

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *VIRTUAL REALITY LEARNING*
DENGAN MEDIA *GOOGLE CARDBOARD* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB KELAS VI MIN 2 BANTUL**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Disusun oleh:

LAILATUL MASRURO

NIM: 19104020047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-835/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS METODE *VIRTUAL REALITY* DENGAN MEDIA *GOOGLE CARDBOARD* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VI MIN 2 BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LAILATUL MASRURO
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020047
Telah diujikan pada : Jumat, 24 Maret 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 642a9900893da



Penguji I

Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

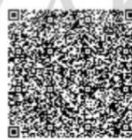
Valid ID: 642a862d13dff



Penguji II

Nurhapsari Pradnya Paramita, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 642ceb4e0b73e



Yogyakarta, 24 Maret 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 642ced8218393

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Masruro
NIM : 19104020047
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya ini adalah hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 01 Maret 2023

Yang Menyatakan,



Lailatul Masruro
NIM. 19104020047

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lailatul Masruro
NIM : 19104020047
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika kemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggungjawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Terima kasih.

Yogyakarta, 16 Maret 2023

Yang Menyatakan,


Lailatul Masruro

NIM.19104020047

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Lailatul Masruro

NIM : 19104020047

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan *Virtual Reality Learning* dengan
Media *Google Cardboard* dalam Pembelajaran Bahasa
Arab Kelas VI MIN 2 Bantul

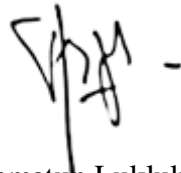
sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas agar dapat di munaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Maret 2023

Pembimbing Skripsi,











Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I.,M.Pd.I.

NIP.

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : Lailatul Masruro
2. NIM : 19104020047
3. Pembimbing : Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I.,M.Pd.I.
4. Mulai Pembimbingan : 16 Agustus 2022
5. Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan *Virtual Reality Learning* Dengan Media *Google Cardboard* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul
6. Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
7. Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

No	Tanggal	Bimbingan ke	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1.	16 Agustus 2022	1	Latar belakang, Bab I, Bab II, Bab III	 -
2.	25 September 2022	2	Latar belakang, Bab I, Bab II, Bab III, Format Penulisan.	 -
3.	14 Oktober 2022	3	Latar belakang, Bab I, Bab II, Bab III, Format Penulisan, Sumber Kajian teori.	 -
4.	31 Oktober 2022	4	Bab III, Daftar Pustaka, Instrumen Penelitian	 -
5.	14 Desember 2022	5	Bab III (Metode Penelitian), Daftar pustaka.	 -
6.	25 Desember 2023	6	Penambahan referensi, format penulisan.	 -
7.	07 Maret 2023	7	Bab IV, Format Penulisan.	 -
8.	13 Maret 2023	8	Halaman Persembahan, Motto, Daftar Isi, Curriculum Vitae.	 -

Yogyakarta, 17 Maret 2023

Pembimbing

 -
Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I.,M.Pd.I.

NIP. 19881107 201503 2 004

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bismillah walhamdulillahirobbil 'aalamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT dengan segala nikmat serta hidayah-Nya yang telah memberi kemampuan kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi tanpa suatu halang rintang apapun.

Sholawat dan salam tetap tercurah kehadiran Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan keselamatan kita dari zaman jahiliyah kepada zaman yang penuh teknologi serta ber era globalisasi seperti saat ini. Sholawat dan salam tak lupa dihaturkan kepada keluarga serta sahabat-sahabat serta kepada *tabi'in* dan para *tabi'ut tabi'in*.

Adanya skripsi ini sebagai bukti pelaksanaan penelitian kami. Dalam proses pembuatan skripsi ini, banyak pihak terlibat yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karenanya, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Nurhadi, S.Ag., M.A. selaku Kepala Prodi Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Jafar Shodiq, M.Si, selaku dosen pembimbing akademik kami.

5. Ibu Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi kami, yang telah banyak memberikan masukan kepada kami selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak ibu guru di MIN 2 Bantul, yang telah memberikan izin, motivasi dan dukungannya dalam penelitian kami.
7. Ibu Evi Yulianti, SS., selaku pengampu mata pelajaran Bahasa Arab di MIN 2 Bantul, yang telah bersedia memberikan saran serta masukan kepada kami.
8. Ayah Budiono,S.Pd.I. dan Ibu Lutfiatul Hasanah, selaku orangtua kami yang telah sangat sangat banyak berkontribusi dalam memberikan semangat, do'a, arahan, serta finansial yang sangat membantu kami.
9. Semua saudara, sahabat, teman teman Prodi angkatan 2019 An-nawaty, dan teman-teman squad Ad-darojat, yang telah banyak mengukir kisah selama perjalanan kami di UIN Sunan Kalijaga ini.
10. Siswa siswi MIN 2 Bantul yang telah memberikan waktu serta menerima kami untuk menyelesaikan penelitian ini.
11. Semua pihak yang telah membantu kami demi kelancaran proses penyusunan skripsi ini, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas segala kebaikan yang telah diberikan. *Aamiin.*
12. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Peneliti menyadari dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karenanya peneliti memohon maaf serta kritik saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca yang bersangkutan umumnya. Demikian kami kami ucapkan syukur serta terima kasih.

