



Available online:

<http://journal.imla.or.id/index.php/arabi>

Arabi : Journal of Arabic Studies, 4 (1), 2019, 45-54

DOI: <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v4i1.136>

MVR ABBAS: MULTIMEDIA VIRTUAL REALITY GAME BERBICARA BAHASA ARAB UNTUK SISWA JENJANG MENENGAH PERTAMA

Novita Kusumadewi, Aziz Fajar Nurizki, Andri Beki Pratama, Zukhaira

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail : nvtkusumadewi@gmail.com

Abstract

Language learning must be carried out hierarchically from listening skills to writing skills. Although learning Arabic in Indonesia has been going on for centuries, learning listening skills and speaking Arabic still lacks adequate attention and focus. This happens because there is no proper language learning media available. Teachers rarely use and even never use media in learning Arabic, especially speaking skills. Based on the above problems, a solution is needed in the form of a variety of learning media that can be used by teachers and students in speaking learning, namely MVR Abbas (Multimedia Virtual Reality Arabic Speaking Game), an Arabic Speaking Game which not only teaches and trains related speaking skills only, but also has the contents of the material based on intercultural education considering learning languages will not be separated from learning the culture of the language.

Keywords: *speaking skills, MVR Abbas, intercultural education*

Abstrak

Pembelajaran bahasa harus dilaksanakan secara hierarki mulai dari keterampilan menyimak sampai pada keterampilan menulis. Meskipun pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sudah berlangsung berabad-abad lamanya, pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Arab masih kurang mendapat perhatian dan fokus yang memadai. Hal ini terjadi karena belum tersedianya media pembelajaran bahasa yang tepat, seringkali guru jarang menggunakan dan bahkan tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara. Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan suatu solusi berupa media pembelajaran yang bervariasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran berbicara yakni MVR Abbas (*Multimedia Virtual Reality Arabic Speaking Game*), sebuah Game Berbicara Bahasa Arab yang mana di dalamnya tidak hanya mengajarkan dan melatih terkait keterampilan berbicara saja, melainkan isi materinya berbasiskan pendidikan antarbudaya mengingat mempelajari bahasa tidak akan terlepas dari mempelajari budaya bahasa tersebut.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, MVR Abbas, pendidikan antarbudaya

Pendahuluan

Bahasa Arab termasuk bahasa asing yang paling banyak dipelajari oleh penduduk Indonesia (Chaer dan Leonie, 2010: 211-212). Bahasa Arab memiliki kedudukan yang istimewa di Indonesia, bahasa Arab masuk ke wilayah Indonesia bersamaan dengan masuknya agama Islam (Effendy, 2012: 28). Bahasa Arab di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal mulai dari jenjang MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi.

Mempelajari bahasa suatu negara tidak terlepas mempelajari budayanya juga. Pendidikan antarbudaya merupakan proses di mana wawasan budaya siswa makin luas, dengan bantuan informasi baru tentang budaya dan bahasa lain/asing dan pada waktu yang sama hal ini meningkatkan kesadaran anak terhadap fitur-fitur khusus budaya dan bahasanya sendiri (Madya, 2013: 194).

Pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu menguasai empat keterampilan berbahasa (Iskandarwassid, 2013: 226). Empat keterampilan tersebut meliputi menyimak (*mahārah al-istimā*), berbicara (*mahārah al-takallum*), membaca (*mahārah al-qirāah*), dan menulis (*mahārah al-Kitābah*). Pembelajaran bahasa harus dilaksanakan secara hierarki mulai dari keterampilan menyimak sampai pada keterampilan menulis (Tarigan 2015: 34).

Keterampilan berbicara (*mahārah al-takallum*) merupakan pengungkapan pikiran secara lisan. Dengan mengucapkan apa yang dipikirkan, seseorang dapat membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Berbicara merupakan suatu aktifitas komunikasi yang penting dalam kehidupan manusia. Lebih lanjut bahwa berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik dengan menggunakan bahasa sebagai mediana (Effendy, 2012:150).

