

Efektivitas Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah MAN 1 Cirebon

¹Siti Nurnaena,²Septi Gumiandari

^{1,2}IAIN Syekh Nurjati Cirebon

sitinurnaena00@gmail.com; septigumiandari@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa memainkan peran penting dalam peningkatan kemampuan kosakata bagi siswa. Tujuan dari artikel penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dan hasil belajar siswa MAN 1 Cirebon. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni metode observasi, wawancara, dan kajian pustaka melalui dokumen, buku, ataupun jurnal ilmiah. Hasil yang didapat dalam penelitian yang telah dilakukan adalah, penggunaan *Augmented Reality* di sekolah MAN 1 Cirebon sudah efektif dan sangat menarik karena pertimbangan gambar/benda memudahkan siswa untuk memahami pentingnya kosakata bahasa Arab saat ini. Metode pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab serta meningkatkan semangat siswa untuk belajar bahasa Arab hingga fasih.

Kata kunci : Augmented Reality, Kosakata, Bahasa Arab, Siswa

PENDAHULUAN

Pengertian bahasa menurut para ahli bahasa berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh sudut pandang mereka yang berbeda-beda terhadap bahasa itu sendiri. Namun dibalik perbedaan itu terdapat manfaat yang besar yang dapat diambil, yaitu dari perbedaan itu justru dapat saling melengkapi suatu pengertian bahasa, sekaligus menunjukkan betapa luasnya arti bahasa itu. Kamus Umum Bahasa Indonesia mendefinisikan "Bahasa adalah sistem lambang yang dipakai orang untuk melahirkan pikiran dan perasaan". Dalam pembelajaran bahasa asing (Arab) yang berorientasi pada fungsi yang komunikatif, maka modal yang dibutuhkan oleh siswa agar dapat berbicara bahasa Arab dengan aktif yakni dengan menguasai kosakata bahasa Arab sebanyak-banyaknya. Pembelajaran bahasa asing (Arab)

yang berorientasi pada fungsi yang komunikatif (Toriyono, 2017)

Dalam penelitian terdahulu oleh (Pekerti, 2017) dengan judul Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian tersebut yakni Aplikasi *Augmented Reality* Tata Surya dikatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar, Persamaannya menggunakan metode *Augmented Reality* dalam pembelajaran sedangkan perbedaan dengan penelitian sekarang yakni terletak dalam populasi dan sampel juga materi yang akan diuji.

Penelitian terdahulu dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem oleh (Burhanudin, 2017). Hasil penelitian yakni 1) Hasil pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi Android *Augmented Reality* untuk mata pelajaran dasar elektronika yang terdiri dari enam komponen utama, yaitu AR Elektronika, SK KD, materi pembelajaran, soal evaluasi, petunjuk, dan informasi; (2) Hasil unjuk kerja dengan pengujian black box testing menunjukkan semua komponen pada aplikasi AR elektronika berfungsi dengan baik; (3) hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor rerata total 65 dari skor maksimal sebesar 80 dengan kategori “layak”. Persamaannya menggunakan metode *Augmented Reality* dalam pembelajaran sedangkan perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada mata pelajarannya, penelitian terdahulu menggunakan dasar elektronika dengan model pengembangan perangkat lunak waterfall.

Penelitian terdahulu yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluq Hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu” oleh (Jannah, 2020). Hasil penelitian adalah bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Kota Bengkulu Perbedaan dengan penelitian sekarang adalah terletak pada metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian terdahulu menggunakan metodologi kuantitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metodologi penelitian kualitatif.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode pembelajaran *augmented reality* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dan hasil belajar siswa di Sekolah MAN 1 Cirebon. Adapun manfaat dari penelitian berguna bagi peneliti untuk mengetahui lebih dalam tentang efektivitas *augmented reality* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dan hasil belajar siswa di Sekolah MAN 1