Yogyakarta, 01 Maret 2023

Penulis



Lailatul Masruro

NIM. 19104020047



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk Almamater tercinta:

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim

(HR. Ibnu Majah)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu ‘anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahiih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913

DAFTAR ISI

PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
MOTTO	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
تجرید.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis.....	5
E. Telaah Pustaka	5
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	11
A. Kajian Teori	11
1. Tinjauan Efektivitas.....	11
2. Media Pembelajaran	14
3. Konsep <i>Virtual Reality</i>	15
4. Media <i>Virtual Reality</i>	19

5. Tinjauan Pembelajaran Bahasa Arab.....	31
B. Metode Penelitian.....	36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
2. Waktu dan Lokasi Penelitian	37
3. Penentuan Sumber Data.....	38
4. Teknik Pengumpulan Data.....	40
5. Kerangka Berpikir	41
6. Hipotesis Penelitian	42
7. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	43
8. Variabel Penelitian	46
9. Analisis Data	47
BAB III GAMBARAN UMUM MIN 2 BANTUL	49
A. Letak dan Keadaan Madrasah	49
B. Sejarah Madrasah	49
C. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah	51
1. Visi Madrasah	51
2. Misi Madrasah.....	53
3. Tujuan Madrasah.....	54
D. Struktur Organisasi.....	56
E. Program Unggulan Madrasah	57
1. Program Madrasah Adiwiyata.....	57
2. Program Madrasah Sehat	57
3. Program Madrasah Tahfidz.....	58
4. Program Madrasah Literasi dan Inovasi	58
5. Program Madrasah Ramah Anak	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Deskripsi Data.....	60
B. Prosedur Penelitian.....	62
1. Jadwal Prosedur Penelitian	62
2. Pengukuran sebelum <i>Treatment</i> (Perlakuan)	62
3. <i>Treatment</i> (Perlakuan)	64
4. Pengukuran setelah <i>Treatment</i> (Perlakuan)	68

C. Hasil Analisis Data.....	73
1. Uji Prasyarat Analisis Data	73
2. Analisis Data	76
D. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	88
C. Kata Penutup.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	95
CURRICULUM VITAE.....	137



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Desain penelitian	59
Tabel 2.2 Interpretasi reliabilitas soal uji coba	66
Tabel 2.3 Kesimpulan uji validitas dan reliabilitas	67
Tabel 4.4 Data siswa kelas VIA kelas eksperimen	82
Tabel 4.5 Data siswa kelas VIB kelas kontrol.....	83
Tabel 4.6 Langkah-langkah penelitian	84
Tabel 4.7 Materi pada aplikasi <i>MVR Abbas</i>	89
Tabel 4.8 Data hasil pretest posttest kelas eksperimen	91
Tabel 4.9 Data hasil pretest posttest kelas kontrol	93
Tabel 4.10 <i>Test of Normality</i>	96
Tabel 4.11 Output SPSS <i>Test of Homogeneity of Variance</i>	97
Tabel 4.12 <i>Ranks</i> tabel uji <i>wilcoxon</i> kelas eksperimen	98
Tabel 4.13 Hasil <i>Test statistics</i> uji <i>wilcoxon</i> kelas eksperimen	99
Tabel 4.14 <i>Ranks</i> tabel uji <i>wilcoxon</i> kelas kontrol	100
Tabel 4.15 Hasil <i>Test statistics</i> uji <i>wilcoxon</i> kelas kontrol	100
Tabel 4.16 Kategori tafsiran efektivitas nilai uji <i>N-Gain</i>	101
Tabel 4.17 Hasil uji <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	101