Meskipun pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sudah berlangsung berabad-abad lamanya, pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Arab masih kurang mendapat perhatian dan fokus yang memadai. Ini terjadi karena tujuan pembelajaran bahasa Arab hanya diarahkan pada satu arah, yakni agar siswa mampu memahami bahasa tulisan yang terdapat dalam buku (*kitāb*) berbahasa Arab, dan pengertian hakikat. Metode pembelajaran bahasa yang lebih menekankan kegiatan belajar pada penghafalan kaidah-kaidah tata bahasa dan penerjemahan kata demi kata (*harfiah*) (Izzan, 2015: 65). Hal ini menimbulkan ketidakseimbangan dalam pertumbuhan bahasa siswa yang menjadi penyebab kelemahan perkembangan bahasa siswa.

Pembelajaran berbicara yang selama ini dilakukan di sekolah masih jauh dari kondisi yang diharapkan. Berdasarkan penelitian pada beberapa sekolah yang dilakukan Hakim (2016: 8) menyebutkan media pembelajaran Bahasa Arab di sekolah masih menggunakan media konvensional yang membosankan siswa. Para siswa lebih disibukan dengan materi yang hanya ada di buku paket. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dalam pembelajaran di kelas dan penggunaan media pembelajaran tradisional yang membuat siswa bahasa Arab menjadi kurang maksimal dan membosankan. Problematika pembelajaran keterampilan berbicara ini, juga terjadi pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTs di Kota Semarang, khususnya siswa kelas VIII. Hal ini menyebabkan, masih banyak siswa yang kurang baik dalam berbicara bahasa Arab baik dalam pelafalan, penguasaan kata, maupun intonasinya. Seharusnya pada kelas ini siswa sudah mampu berbicara bahasa Arab meskipun dengan tingkatan yang sederhana. Effendy (2012: 150) menyatakan bahwa salah satu faktor penting dalam menghidupkan kegiatan berbicara ialah keberanian dan perasaan tidak takut salah.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan suatu solusi berupa media pembelajaran yang bervariasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran berbicara. Pemanfaatan perangkat *mobile* dalam dunia pendidikan secara umum dan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab masih minim.

Menurut Gorgiev (dalam Purbasari 2013: 2) Semakin banyaknya masyarakat yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* membuka peluang penggunaan perangkat teknologi bergerak

dalam dunia pendidikan. Kehadiran *mobile-learning* ini ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun.

Mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* diperlukan suatu aplikasi yang mendukung. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi *Unity 3D*. *Unity 3D* merupakan aplikasi untuk membuat aplikasi android yang kompleks dan tampilan yang menarik (<https://unity3d.com/unity>). Selain dapat membuat Aplikasi dalam bentuk 2D dan 3D, *Unity 3D* juga dapat membuat dalam bentuk *Virtual Reality (VR)*.

Virtual Reality adalah sebuah teknologi yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan objek imajinasi dengan menggunakan komputer dan membawa kedalam suasana 3-Dimensi menggunakan kacamata *Virtual Reality (VR Cardboard / Box)* yang seolah nyata. Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran bagi siswa terutama pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk Aplikasi *Game Virtual Reality* Bahasa Arab.

Game Virtual Reality Bahasa Arab adalah aplikasi keterampilan berbicara bahasa Arab, di mana aplikasi ini akan menghadirkan animasi yang interaktif untuk para siswa. Melalui aplikasi ini peneliti mencoba membuat media pembelajaran interaktif untuk keterampilan berbicara siswa kelas VIII MTs. Media ini berisi materi serta evaluasi dan di lengkapi dengan berbagai media seperti gambar, audio, dan animasi yang menarik minat siswa untuk belajar.

