas, Pradina Pustaka*, 2022.

¹⁰ Ahmand Zaki dan Diyan Yusri, *Penelitian Tindakan Kelas, Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, 2020.

¹¹ Pahleviannur and Saringatun, *Penelitian Tindakan Kelas*.

Prosedur penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat komponen dalam setiap siklusnya: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).¹²

Gambar 1. Alur PTK Kemmis and Taggart.



Jumlah siklus dalam penelitian ini tidak ditentukan secara kaku sejak awal, melainkan disesuaikan dengan pencapaian indikator keberhasilan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus mengacu pada model Kemmis & McTaggart, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan untuk menerapkan media AR, kemudian hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 6 Bandar Lampung. Proses penelitian meliputi tahap penerapan media dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 3 di MIN 6 Bandar Lampung yang terdaftar pada tahun ajaran 2025/2026. Objek penelitian adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis AR, sampel dipilih secara purposive dengan melibatkan hanya 1 kelas yang akan menggunakan media pembelajaran berbasis AR. Selain itu, subjek lain yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Arab di MIN 6 Bandar Lampung yang akan memberikan umpan balik mengenai penggunaan media. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran

¹² Arikunto, S., Suhardjono & Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, 2015.

untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa, sedangkan refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.¹³ Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data dan kesimpulan, data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan model interaktif. Yang meliputi: (1) Reduksi data, dengan memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah; (2) Penyajian data, dalam bentuk tabel, grafik, atau narasi deskriptif untuk mempermudah penarikan kesimpulan; (3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi, dengan menafsirkan makna data dan menguji konsistensinya. Teknik triangulasi sumber dan metode digunakan untuk meningkatkan keabsahan temuan penelitian. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) ini ditetapkan sebagai acuan untuk mengukur efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas 3 MIN 6 Bandar Lampung. Indikator utama keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan belajar siswa secara klasikal, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Keberhasilan juga ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari setiap siklus yang dilaksanakan, yang diukur melalui tes evaluasi di akhir setiap siklus. Pada pra-siklus, persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 36,67% atau 11 dari 30 siswa. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 43,33% (13 siswa). Keberhasilan penelitian ditandai dengan capaian pada siklus II, di mana ketuntasan belajar meningkat drastis hingga mencapai 90% atau 27 dari 30 siswa tuntas KKM, sehingga hanya menyisakan 10% siswa yang belum tuntas. Dengan demikian, indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya target ketuntasan klasikal di atas 80% serta terjadinya peningkatan hasil belajar yang konsisten dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II sebagai bukti efektivitas media AR.

¹³ Dameria Sinaga, *buku ajar Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, 2024 Dameria Sinaga, ed. Aliwar, Cetakan I (Jakarta: Press, UKI, 2024).

Temuan Data dan Diskusi

A. Hasil Temuan

Berikut adalah hasil temuan penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar bahasa arab pada siswa kelas 3 di MIN 6 Bandar Lampung. Data penelitian ini merupakan hasil tes objektif hasil belajar Bahasa Arab siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif augmented reality. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada tahap pretest, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test