Cirebon. Dan berguna bagi sekolah MAN 1 Cirebon sehingga ada peningkatan dan memberikan solusi atas permasalahan yang ada efektivitas metode pembelajaran *augmented reality* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif yang merupakan penelitian yang bersifat dan menyoroti penyelidikan dan menjawab pertanyaan tentang bagaimana pertemuan sosial muncul serta mengamankan kepentingan. Lewat pendekatan ini semoga data yang didapat oleh peneliti bisa merinci seluruh situasi tentang efektivitas *Augmented Reality* di MAN 1 Cirebon. Proses pengumpulan data yang dilakukan yakni dengan cara teknik observasi, untuk mengamati efektivitas *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Cirebon. Wawancara, dengan strategi wawancara, analisis dapat memasukkan subjek penelitian yang dipelajari dan tegas, yang mencakup koneksi langsung dan terkoordinasi antara spesialis dan subjek, untuk menyesuaikan realitas saat ini, (Mita, 2015) narasumber yakni guru MAN 1 Cirebon dan beberapa siswa atau siswi MAN 1 Cirebon, karena mereka yang memiliki peran aktif dalam penelitian ini sehingga tepat untuk dijadikan responden. Sumber informasi tambahan yang digunakan berasal dari sumber tersusun, yang dapat diisolasi ke dalam buku dan jurnal ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SEKOLAH MAN 1 CIREBON

- Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Augmented Reality disekolah MAN 1 Cirebon

Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberifasilitas. Pembelajaran adalah kegiatan terencana seorang pendidik

yang melibatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif. Seperti halnya pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa MAN 1 Cirebon. Media menjadi perantara untuk menciptakan komunikasi, bertugas untuk mempermudah pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi, sehingga akan terjadi proses belajar mengajar yang mengakibatkan peserta didik akan memahami hal yang diberikan pendidik. Bila materi ajar telah disampaikan maka hasil belajar peserta didik menjadi umpan balik bagi pendidik. Umpan balik tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Media pembelajaran sebagai titik kunci dalam guru dan siswa dapat saling berkomunikasi dengan optimal sebab media pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur, alat penguat, dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas, dan menarik. Dengan demikian posisi media pembelajaran merupakan sarana penghubung yang sangat penting antara sisi satu dengan sisi lainnya karena berisi informasi dan pesan dari pendidik kepada peserta didik.

Proses pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa MAN 1 Cirebon. Tahap pertama yang dilakukan adalah dalam penelitian ini, yang didapatkan peneliti dari hasil wawancara dengan guru serta murid dan observasi ialah cara menerapkan metode *Augmented Reality* di dalam kelas yakni siswa diberikan tayangan tentang kosakata bahasa Arab kemudian diartikan dengan *clue* menggunakan gambar atau benda

nyata yang mengarah kepada arti sebenarnya, menggunakan aplikasi yang diharapkan mampu menjadi sebuah kamus berbasis *Augmented Reality* yang mampu membantu pengguna dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab, memberikan pengalaman serta pengetahuan mengenai bahasa Arab. Guru memberi contoh dengan bertindak sebagai model, guru melatih siswa-siswa untuk menirukan dan berlatih. Setelah itu, Siswa menerapkan dalam situasi yang tepat dengan bantuan guru. Sehingga penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di sekolah meningkat dengan menggunakan penerapan metode *Augmented Reality*, karena dengan penyertaan gambar/objek. Jadi, siswa lebih mudah menangkap arti dari kosakata tersebut bahkan menghafalnya dan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.

2. PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN AUGMENTED REALITY

- Augmented Reality Meningkatkan Motivasi Dalam Belajar Bahasa Arab

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Metode pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab serta meningkatkan semangat siswa untuk belajar bahasa Arab hingga fasih. Dengan adanya metode *Augmented Reality* ini agar bisa membuat peserta didik bisa termotivasi dalam belajar bahasa Arab di sekolah dan bisa meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran ini menjadi hal yang cukup disoroti dan terus dikembangkan oleh para pengajar maupun penyedia aplikasi, agar tercipta media pembelajaran yang kreatif,

inovatif, dan interaktif. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan siswi yang bernama Liyana di ruang kelas pada tanggal 03 April 2022. Ia mengatakan bahwa Augmented Reality ini sangat memotivasi dirinya untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab.