Dari pemaparan tersebut, peneliti akan mengembangkan media menarik dan interaktif berbasis aplikasi *unity 3D* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab dengan judul “*Game Virtual Reality* Bahasa Arab: Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Pendidikan Antarbudaya untuk Siswa MTS Kelas VIII.

Penelitian tentang pengembangan media untuk keterampilan berbicara sudah sering dilakukan, akan tetapi dengan metode dan jenis penelitian yang berbeda. Meskipun banyak hasil penelitian tentang pengembangan untuk keterampilan berbicara, namun cara yang ditempuh untuk meningkatkan keterampilan berbicara masih menarik untuk dikaji, baik penelitian yang bersifat melengkapi maupun penelitian yang bersifat baru. Untuk itu, penelitian pengembangan keterampilan berbicara menarik sebagai bahan penelitian.

Beberapa penelitian yang dijadikan kajian dalam penelitian ini adalah penelitian dari Yudi Nugraha Bahar (2014), Noor Lukman Hakim (2016), Firman Setiawan Riyadi dkk (2017), Ramdhan Dwi Ratriana (2017).

Yudi Nugraha Bahar (2014) dengan judul “Aplikasi Teknologi *Virtual Reality* bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur” hasil dari penelitian ini adalah aplikasi teknologi *virtual reality*. Aplikasi ini digunakan dalam bidang arsitektur khususnya berkaitan dengan pelestarian warisan sejarah atau preservasi dan konservasi digital. Persamaan penelitian Bahar dengan penulis adalah penggunaan teknologi *virtual reality* dalam mengembangkan produk. Adapun perbedaannya apabila Bahar mengembangkan aplikasi guna pelestarian bangunan arsitektur, sedangkan penulis mengembangkan multimedia *virtual reality game* berbasis pendidikan antarbudaya guna dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Penelitian Noor Lukman Hakim (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Swishmax* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kota Semarang” menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *Swishmax* yang efektif digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VIII MTs. Persamaan antara penelitian Hakim dengan penelitian penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara. Adapun perbedaan penelitian Hakim dengan penulis adalah Hakim menggunakan media berbasis *Swishmax* sedangkan penulis menggunakan multimedia *virtual reality game*.

Penelitian Firman Setiawan Riyadi dkk (2017) dengan judul “Aplikasi 3D *Virtual Reality* sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile” menunjukkan

bahwa aplikasi 3D *virtual reality* yang digunakan sebagai media pengenalan kampus. Berbeda dengan aplikasi yang akan dibuat pada penelitian ini, yakni multimedia *virtual reality game* berbasis pendidikan antarbudaya sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.

Penelitian Ramdhan Dwi Ratriana (2017) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahim” menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *virtual reality* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran di sekolah dasar. Adapun perbedaan dengan aplikasi yang dibuat penulis adalah isi materi dan produk yang dihasilkan. Penelitian Ratriana menghasilkan produk berupa video pembelajaran dengan materi sekolah dasar, sedangkan dalam penelitian ini menghasilkan multimedia *virtual reality game* berbasis pendidikan antarbudaya dengan materi pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab MTs.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa belum ada satupun sebuah multimedia *virtual reality game* berbasis pendidikan antarbudaya yang digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Hal ini berarti tidak ditemukan kesamaan yang bersifat plagiarisme.

Konsep Multimedia Pembelajaran

Menurut Ariani dan Haryanto (2010: 26) berpendapat bahwa multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Unity 3D Engine

Unity Engine suatu *game engine* yang terus berkembang. *Engine* ini merupakan salah satu *game engine* dengan lisensi *source proprietary*, *Unity Engine* memiliki kerangka kerja (*framework*) lengkap untuk pengembangan profesional. Sistem inti *engine* ini menggunakan beberapa pilihan bahasa pemrograman, di antaranya C#, javascript maupun *boo* (Ghazali dkk, 2014:1-2).