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Google Cardboard</i>	42
Gambar 2.2 <i>Samsung Gear VR</i>	43
Gambar 2.3 <i>HTV Vive Pro</i>	43
Gambar 2.4 <i>Sony HMZ-T3W</i>	44
Gambar 2.5 <i>PC atau Komputer</i>	45
Gambar 2.6 <i>Smartphone</i>	46
Gambar 2.7 <i>Controller</i>	46
Gambar 2.8 <i>Katwalk C. Personal VR Treadmill</i>	47
Gambar 2.9 <i>Headset</i>	47
Gambar 2.10 <i>Aplikasi Google cardboard dan youtube</i>	48
Gambar 2.11 <i>Aplikasi GC buah dalam bahasa Arab VR dan MVR Abbas</i>	48
Gambar 2.12 <i>Aplikasi VR 360 Veer editor</i>	49
Gambar 2.13 <i>Kerangka dan komponen-komponen google cardboard</i>	50
Gambar 2.14 <i>Proses perakitan platform google cardboard</i>	51
Gambar 2.15 <i>Tampilan smartphone support VR pada aplikasi EZE VR</i>	52
Gambar 2.16 <i>Tampilan Kosakata</i>	88
Gambar 2.15 <i>Tampilan Virtual Reality</i>	88

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing	117
Lampiran 2 Bukti seminar proposal	118
Lampiran 3 Berita acara seminar	119
Lampiran 4 Surat ijin penelitian	120
Lampiran 5 Catatan Observasi	121
Lampiran 6 Sertifikat PBAK	123
Lampiran 7 Sertifikat Sospem	124
Lampiran 8 Sertifikat PLP-KKN Integratif	125
Lampiran 9 Sertifikat ICT	126
Lampiran 10 Sertifikat IKLA	127
Lampiran 11 Sertifikat TOEC	128
Lampiran 12 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Butir Soal	129
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli I	131
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli II	132
Lampiran 15 Soal Uji Coba Instrumen Tes	133
Lampiran 16 Kunci Jawaban Instrumen Tes	136
Lampiran 17 Perhitungan Validitas	137
Lampiran 18 Perhitungan Reliabilitas	140
Lampiran 19 Kesimpulan Validitas dan Reliabilitas	142
Lampiran 20 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	143
Lampiran 21 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	145
Lampiran 22 RPP Kelas Eksperimen	146
Lampiran 23 RPP Kelas Kontrol	150
Lampiran 24 Dokumentasi	154

ABSTRAK

Lailatul Masruro (19104020047), Efektivitas Penggunaan *Virtual Reality Learning* dengan Media *Google Cardboard* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul, Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dalam pembelajaran bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul, dan untuk mengetahui perbedaan signifikansi kelas eksperimen (yang diberikan perlakuan dengan model *virtual reality learning* dengan media *google cardboard*) dengan kelas kontrol (yang tidak diberikan perlakuan dengan model *virtual reality learning* dengan media *google cardboard*).

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VI MIN 2 Bantul. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik MIN 2 Bantul, kemudian dipilih sampel kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol. Sebelum data dianalisis, data terlebih dahulu diuji dengan uji *kolmogrov-smirnov* dan uji varian untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Dari aspek uji coba kelas kontrol dan kelas uji coba menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, akan tetapi model *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VI MIN 2 Bantul kurang efektif. Data diuji dengan uji *wilcoxon* sebagai alternatif dari uji *paired sample t test* karena data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dengan taraf signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan signifikan. Selanjutnya data dianalisis dengan uji *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas penggunaan *virtual reality learning* dengan media *google cardboard*. Hasil perhitungan menunjukkan penerapan model *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dinyatakan “kurang efektif” karena memiliki rata-rata 51,9938 atau 52 %, hal ini berdasar pada tabel pengukuran kategori tafsiran efektivitas nilai uji *N-gain*.

Kata kunci : *Virtual reality*, *Google Cardboard*, Bahasa Arab.

تجريد

ليلة المسرورة (19104020047), فعالية استخدام تعلم الواقع الافتراضي باستخدام وسائل "google cardboard" في تعليم اللغة العربية بصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 بانتول، قسم تعليم اللغة العربية بكلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بيوكياتا، 2023.

يهدف هذا البحث لمعرفة مدى فعالية استخدام تعلم الواقع الافتراضي باستخدام وسائل "google cardboard" في تعليم اللغة العربية بصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 بانتول، ومعرفة الفرق في أهمية بين الفصل التجريبي (الفصل الذي تم علاجه بنماذج تعلم الواقع الافتراضي باستخدام وسائل "google cardboard") وفئة التحكم (الفصل الذي لم يتم معه استخدام نماذج تعلم الواقع الافتراضي باستخدام وسائل "google cardboard").