- Augmented Reality Membantu Mempermudah Pemahaman Materi

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab siswa MAN 1 Cirebon dengan Augmented Reality sangat membantu untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan, karena ada gambar/objek yang menjadikan siswa untuk lebih mudah menangkap arti dari kosakata bahasa Arab bahkan menghafalnya dan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas bernama Ika di kantor guru pada tanggal 03 April 2022 yang menerapkan metode ini, sangat mempermudah siswa untuk menyerap kosa kata bahasa Arab dan sebagian besar materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode ini sangat memudahkan para guru untuk mengajar sehingga situasi kelas menjadi lebih efektif, sehingga sebagian besar materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- Augmented Reality Menghilangkan Kebosanan belajar bahasa Arab

Penerapan metode Augmented Reality tentu saja dapat menghilangkan kebosanan saat melakukan pembelajaran bahasa Arab untuk menguasai kosa kata bahasa Arab. Karena, Augmented Reality yang mampu merealisasikan dunia virtual ke dalam dunia nyata, sehingga dapat mengubah objek-objek yang ada menjadi objek 3D, dan tentu saja metode pembelajaran tidaklah monoton dan siswa-siswi menjadi terpacu untuk mengetahuinya lebih lanjut, seperti

mengetahui dan menguasai kosa kata bahasa Arab. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tanggal 03 April 2022 di sekolah MAN 1 Cirebon. Sebagian siswa mengatakan media yang digunakan memiliki desain tampilan AR yang menarik sehingga para siswa tidak jenuh menggunakan media pembelajaran ini. Teks pada aplikasinya juga mudah dibaca dan tata letak tulisannya juga disusun dengan baik, gambar 3D yang ditampilkan juga sangat terlihat jelas dan ukuran gambarnya juga sesuai.

- Pembelajaran Bahasa Arab Menjadi Lebih Menyenangkan Dengan Augmented Reality

Proses pembelajaran yang menarik tentu saja akan membangkitkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi cepat paham dengan materi yang diberikan dan membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dengan Augmented Reality. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang bernama ibu Ika pada tanggal 03 April 2022 di kantor guru. Media menjadi faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dengan adanya media. Siswa turut merasakan manfaat dengan adanya media yang digunakan, namun sebuah media belum tentu dapat menjangkau seluruh kalangan siswa.

- Augmented Reality Membuat Saya dapat fokus dalam belajar

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 03 April 2022 di sekolah MAN 1 Cirebon. Penggunaan Augmented Reality dapat melatih fokus siswa. Karena, dapat membantu membimbing dalam pembelajaran untuk

perkembangan siswa dan sistem dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa mudah untuk dapat memahami instruksi dan menjadikannya fokus. Memang sulit untuk menarik fokus perhatian dari anak-anak peserta didik. Namun dengan diimplementasikannya Aplikasi AR ini pada beberapa lembaga pendidikan yang digunakan sebagai contoh, respon yang di dapat cukup baik. Bahkan peserta didik lebih antusias dalam mempergunakan Aplikasi AR sebagai metode pembelajaran yang menarik. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dirasa cukup menarik karena interaksi yang terjadi sangat baik di antara guru dan siswa atau bahkan orang tua dengan anak.

- Augmented Reality Menambah Perbendaharaan Kosa Kata Bahasa Arab

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan siswi yang bernama Vinna Nur Putri di ruang kelas MAN 1 Cirebon pada 03 April 2022, bahwa dengan aspek kosakata sangat penting pada bahasa Arab, maka dalam proses pembelajaran perlu menggunakan sebuah metode dengan tujuan mencapai hasil belajar sesuai harapan. Ketika belajar bahasa Arab, banyak orang mengalami kesulitan dalam hal kosakata dan kemampuan dalam penyampaian. Untuk itu, solusi yang ditemukan adalah dengan menggunakan metode Augmented Reality. Dia juga menjelaskan bahwa perbendaharaan kosa kata bahasa Arab mulai bertambah dengan adanya metode *Augmented Reality*.