Dalam pengerjaan aplikasi ini menggunakan library *Unity AR*. *Unity AR* menyediakan sebuah interface ke *ARToolkit* yang dikemas secara menarik oleh *Unity 3D*. Melalui *Unity AR* pengguna akan diberikan informasi tentang posisi dan rotasi suatu pola yang telah terdaftar sebelumnya.

Dengan adanya gabungan antara *ARToolkit* dan *Unity* ini dapat mempermudah pengguna untuk mengembangkan aplikasi berbasis *augmented* dan *Virtual reality*.

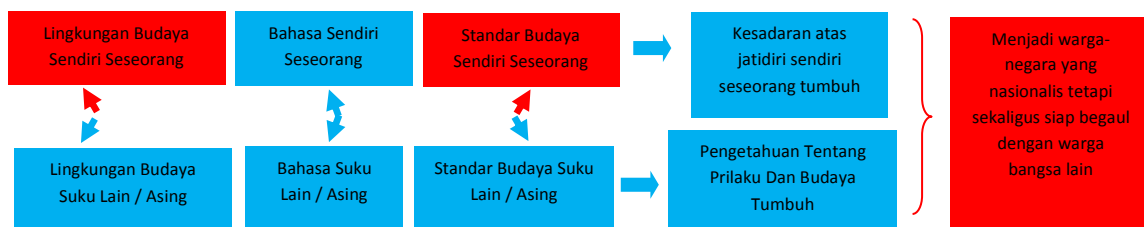
Virtual Reality

Menurut Sihite (2013: 398) berpendapat bahwa *Virtual Reality* (VR) atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer simulated environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Para pemakai dapat saling berhubungan dengan suatu lingkungan yang ditirukan, dapat menjadi mirip dengan dunia nyata, sebagai contoh, simulasi untuk pilot atau pelatihan pertempuran, atau dapat sangat berbeda dengan kenyataan, seperti di *VR game*.

Pendidikan Antarbudaya

Pembelajaran bahasa antarbudaya merupakan salah satu dari empat katagori pendekatan pembelajaran budaya dalam pembelajaran bahasa (Liddicoat, 2011). Beberapa konsep lain yang terkait dengan pembelajaran antarbudaya yang dikemukakan oleh Liddicoat (2011: 838-930).

Pembelajaran antarbudaya merupakan proses di mana wawasan budaya siswa makin luas, dengan bantuan informasi baru tentang budaya dan bahasa lain/asing dan pada waktu yang sama seperti diilustrasikan pada gambar 1. berikut:



Gambar 1. Wawasan budaya pembelajar yang meluas (Dimodifikasikan dari Kaikkonen (dalam Madya 2013: 199))