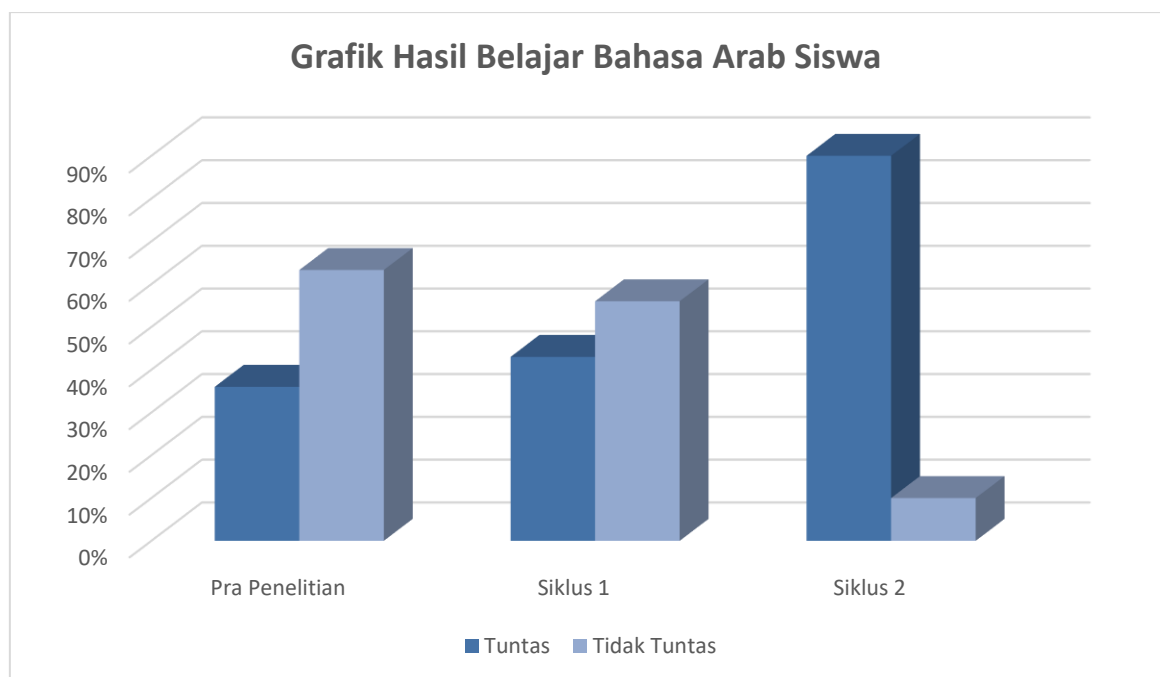
No.	Penilaian	Pre-test	Post-test 1	Post-test 2
1.	Jumlah kehadiran siswa	30	30	30
3.	Siswa tuntas	11	13	27
4.	Siswa tidak tuntas	19	17	3
5.	Presentase tuntas	36,67%	43,33%	90%
6.	Presentase tidak tuntas	63,33%	56,67%	10%

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis flashcard AR terbukti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MIN 6 Bandar Lampung. Hal ini di buktikan dengan ketuntasan hasil belajardi siklus 1 ke siklus 2, dari 43,33% meningkat menjadi 90%. Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel, terlihat jelas adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Pada tahap *pre-test* yang dilaksanakan sebelum tindakan, hanya 11 dari 30 siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas atau setara dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dengan persentase ketuntasan sebesar 36,67%. Sebaliknya, sebanyak 19 siswa atau 63,33% masih berada di bawah KKM. Data awal ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab masih rendah dan proses pembelajaran

konvensional yang selama ini diterapkan belum mampu mengoptimalkan capaian belajar siswa secara maksimal.

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis AR diterapkan, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil *post-test* di setiap siklus. Pada *post-test* 1 (siklus I), jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 13 orang dengan persentase 43,33%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 17 orang atau 56,67%. Meskipun peningkatan ini belum terlalu besar, hal ini menunjukkan bahwa media AR mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Puncak peningkatan terjadi pada *post-test* 2 (siklus II), di mana jumlah siswa yang tuntas melonjak drastis menjadi 27 orang atau 90%, sementara siswa yang tidak tuntas hanya tersisa 3 orang atau 10%. Data ini membuktikan bahwa setelah melalui proses perbaikan dan optimalisasi penggunaan media AR pada siklus II, media ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis AR tidak hanya mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga secara nyata berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi dan capaian akademik mereka.

Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Bahasa Arab



B. Diskusi

AR bisa diartikan sebagai teknologi di bidang multimedia yang dapat menggabungkan sebuah atau beberapa objek 3D ke dalam lingkungan nyata menggunakan media kamera. Kelebihan dari AR adalah dapat menampilkan visualisasi yang menarik, seakan objek 3D berada di lingkungan nyata.¹⁴

Hasil penelitian tindakan kelas mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa arab di kelas 3 MIN 6 Bandar Lampung menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Media pembelajaran interaktif menggunakan flashcard AR merupakan hal yang baru bagi peneliti khususnya bagi siswa kelas 3 di MIN 6 Bandar Lampung karena baru pertama kali peneliti mengguakannya. Pada proses penerapan media ini pada pokok bahasan alatsatsul manzili, terdapat banyak kekurangan dalam pelaksanaan pembelajarannya, baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa/peserta didik.