تم إجراء هذا البحث على طلاب الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 بانتول. كان مجتمع هذه الدراسة جميعاً طلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 بانتول، ثم تم اختيار عينة من الفئة "السادس A" كعينة تجريبية والفئة "السادس B" كعينة تحكم. قبل تحليل البيانات، تم اختبار البيانات أولاً باستخدام اختبار kolmogorov-smirnov واختبار التباين لمعرفة أن البيانات تم توزيعها بشكل طبيعي ومتجانسة. من ناحية تجربة فئة التحكم والصف التجريبي أظهر اختلافاً كبيراً. ومع ذلك، كان نموذج تعلم الواقع الافتراضي مع وسائل google Cardboard في تعليم اللغة العربية بصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 بانتول أقل فاعلية. تم اختبار البيانات باستخدام اختبار wilcoxon كبديل لاختبار paired sample t-test لأن البيانات لم يتم توزيعها بشكل طبيعي ولم تكن متجانسة. تظهر نتائج الحساب أن هناك فرقاً بمستوى دلالة 0.000 وهو أقل من 0.05 بحيث يمكن تحديده على أنه معنوي. علاوة على ذلك، تم تحليل البيانات باستخدام اختبار N-Gain لتحديد مدى فعالية استخدام تعلم الواقع الافتراضي باستخدام وسائل google cardboard من الورق المقوى. تظهر نتائج الحسابات أن تطبيق نموذج تعلم الواقع الافتراضي مع وسائل google cardboard يعتبر "أقل فاعلية" لأنه يحتوي على متوسط 51.9938 أو 52%، وهذا يعتمد على جدول القياس لفئة تفسير فعالية قيمة اختبار N-Gain.

كلمات مفتاحية: واقع افتراضي، google cardboard، اللغة العربية.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1998 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	bā‘	B	Be
ت	tā‘	T	Te
ث	sā	š	Es (dengan titik diatas)
ج	jīm	Jīm	Je
ح	hā‘	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	khā‘	Kh	ka dan ha
د	dāl	D	De
ذ	zāl	ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	rā‘	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sīn	S	Es
ش	syīn	Sy	es dan ye
ص	sād	ṣ	es (dengan titik dibawah)

ض	ḍād	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	G	-
فا	fā‘	F	-
ق	qāf	Q	-
ك	kāf	K	-
ل	lām	L	-
م	mīm	M	-
ن	nūn	N	-
و	wāwu	W	-
هـ	hā	H	-
ء	hamzah	’	Apostrof
ي	yā‘	Y	-

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk syaddah, ditulis rangkap, contoh:

أَحْمَدِيَّةَ ditulis *Ahmadiyyah*

C. Ta’ Marbūṭah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya.

جَمَاعَةَ ditulis *jamaā h*

2. Bila dihidupkan ditulis t.

D. Vocal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis I, dan dammah ditulis u.

E. Vokal Panjang

a panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda hubung (-) diatasnya.

F. Vokal-Vokal Rangkap

1. fathah dan yā mati ditulis ai, contoh:

بَيْنَكُمْ Bainakum

2. fathah dan wāwu mati ditulis au, contoh

قَوْلٍ Qaul

G. Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof (‘)

أَنْتُمْ A’antum

مُؤَنَّثٍ Mu’annas

H. Kata sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah contoh:

الْقُرْآنِ ditulis Al-Qur’ān

الْقِيَّاسِ ditulis Al-Qiyās

2. Bila diikuti huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السَّمَاءِ As-samā’

الشَّمْسِ Asy-syams

I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.

ذَوَى الْفُرُوضِ ditulis *Żawi al-furūd*

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut,

contoh:

أَهْلُ السُّنَّةِ ditulis *Ahl as-Sunnah*

شَيْخُ الْإِسْلَامِ ditulis *Syaikh al-islām* atau *Syaikhul-Islām*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Inovasi dan tantangan pendidikan abad 21 digencarkan dan butuh strategi efektif dan sistematis. Pembelajaran inovatif merupakan strategi pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar.² Pembelajaran perlu dirancang dengan strategi yang efektif serta kreatif dan sistematis guna menciptakan proses pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik. Abad 21 populer dengan membawa perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi.³

Teknologi *virtual* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.⁴ *Virtual reality* merupakan sebuah teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Virtual Reality* menawarkan lingkungan interaktif yang melibatkan peserta didik dan memungkinkan mereka memvisualisasikannya. Teknologi ini diperkenalkan sebagai alat

² Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* ,(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 11.

³ Restu Rahayu, *et.al.,Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*, (Jurnal Basicedu, 2022), vol.6, No.2.