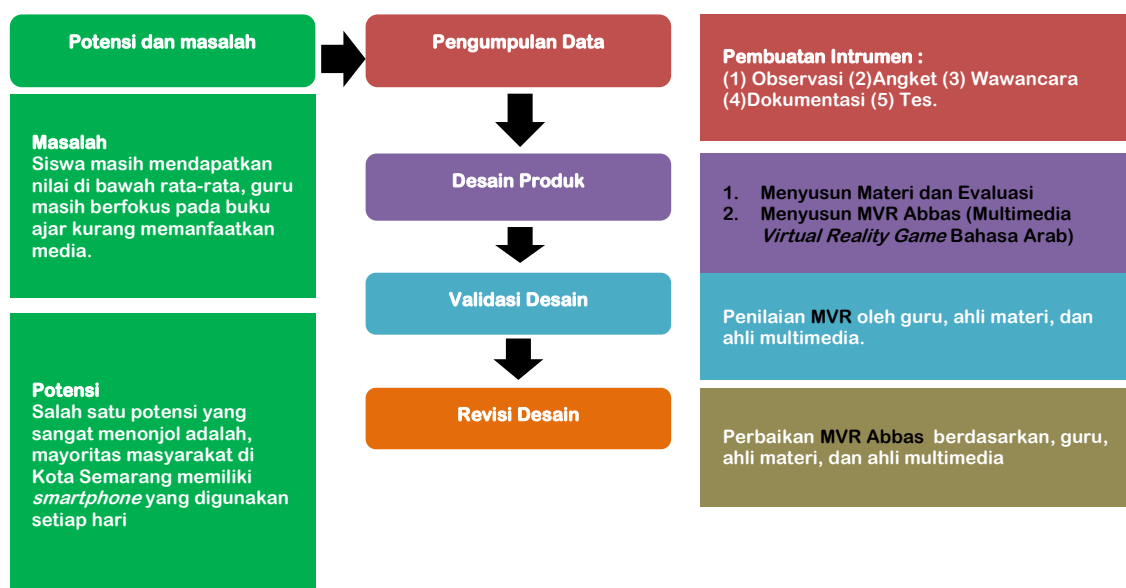
Keterampilan Berbicara dari jurnal

Keterampilan berbicara termasuk salah satu keterampilan berbahasa Arab. Secara umum tujuan latihan berbicara adalah agar siswa dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyoganyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan (Tarigan 2015: 16).

Secara esensial minimal ada 3 tujuan penting pembelajaran di sekolah. Ketika tujuan tersebut adalah untuk (1) melatih keberanian siswa, (2) melatih ujaran siswa, dan (3) melatih daya kreatifitas siswa (Abidin 2012: 95).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) disingkat R&D. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Sugiyono (2010: 408-409) membagi langkah-langkah penelitian dan pengembangan ke dalam sepuluh langkah, yakni (1) merumuskan potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) mendesain produk, (4) memvalidasi desain produk kepada ahli, (5) melakukan perbaikan desain produk, (6) melakukan uji coba produk, (7) merevisi produk, (8) melakukan uji coba pemakaian dalam lingkup yang lebih luas, (9) merevisi produk lagi, dan (10) melakukan pembuatan produk secara masal. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai tahap kelima yakni melakukan perbaikan desain produk, hal ini karena keterbatasan waktu dan biaya. Adapun alur pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian dan Pengembangan MVR Abbas (Multimedia Virtual Reality Game Bahasa Arab)

Subjek dan populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan guru MTs bahasa Arab di Kota Semarang. Dalam penelitian ini sampel diambil secara acak dari guru bahasa Arab dan siswa MTs kelas VIII di Kota Semarang. Penelitian ini hanya difokuskan di MTsN 1, MTs N 2, MTs Al Azhar 14, MTs Al Khoiriyah, SMPI Sultan Agung 1 di kota Semarang dengan jumlah sampel 75 orang siswa dan 5 orang guru. Adapun subjek penelitian yang lain, yaitu ahli multimedia, ahli bahasa, dan ahli materi pembelajaran bahasa Arab yang memberikan penilaian maupun masukan terhadap prototipe media.

Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan non-tes. Teknik tes meliputi tes hasil belajar. Serta teknik non-tes meliputi angket atau kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup teknik tes dan non tes. Teknik analisis data yang dihasilkan dari tes uji coba hasil pengembangan dilakukan untuk mengetahui kecepatan pemahaman materi, kreativitas, dan hasil belajar siswa MTs Kelas VIII dipaparkan secara kuantitatif.

Data yang berasal dari non-tes berupa angket, observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan mengolah hasil dan memaparkan secara kualitatif. Data dari angket (para siswa, guru, dan pakar) dianalisis sebagai materi secara deskriptif. Angket uji validasi yang digunakan untuk validasi produk terdiri dari dua bagian, yaitu kolom *checklist* serta lembar komentar, tanggapan, kritik, dan saran dari validator.

Data hasil observasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian. Keseluruhan data yang diperoleh sangat perlu dicatat serta diteliti dan rinci. Hasil observasi pada penelitian dicatat secara keseluruhan untuk kemudian direduksi sehingga mendapatkan data-data penting yang mendukung penelitian. Sedangkan teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara dengan guru dan siswa dengan wawancara terbuka untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran berbicara.