Pada awal pelaksanaan tepatnya pada siklus 1 sebagian besar dari peserta didik kesulitan dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis AR tersebut, karena kurangnya alat bantu untuk menggunakan media tersebut dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, akhirnya tanpa sepengetahuan peneliti saat di adakan post test 1 banyak dari mereka yang mencontek, di lihat dari banyaknya jawaban yang sama antara peserta didik yang satu dan lain nya. Pada proses pembelajaran di kelas tampak ramai dan kurang kondusif karna sebagian siswa laki-laki bercanda dengan teman sebangku dan bermain sendiri, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Dengan kondisi kelas yang seperi itu peneliti merasa kesulita dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga perhatian guru kepada peserta didik

¹⁴ Adinda Putriani Pratiwi and Joko Riyanto, "Aplikasi Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality," *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science* 4, no. 2 (2022): 78–85, <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.382>.

masih kurang maksimal dan kurang memanfaatkan waktu pembelajaran secara maksimal sesuai waktu yang ditetapkan selama kurang lebih 1x60 menit. Dikarenakan adanya kekurangan dan tingkat keberhasilan menggunakan media flashcard ar pada siklus 1 kurang sesuai dengan harapan peneliti dan harus adanya tindakan perbaikan pada siklus 2 dan hasilnya pada siklus 2 kekurangan-kekurangan dapat diperbaiki dan meningkat secara signifikan. Langkah-langkah dalam menerapkan media flashcard augmented reality adalah sebagai berikut:

Pertama, tahap persiapan dimulai dengan guru memperkenalkan teknologi AR secara sederhana dan menarik agar siswa memahami konsep dasar cara kerjanya. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan penggunaan *flashcard* AR dalam pembelajaran, yakni untuk membantu pemahaman kosakata bahasa Arab secara lebih mudah dan menyenangkan. Guru kemudian mendemonstrasikan cara menggunakan aplikasi AR dan *flashcard*, termasuk bagaimana mengarahkan perangkat ke *marker* pada kartu agar objek tiga dimensi dapat muncul. Terakhir pada tahap ini, guru menjelaskan aturan dan tata tertib penggunaan perangkat serta *flashcard* selama pembelajaran berlangsung. Kedua, tahap pelaksanaan dilakukan dengan guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang perkelompok. Guru membagikan *flashcard* AR kepada setiap kelompok, lalu siswa diminta mengarahkan perangkat ke *marker* yang terdapat pada *flashcard* sehingga muncul objek tiga dimensi beserta teks kosakata bahasa Arab. Siswa kemudian mengamati objek 3D yang muncul beserta teks kosakata yang ditampilkan. Ketiga, tahap penguatan dan eksplorasi dilaksanakan dengan guru memandu siswa untuk mengucapkan kosakata bahasa Arab sesuai dengan teks yang muncul pada layar perangkat. Terakhir, siswa mengeksplorasi objek 3D dari berbagai sudut pandang dengan memutar kartu atau perangkat, sehingga memperoleh pemahaman visual yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, langkah-langkah ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif, sejalan dengan *Dual Coding Theory* yang menekankan bahwa pemrosesan informasi melalui dua saluran (verbal dan visual) secara bersamaan dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan flashcard AR efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa di MIN 6 Bandar Lampung. Peningkatan persentase ketuntasan belajar dari tahap pretest hingga siklus II membuktikan bahwa flashcard AR tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, flashcard AR dapat dijadikan sebagai alternatif solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar serta kejenuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.¹⁵

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di MIN 6 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas 3. Peningkatan ini terbukti secara signifikan dari data rekapitulasi hasil tes siswa. Pada pra-siklus atau kondisi awal, persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 36,67%. Setelah penerapan media AR pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 43,33%. Kemudian, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, persentase ketuntasan siswa meningkat drastis hingga mencapai 90%. Dengan demikian, hanya 3 dari 30 siswa (10%) yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif berbasis AR tidak hanya mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman materi dan hasil belajar bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan dampak yang nyata dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas 3 di MIN 6 Bandar Lampung, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab. Sebelum media ini diterapkan, kegiatan belajar mengajar masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah serta alat bantu sederhana berupa papan tulis dan buku cetak. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, kurang terdorong untuk belajar, dan pada