⁴RD Rani Rofi'ah, *et.al., Penerapan Virtual Reality Bidang Pendidikan*. (Jurnal Grafika Komputer, 2019).

inovasi untuk memecahkan masalah kompleks, sehingga menghasilkan solusi yang unik, realistis dan praktis bagi peserta didik.⁵

Google cardboard dan sejenisnya yang merupakan sebuah alat bantu dalam penggunaan *virtual reality*.⁶ *Google cardboard* adalah sebuah perangkat sederhana dibandingkan dengan media *virtual reality* lainnya. Selain itu, harganya sangat terjangkau bahkan bisa dibuat sendiri dengan bahan yang mudah ditemui dilingkungan sekitar dan utamanya lebih mudah digunakan untuk pemula. *Virtual reality* dengan media *google cardboard* dan media lainnya bisa digunakan dalam pembelajaran. Salah satu hasil penelitian penggunaan *virtual education* atau *virtual reality* dalam pembelajaran IPA materi tata surya menyatakan bahwa *virtual reality* menambah antusias dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA materi tata surya kelas VII.⁷

Model pembelajaran Bahasa Arab telah mendapatkan perhatian dari pakar pembelajaran Bahasa dengan melakukan berbagai kajian dan penelitian untuk mengetahui efektivitas dan kesuksesan berbagai model pembelajaran.⁸ Oleh karena itu, kali ini teknologi *virtual reality* ini akan lebih difokuskan penggunaannya dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pembelajaran Bahasa Arab memiliki empat

⁵Kartiko, *et.al.*, *Learning science in a VR application: The Impacts of Animated-Virtual Actors Visual Complexity*. (Computers & Education, 55(2), 881–891, 2010).

⁶Andre Kurniawan Pamoedji, *et.al.*, *Mudah Membuat game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017), hlm. 130.

⁷Budiman, *Penerapan Virtual Education dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Kelas VII MTs Negeri 1 Sindereng Rappang*, (skripsi Program Studi Tadris IPA, Fakultas Tarbiyah, IAIN Parepare, 2022)

⁸Bisri Mustofa, M. Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 1.

fokus *maḥarat al-lugawiyah* atau keterampilan berbahasa yang meliputi *maḥarat al-istima'*, *maḥarat al-kalam*, *maḥarat al-qira'ah*, dan *maḥarat al-kitabah*.⁹ Keempat *maḥarat* ini memiliki fokus pembahasan masing-masing.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 sebuah lembaga formal benuansa Islam di bawah naungan Kementerian Agama RI. Secara geografis Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bantul terletak di Desa Kebonagung, Kelurahan Kebonagung, Kecamatan Imogiri. Lembaga ini juga menjadikan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran penunjang. Akan tetapi, masih diperlukan sarana pembelajaran yang inovatif dalam Lembaga ini dari segi model dan metode maupun media pembelajaran bahasa Arab di kelas.¹⁰ *Virtual reality learning* berbasis media *google cardboard* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di MIN 2 Bantul. Metode yang kerap diterapkan adalah ceramah, diskusi, penugasan, dan pembelajaran yang berbasis multimedia.¹¹

Maka dari itu, penelitian tentang “Efektivitas *Virtual Reality Learning* dengan Media *Google Cardboard* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VI MIN 2 Bantul” melalui eksperimentasi *Virtual Reality Learning* dengan Media *Google Cardboard* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VI MIN 2 Bantul akan lebih mengarah pada proses, efektifitas, serta apa yang akan peserta didik di MIN 2 Bantul dapatkan dengan pengalaman baru mereka dengan pengaplikasian model

⁹Jaka Imam Mahesa Wijaya, *How To Teach Arabic?*, (Malang: Guepedia, 2020), hlm. 3

¹⁰Observasi pada Pembelajaran Bahasa Arab di MIN 2 Bantul

¹¹RPP Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul

pembelajaran *virtual reality* dengan media *google cardboard* ini. Selain itu diharapkan peserta didik dapat lebih cepat memahami materi dengan visualisasi yang dihadirkan dalam konsep pembelajaran *virtual reality* sehingga peserta didik merasakan pembelajaran yang lebih menarik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi juga peserta didik dapat merasa senang dan aktif dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “apakah penggunaan model *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “efektifitas penggunaan *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dalam pembelajaran bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat serta harapan untuk penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan mengenai *virtual reality learning* dengan media *google cardboard*.
- b. Sarana penambah wawasan dan memperkaya keilmuan bagi peneliti dan pembaca.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada guru dan pengampu bahasa Arab tentang pentingnya *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dalam pembelajaran bahasa Arab dan menjadi bahan evaluasi serta penunjang dalam pembelajaran bahasa Arab selanjutnya.
- b. Menjadi rujukan pada penelitian yang akan dikembangkan oleh mahasiswa yang akan melakukan penelitian pada tugas akhir dan referensi model pembelajaran bagi guru.
- c. Menjadikan *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* sebagai gambaran model pembelajaran alternatif dan inovatif yang dapat dipertimbangkan penerapannya dalam pembelajaran bahasa Arab.