Data yang diperoleh dalam wawancara merupakan data yang bersifat kualitatif sehingga cara yang dapat digunakan untuk merealisasikan data tersebut, yaitu melalui deskripsi data. Setelah wawancara dilakukan, peneliti akan mengelola data hasil wawancara tersebut menjadi bentuk paragraf deskriptif sehingga data dapat tersusun rapi dan runtut.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Angket Kebutuhan

Sasaran penyebaran angket adalah guru bahasa Arab dan siswa. Angket ini dibagikan kepada 5 guru bahasa Arab dan 50 siswa di Kota Semarang. Angket analisis kebutuhan ini memuat beberapa aspek seperti (1) aspek isi dan materi media, (2) aspek visual media, dan (3) aspek audio media. Berikut merupakan hasil angket kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi MVR ABBAS untuk keterampilan berbicara bahasa Arab:

Sebanyak 3 guru (60%) dan 17 siswa (34%) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa berbicara bahasa Arab di sekolah sangat baik. Adapun dalam penggunaan media, 4 guru (40%) dan 22 siswa (28.6%) menyatakan bahwa guru sering menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran. Berdasarkan penggunaan *handpone*, 3 orang guru (60%) menyatakan bahwa menggunakan *handpone* di mana-mana, sedangkan 47 siswa (47,9%) menyatakan bahwa penggunaan *handpone* paling sering digunakan di rumah.

Dari aspek durasi penggunaan *handpone*, 2 orang guru (40%) dan 22 orang siswa (44%) menggunakan *handpone* dengan rata-rata penggunaan 2-4 jam sehari. Berdasarkan aspek kegiatan yang dilakukan ketika menggunakan *handpone*, 2 orang guru (40%) menyatakan bahwa sering menggunakan hp untuk keperluan belajar dan keperluan lainnya, 30 siswa (25%) sering menggunakan *handpone* untuk bermain *game*. Berdasarkan aspek tingkat keperluan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab, 3 guru (60%) dan 24 (48%) siswa menyatakan sangat perlu. Selain itu, 3 guru (60%) menyatakan sangat perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan kurikulum 2013. Dari segi elemen media yang disertakan, 5 guru (100%) menyatakan bahwa

elemen yang perlu ada adalah materi, KI dan KD, kosakata, dan evaluasi. Kemudian berdasarkan perlunya pengenalan kosakata sebelum inti pembelajaran, 3 guru (60%) dan 25 siswa (50%) menyatakan sangat perlu adanya pengenalan kosakata sebelum pembelajaran. Berdasarkan jumlah kosakata dalam aplikasi, 3 guru (60%) menyatakan bahwa kosakata yang digunakan hendaknya 10-15 kosakata, sedangkan 16 siswa (38%) menyatakan jumlah kosakata yang dikehendaki adalah sejumlah 5-10 kosakata.

Pada aspek lama durasi penerapan media pembelajaran bahasa Arab keterampilan berbicara, 3 guru (60%) dan 20 siswa (40%) menyatakan lama durasi penerapan, yaitu 6-8 menit. Berdasarkan aspek latihan berbicara dalam aplikasi, 3 guru (60%) menyatakan sangat perlu adanya latihan, sedangkan 30 siswa (60%) hanya menyatakan perlu. Berdasarkan aspek bentuk soal evaluasi 3 guru (30%) menyatakan bentuk soal evaluasi, yaitu mengidentifikasi bunyi huruf dan menemukan makna kata melalui gambar. Jenis warna yang dikehendaki untuk media, 3 guru (60%) memilih warna monokromatik, sedangkan 34 siswa (68%) memilih warna terang. Penyertaan tokoh dalam aplikasi, 3 guru (60%) dan 25 siswa (50%) menyatakan berupa kartun muslim. Selain itu, 3 guru (60%) menyatakan perlu adanya penyertaan ilustrasi untuk kosakata baru, sedangkan 22 siswa (44%) menyatakan sangat perlu.