¹⁵ Khilda Nistrina, "Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran," *Jurnal Sistem Informasi* 3 (2021): 1–5.

akhirnya memperoleh hasil yang masih di bawah standar KKM. Kehadiran media AR yang bersifat interaktif dan inovatif mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menggembirakan. Siswa tidak lagi bersikap pasif, melainkan aktif mengeksplorasi materi melalui pengalaman visual yang konkret dan memikat. Temuan ini mendukung Teori Dual Coding yang menegaskan bahwa kombinasi antara informasi verbal dan visual dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis AR tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung mengajar, melainkan juga menjadi jawaban atas berbagai tantangan klasik dalam dunia pendidikan, seperti minimnya partisipasi dan motivasi belajar siswa. Media ini mampu menciptakan ekosistem belajar yang interaktif, komunikatif, serta berorientasi pada siswa (*student-centered*). Keberhasilan ini menegaskan bahwa pengintegrasian teknologi mutakhir dalam pendidikan dasar, terutama di lingkungan madrasah ibtidaiyah, merupakan langkah yang strategis dan relevan. Implementasi media AR tidak sekadar mendongkrak prestasi akademik peserta didik, tetapi juga membiasakan mereka dengan kemajuan teknologi di era digital. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis AR sangat dianjurkan untuk terus dikembangkan dan diaplikasikan secara lebih luas sebagai bentuk inovasi pembelajaran demi peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan.

Daftar Kepustakaan

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, 2015.
- Carmigniani, Julie, and Borko Furht. *Handbook of Augmented Reality. Handbook of Augmented Reality*, 2011. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6>.
- Chen, Chien Hsu, Chun Yen Huang, and Yin Yu Chou. "Effects of Augmented Reality-Based Multidimensional Concept Maps on Students' Learning Achievement, Motivation and Acceptance." *Universal Access in the Information Society* 18, no. 2 (2019): 257–68. <https://doi.org/10.1007/s10209-017-0595-z>.
- Dameria Sinaga. *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas*, 2024.
- Ernawati, Eni. "Penerapan Metode Qowaid Wa Tarjamah Dalam Meningkatkan Maharah

- Qiro'ah (Ketrampilan Membaca) Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII D MTsN 5 Kediri.” *SALAMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 4 (2021): 183–97. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.
- Grover, G. J., and P. G. Sleph. “Dissociation of Cardiodepression from Cardioprotection with Calcium Antagonists: Diltiazem Protects Ischemic Rat Myocardium with a Lower Functional Cost as Compared with Verapamil or Nifedipine.” *Journal of Cardiovascular Pharmacology* 14, no. 2 (1989): 331–40. <https://doi.org/10.1097/00005344-198908000-00022>.
- Khilda Nistrina. “Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran.” *Jurnal Sistem Informasi* 3 (2021): 1–5.
- Kurniawan, A., & Hidayat, R. “Efektivitas Penggunaan Flashcard Berbasis Augmented Reality Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs.” *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 2021, 287–306.
- Pahleviannur, Rizal, and Mudrikah Saringatun. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka, 2022.
- Paivio, Allan. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*, 2006.
- Pratiwi, Adinda Putriani, and Joko Riyanto. “Aplikasi Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality.” *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science* 4, no. 2 (2022): 78–85. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.382>.
- Purnaningsih, Pari. “Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris[Strategies for Utilising Audio Visual Media to Improve English Language Learning Outcomes].” *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 2, no. 1 (2017): 34.
- Sinaga, Dameria. *BUKU AJAR PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)*. Edited by Aliwar. Cetakan I. Jakarta: Press, UKI, 2024.
- Susanti, Dwi, Dian Kristiana, and Nurtina Irsad Rusdiani. “Dual Coding Method to Stimulate Memory in Early Childhood.” *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 10, no. 2 (2025): 127–44. <https://doi.org/10.24269/jin.v10i2.9902>.
- Yulianti, L., & Hakim, L. “Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa MIN.” *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 2023.

Yusri, Ahmand Zaki dan Diyan. *Penelitian Tindakan Kelas. Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 7, 2020.

Yusuf, joe frie yudhaswana dan anshori. "Teknologi Augment Reality." *2018 Fourth International Conference on Computing Communication Control and Automation (ICCUBE A)* 31, no. June (2016): 36–48. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf>.