E. Telaah Pustaka

Sebagai relevansi untuk menemukan nilai kebaruan dari penelitian ini, penyusun merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya. Antara lain:

1. Skripsi dari Asri Palupi, Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul "Efektivitas

Pelatihan “Aku Mandiri” untuk Meningkatkan Pengaturan Diri dalam Belajar bagi Mahasiswa yang Sedang Menyelesaikan Skripsi”¹² Perbedaan pada penelitian ini terletak pada fokus kajian, yaitu pelatihan “aku mandiri” dan penggunaan metode penelitian *true experiment*. Sedang korelasinya adalah desain penelitian yang menggunakan *pretest-posttest control group design*, metode analisis data non parametrik uji *wilcoxon*, dan uji *mann whitney* yang digunakan untuk mengetahui efektivitas pada metode pembelajaran.

2. Skripsi dari Budiman, Studi Tadris IPA Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare dengan judul "Penerapan Model *Virtual Education* dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Kelas VII MTS Negeri 1 Sidenreng Rappang”.¹³ Perbedaan pada penelitian ini adalah materi pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi tata surya serta objek penelitian yang ditujukan pada peserta didik kelas VII MTs Negeri Sidenreng Rappang, dan korelasinya yaitu tentang pemanfaatan *virtual reality* dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model *virtual education* menciptakan antusias yang lebih pada peserta didik, namun pada siklus I presentase nilai peserta didik diatas KKM

¹² Asri Palupi, *Efektivitas Pelatihan “Aku Mandiri” untuk Meningkatkan Pengaturan Diri dalam Belajar bagi Mahasiswa yang Sedang Menyelesaikan Skripsi*, (Skripsi Prodi Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020).

¹³Budiman, *Penerapan Model Virtual Education dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Kelas VII MTS Negeri 1 Sidenreng Rappang*, (skripsi Studi Tadris IPA Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2022).

baru 78,60% sehingga belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92,85%.

3. Skripsi dari Ade Randi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjudul "Pemanfaatan Teknologi *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Sistem Tata Surya berbasis Android".¹⁴ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi *virtual reality* sistem tata surya yang selanjutnya akan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Perbedaan dalam penelitian ini adalah materi yang diterapkan, yaitu sistem tata surya pada *sains*. Sedang korelasinya adalah tentang pemanfaatan *virtual reality* sebagai model dan metode pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan, memberikan informasi visual yang lebih baik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan menambah pemahaman.
4. Skripsi dari Denta Septian Pamungkas, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang berjudul "Efektivitas Media *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN Mlatiharjo 01 Semarang".¹⁵ Dengan latar belakang belum maksimalnya kegiatan belajar dikelas serta kurangnya inovasi dan

¹⁴Ade Randi. *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Sistem Tata Surya berbasis Android*, (Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2017).

¹⁵Denta Septian Pamungkas, *Efektivitas Media Virtual Reality dan Augmented Reality pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN Mlatiharjo 01 Semarang*, (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2020).

kreasi dalam penyampaian materi maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran dengan media *virtual reality* dan *augmented reality* serta perbedaan hasil belajar keduanya. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada materi pembelajaran yang fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media *virtual reality* dan *augmented reality*. Sedang korelasinya terdapat pada tujuan untuk mengetahui efektivitas media *virtual reality* dalam pembelajaran.

5. Skripsi Shofiatul Afifah, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul “Eksperimentasi Model *Picture and Picture* dalam Pembelajaran *Maharah Al-Kalam* Siswa Kelas VII di MTsN I Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019”¹⁶ yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran *maharah al-kalam* dengan menggunakan model *picture and picture*. Perbedaan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *picture and picture* dan sasaran penelitian yang berupa kelas VII MTsN Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. Sedang korelasi dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang berupa penelitian kuantitatif eksperimen. Dari pengamatan peneliti terhadap penelitian rujukan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian tentang efektivitas

¹⁶Shofiatul Afifah, *Eksperimentasi Model Picture and Picture dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Siswa Kelas VII di MTs N Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*, (Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019).

penggunaan *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dalam pembelajaran bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul.

6. Skripsi David Hanif Setiaji, Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang berjudul “Penggunaan Media *Google Cardboard* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Usaha dan Energi Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Kebakkramat”.¹⁷ Korelasi pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *google cardboard*, sedang perbedaannya adalah pada tujuan, materi dan objek penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action search* dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini ditujukan untuk memberikan gambaran bahasan secara sistematis mengenai skripsi ini, maka adanya sistematika pembahasan dimaksudkan untuk hal tersebut. Berikut sistematika penulisan skripsi ini:

1. Bagian pertama berisi halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

¹⁷ David Hanif Setiaji, *Penggunaan Media Google Cardboard untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Usaha dan Energi Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Kebakkramat*, (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2018)

2. Bagian kedua terdiri dari beberapa bab,yaitu:

BAB I berisi pendahuluan, yang memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, serta sistematika pembahasan.

BAB II berisi landasan teori yang terdiri dari 4 sub bab yang berisi pembahasan tentang tinjauan efektivitas, media pembelajaran, konsep *virtual reality*, media *virtual reality*, dan pembelajaran bahasa Arab.