Jenis gambar yang digunakan dalam media, 4 guru (80%) dan 39 siswa (78%) memilih kartun. Berdasarkan aspek contoh pengerjaan dalam latihan, 3 guru (60%) dan 34 siswa (68%) menyatakan sangat perlu adanya contoh pengerjaan dalam latihan. Berdasarkan aspek tombol *icon* dan menu penggunaan media, 3 guru (60%) menyatakan sangat perlu, sedangkan 38 siswa (76%) hanya menyatakan perlu. Adapun berdasarkan aspek navigasi petunjuk penggunaan media, 3 guru (60%) dan 27 siswa (54%) menyatakan sangat perlu adanya navigasi petunjuk penggunaan media. Selain itu, 5 guru (100%) dan 29 siswa (58%) memilih bahasa Indonesia Arab sebagai bahasa navigasi. Jumlah evaluasi yang ideal menurut 3 guru (60%) menyatakan sejumlah 10 soal. Sejumlah 3 guru (60%) menyatakan perlu adanya pemberian contoh pengerjaan untuk evaluasi dalam tiap tema. Berdasarkan aspek jenis audio yang sesuai untuk media, 5 guru (100%) dan 20 siswa (40%) memilih audio berupa gabungan antara suara latar dan efek.

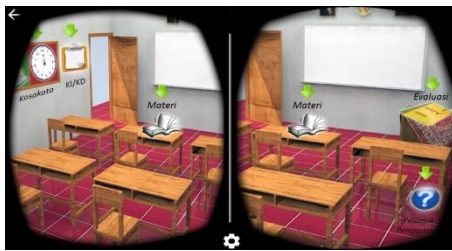
Desain Produk

MVR Abbas (Multimedia *Virtual Reality Game* Berbicara Bahasa Arab) merupakan media pembelajaran berupa aplikasi android dengan menggunakan teknologi *virtual reality* berbasis pendidikan antarbudaya yang berisi tentang materi yang berpedoman pada kurikulum 2013 berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. MVR Abbas menyajikan materi pembelajaran bahasa Arab pada jenjang MTs kelas VIII sederajat khususnya keterampilan berbicara. Dalam materi akan dimasukkan unsur-unsur budaya, mengingat belajar bahasa adalah belajar budaya. Penggunaan teknologi *virtual reality* dapat memberikan materi kepada siswa dengan jelas, *real-time*, dan interaktif. Aplikasi MVR Abbas berisi lima komponen utama, yaitu: KI dan KD, kosakata, percakapan, evaluasi yang berisi permainan, dan latihan soal.

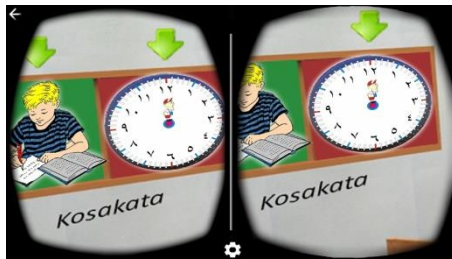
Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Arab, penggunaan aplikasi ini dapat digunakan dalam ponsel pintar dengan sistem operasi android versi Lolipop ke atas yang dipadukan dengan *google cardboard* atau kacamata *virtual reality*. *Cardboard* adalah sebuah *virtual reality* (VR) *headset* atau realitas maya yang dikembangkan oleh Google untuk digunakan pada perangkat ponsel pintar. Program ini dikembangkan sebagai sistem terjangkau yang mendorong minat dan pengembangan aplikasi VR. Melalui Google Cardboard pengguna bisa merasakan realitas maya dengan cara sederhana, menyenangkan, dan terjangkau. Berikut desain aplikasi dari MVR Abbas (Multimedia *Virtual Reality Game* Berbicara Bahasa Arab):



Gambar 3. Tampilan Halaman Isi Identitas



Gambar 4. Desain Ruang *Virtual Reality*



Gambar 5. Desain Tampilan Kosakata



Gambar 6. Desain Tampilan Materi



Gambar 7. Desain Tampilan Evaluasi



Gambar 8. Gambar VR

Validasi Desain

Validasi produk dilaksanakan pada tanggal 26 April 2019 dengan dosen Pendidikan Bahasa Arab M. Yusuf Ahmad Hasyim, Ph.D selaku validator materi dan dosen DKV Wandah Wibawanto S.Sn., M.Ds. selaku validator media serta guru dari MTs 1 Semarang selaku *stakeholder*. Adapun hasil dari validasi materi dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran MVR Abbas dinyatakan sangat layak dengan rentangan skor 87,25. Sedangkan hasil dari validasi media dinyatakan layak dengan rentangan skor 83,42.

Revisi Desain

Produk yang sudah divalidasi akan diperbaiki dengan cara menambahkan atau mengurangi materi yang terdapat di dalam multimedia. Revisi desain juga bisa dilakukan terhadap desain multimedia sehingga penampilannya lebih menarik, meliputi perubahan desain warna, instrumen, audio, dan desain gambar di dalam multimedia tersebut. Setelah desain produk divalidasi, peneliti merevisi masukan dari validator. Berikut sampel revisi salah satu desain tampilan awal.



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 5. Desain Perbaikan

Simpulan

MVR Abbas adalah media pembelajaran bahasa Arab keterampilan berbicara bahasa Arab dengan menggunakan teknologi *virtual reality*. MVR Abbas merupakan aplikasi berbasis *android* dengan menggunakan kacamata Google Cardboard atau VRBox. Materi yang disajikan mengandung unsur *cross cultural understanding* atau pendidikan antarbudaya. Hal ini akan membantu siswa dalam belajar bahasa Arab, mengingat belajar bahasa tidak dapat terlepas dari budaya yang terkandung dalam bahasa tersebut. MVR Abbas merupakan tantangan dan potensi yang nyata bagi pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan berbicara. Teknologi VR

cocok untuk visualisasi informasi secara intensif. Penerapan VR meningkatkan pengalaman atas kolaborasi ruang nyata dan semu sebagai kontribusi untuk pendidikan.[]

Daftar Rujukan

- Abdul Chaer. & Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abidin, Yusuf. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ariani, Niken. & Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Bahar, Yudi Nugraha. 2014. “Aplikasi Teknologi Virtual Reality bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur”, *Jurnal Desain Kontruksi*, Vol. 13, No. 2.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Ghazali, dkk. 2014. “Pengembangan Peta Interaktif Tiga Dimensi Gedung Rektorat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unity 3D Engine”, *Jurnal Teknik Pomits*, Vol. 2, No. 2.
- Hakim, Noor Lukmanul. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Swishmax Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kota Semarang*. Semarang: UNNES.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Liddicoat, A.J. 2011. *Language Teaching and Learning from an Intercultural Perspective*. In E. Hinkel (Ed) *Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning*. London & New York: Routledge.
- Madya, Suwarsih. 2013. *Metodologi Pengajaran Bahasa: Dari Era Prametode Sampai Era Pascametode*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purbasari, Rohmi Julia. dkk. 2013. “Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2.
- Ratriana, Ramdhan Dwi. 2017. “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahi”, *Tesis*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riyadi, Firman Setiawan. dkk. 2017. “Aplikasi 3D Virtual Reality sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile”, *Jurnal Informatika dan Komputer*, Vol. 2, No. 2.
- Sihite, Berta. dkk. 2013. “Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda Di Hotel Majapahit)”, *Jurnal Teknik Pomits*, Vol. 2, No. 2.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.