BAB III berisi kerangka berpikir, hipotesis penelitian, metode penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi efektivitas pembelajaran dengan menggunakan *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* kelas VI MIN 2 Bantul.

BAB V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

3. Bagian akhir dari skripsi berupa daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VI MIN 2 Bantul, maka diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dinyatakan “kurang efektif”, hal ini berdasar pada hasil uji *N-Gain* kelas yang diberi perlakuan yang memiliki rata-rata 51,9938 atau 52% dan termasuk pada kategori “kurang efektif” sesuai dengan tabel pengukuran kategori tafsiran efektivitas nilai uji *N-gain*. Hal ini juga sekaligus menjawab hipotesis dari penelitian ini bahwa Hipotesis Nihil (H_0) dimana penerapan metode *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* tidak efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian ini juga masih terdapat banyak kekurangan. Namun ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan pada semua pihak yang ingin memajukan dunia pendidikan, yaitu:

1. Selektif dalam memilih metode maupun media pembelajaran. Karna yang diharapkan pada peserta didik bukan hanya sebatas mereka menyukai hal

tersebut, namun juga bagaimana mereka bisa berkembang dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

2. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan lebih baik menggunakan pendekatan dan sampel yang berbeda.
3. Banyak mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih menarik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamiin penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan *maunah* dan *hidayah*-Nya guna menyelesaikan skripsi yang berjudul metode *virtual reality learning* dengan media *google cardboard* dalam pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN 2 Bantul sampai akhir. Waktu, tenaga dan pikiran telah penulis curahkan segenap jiwa dan raga. Namun penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karenanya, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca. Akhirnya, penulis ucapkan *Alhamdulillah* dan semoga adanya skripsi sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiinn*.

YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abboud, Abdul Ghani, *Iraadatu at-Tarbiyah wa Tatbiiqotuhaa al-Ma'aashiroh*, Mesir: Darul Fikr Arabiy, 1979.
- Afifah, Shofiatul, *Eksperimentasi Model Picture and Picture dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Siswa Kelas VII di MTs N Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.
- Ahmad Rathomi, *Maharah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam: Tarbiya Islamica, Vol. 1, No 1 Januari-Juni, 2020.
- Arifin, Zaenal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Borg, Gall, *Educational Research, An Introduction*, New York and London : Longman Inc, 1983.
- Budiman, *Penerapan Model Virtual Education dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Kelas VII MTS Negeri 1 Sidenreng Rappang*, skripsi Studi Tadris IPA Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Pare pare, 2022.
- Bungkaes H.R., J. H. Posumah, Burhanuddin Kiyai. *Hubungan Efektivitas Pengelolaan Program Raskin dengan Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat di Desa Mamahan Kecamatan Gemeh Kabupaten Kepulauan Talaud*. Acta Diurna, vol - (-) : 1-23, 2013.
- Hake, R.R, *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Devison.D: Measurement and Reasearch Methodology, 1999.
- Handoko, Agastya Zulian Dwi, *Penerapan Virtual Reality Berbasis Android Pengenalan Buah-Buahan pada RA Almanar Teluk Pucung Bekasi*, skripsi Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, 2019.
- Hanif Setiaji, David, *Penggunaan Media Google Cardboard untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Usaha dan Energi Kelas XI IPA 3 SMA Negeri Kebakkramat*, Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2018.
- Hasria,et.al., *Efektivitas Penerapan Metode Hiwar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII MTs Hikmat Tuttula Kecamatan*

Tapango Kabupaten Polewali Mandar, Jurnal Loghat Arabi: Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab, Vol 2 No 1, 2011.

- Kartiko, I., et al., *Learning science in a VR application: The impacts of animated-virtual actors' visual complexity*, Computers & Education, 55(2), 881–891, 2010.
- Khaatimah, Husnul, Restu Wibawa. *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition terhadap Hasil Belajar*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.2, No.2, Oktober, 2017.
- Kurniawan, Agung, *Transformasi Pelayanan Publik*, Yogyakarta: Pembaharuan, 2005.
- Kurniawan, Rahadian, *Maharah al-Qiro'ah Fi al-Madrasah al-Tsanawiyah al-Hukumiyah Air Bangis Pasaman al-Gharbiyah (Dirasah Tahliliyah 'An Tadrisiha wa Shu'ubatiha)*, Jurnal Bahasa Arab: Arabiyatuna, Vol.2, No.1, 2018.
- Kusumadewi, Novita, et al. *MVR ABBAS: Multimedia Virtual Reality Game Berbicara Bahasa Arab untuk Siswa Jenjang Menengah Pertama*. Jurnal IMLA (Arabi: Journal of Arabic Studies), No.4, Vol.1, 2019.
- Machali, Imam, *Statistik Manajemen Pendidikan Teori dan Praktik Statistik dalam Bidang Pendidikan, Penelitian, Ekonomi, Bisnis, dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Yogyakarta: PPMPI, 2018.
- Mahmudi, *Manajemen Kinerja Sektor Publik*, Yogyakarta: UUP STIM YKPN, 2010.
- Maulani, Rukaesih A., Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Misbahuddin, Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Mulyasa E., *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, Malang: UIN Maliki Press, 2011.
- Munawwir, AW, *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia*, Surabaya: Pustaka Progressif, 2007.
- Musril, Hari Antoni, et al., *Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI. Vol. 9, No 1 Maret, 2022.

- Mustofa, Bisri dan M.Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Press, 2011.
- Nalole, Darwati. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Melalui Metode Muhadatsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal Pendidikan Islam, Vol 1, No 1, 2018.
- Novitasari, Rizka Wahyu, *Efektivitas Media Pembelajaran CR-DET Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X IPA SMA Muhammadiyah 9 Surabaya*, Skripsi Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2020.
- Palupi, Asri, *Efektivitas Pelatihan “Aku Mandiri” untuk Meningkatkan Pengaturan Diri dalam Belajar bagi Mahasiswa yang Sedang Menyelesaikan Skripsi*, Skripsi Prodi Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.
- Pamodjie, Andre Kurniawan, et. al., *Mudah Membuat game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- Pamungkas, Denta Septian, *Efektivitas Media Virtual Reality dan Augmented Reality pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN Mlatiharjo 01 Semarang*, skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Paulus, Erick, *Virtual Reality: Desain, Implementasi, dan Pengujian Aplikasi Virtual Reality berbasis Unity Game Engine*, Jakarta: PT Lontar Digital Asia, 2019.
- Pramintya, Devira Wiena, et.al., *Realitas Virtual untuk Belajar Kosakata Bahasa Asing Menggunakan Teknologi Google Cardboard*. Jurnal Teknik Pomits, Vol. 6, No.2, 2017.
- Priyatno, Duwi, *SPSS untuk Analisis Korelasi Regresi dan Multivariate*, Jakarta: Gaya Media, 2009.
- Rahayu, Restu, et.al., *Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*, Jurnal Basicedu, Vol.6, No.2, 2022.
- Randi, Ade, *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Sistem Tata Surya berbasis Android*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017.
- Rathomi, Ahmad, *Maharah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam: Tarbiya Islamica, Vol. 1, No 1 Januari-Juni, 2020.

- Riskiyah, Wisma, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dalam Keterampilan Berbicara (Maharah Kalam)*. Institut Agama Islam Negeri Pekalongan.
- Rofi'ah, RD Rani, *et.al.*, *Penerapan Virtual Reality Bidang Pendidikan*, Jurnal Grafika Komputer, 2019.
- Rosyidi, Abd.Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIM-Maliki Press, 2011.
- Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu: Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Sanders, Donald H., *Computer's Today With Basic*, NewYork: McGraw-Hill, 1988.
- Setiawan, Handrik, *Efektivitas Kegiatan Orientasi Perpustakaan (Studi Eksplanatif Tentang Efektivitas Kegiatan Orientasi Perpustakaan Terhadap Pemanfaatan Layanan Pada Perpustakaan Universitas Airlangga Surabaya)*, Skripsi Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, 2013.
- Sidiq, Pajar., Hindayati Mustafidah, *Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Manasik Haji Berbasis Virtual 3D*, Jurnal SAINTEK, Vol.16, No.1, 2019.
- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*, Bandung: Nusa Media, 2011.
- Sukmana, Andi Teja, *Efektivitas Komite Sekolah Penguatan Mutu Pendidikan*, Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2020.
- Syamaun, Nurmasiythah, *Pembelajaran Maharah al-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya, Vol.4, No.2, 2015.
- Thuan To saurik, Herman, *et.al.*, *Teknologi virtual reality untuk media informasi Kampus*, Jurnal Teknik Informasi dan Teknik Komputer: Vol 6. No. 1 , Februari 2019.
- Trieddiantoro Putro, Hendro, *Kajian Virtual Reality*, Makalah Program Studi Program Pascasarjana Teknik Arsitektur universitas Gadjah Mada, 2015.
- Uno, Hamzah B., Nurdin Mohamad, *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Ur, Penny, *A Course in Language Teaching Practice and Theory*, Cambridge: Cambridge University Press, 17th printing, 2009.

Usman, Mohammad Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Wijaya, Jaka Imam Mahesa, *How To Teach Arabic?*, Malang: Guepedia, 2020.

Winarmo, M.E, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*, Malang: UM Press, 2013.