- Melalui Augmented Reality, Kosa Kata Bahasa Arab Semakin Mudah di ingat dalam Otak

Tata bahasa yang digunakan sangat komunikatif dan materi yang didapat dengan mudah untuk dipahami

sehingga para siswa cepat menangkap dan mudah diingat dalam otak. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru bernama ibu Ika pada tanggal 03 April 2022 di ruang guru. Penggunaan metode Augmented Reality menjadikan kosa kata bahasa Arab semakin mudah diingat oleh para siswa MAN 1 Cirebon. Kebutuhan akan aplikasi berbasis Augmented Reality dirasa perlu mengingat ketika belajar bahasa Arab, banyak orang mengalami kesulitan dalam hal kosakata dan kemampuan dalam penyampaian. Perancangan desain pada aplikasi dapat direalisasikan guna mempercepat dalam memahami kosakata bahasa Arab. Sistem ini mampu mendeteksi benda yang sudah diberi tanda, sistem menentukan terjemahan bahasa Arab yang sesuai, mampu menyebutkan contoh pelafalan bahasa Arab, mampu memberikan fitur materi gramatikal bahasa Arab, mampu memberikan fitur latihan gramatikal bahasa Arab.

- Kendala yang dihadapi

Seperti yang dijelaskan oleh narasumber di atas bahwa terdapat kendala dalam penerapan metode Augmented Reality, yaitu setiap kelas belum dilengkapi *infocus* sehingga ketika kita mau mengaplikasikan metode tersebut harus mempersiapkan sendiri alat-alatnya, dan memindahkannya dari ruang ke ruang, sehingga itu membutuhkan waktu dan effort yang lebih banyak dan menguras tenaga, serta solusi guru untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam mengajar dengan menggunakan metode Augmented Reality, baiknya fasilitas dilengkapi sehingga guru bisa dengan mudah menyampaikan materi menggunakan metode ini dan metode lainnya yang menarik dan lebih efisien serta efektif. Kendala lain juga ada yang sangat disayangkan bahwa proses pembelajarannya agak kurang bersifat

interaktif, berdasarkan pernyataan dari salah seorang siswa. Menurut beberapa siswa media pembelajaran kurang dapat dioperasikan dengan mudah tanpa adanya kerusakan, artinya masih harus ditingkatkan dan diperbaiki lagi.

B. PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan terstruktur dimana terjadi interaksi antara siswa dan guru dengan memanfaatkan media tertentu pada suatu lingkungan belajar. Perencanaan pembelajaran yang baik dan pemanfaatan media yang tepat akan berdampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran yang tercermin pada hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi multimedia khususnya augmented reality dalam pembelajaran interaktif telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Saputri, 2017). Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa. Meskipun guru hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan siswa yang dituntut untuk lebih aktif, guru harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang siswa lebih aktif dalam belajar (Hakim, 2018). Maka dari itu, media pembelajaran sebagai titik kunci dalam guru dan siswa dapat saling berkomunikasi dengan optimal sebab media pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur, alat penguat, dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas, dan menarik.

Seperti yang dijelaskan oleh (Bagus & Mahendra, 2016) bahwa Augmented Reality memiliki manfaat dan hambatan, kecukupan Augmented Reality bila diterapkan pada berbagai ruang belajar. Augmented Reality tersebut bisa di implementasikan pada perangkat yang memiliki GPS, kamera, akselerometer dan kompas. Kombinasi dari ketiga sensor tersebut dapat digunakan untuk

menambahkan informasi dari objek yang ditangkap. (Syuhada, 2017). Berdasarkan hasil wawancara penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa Augmented Reality dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab dan hasil belajar siswa di MAN 1 Cirebon. Penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa di sekolah meningkat dengan menggunakan penerapan metode Augmented Reality, karena dengan penyertaan gambar/objek. Jadi, siswa lebih mudah menangkap arti dari kosakata tersebut bahkan menghafalnya dan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Setiowati, 2019) pada pembelajaran matematika, bahwa augmented reality akan diterapkan dalam pembelajaran untuk membantu penggambaran ilustrasi obyek secara tiga dimensi. Augmented reality ini juga sangat tepat untuk pembelajaran bahasa asing (Arab) yang berorientasi pada fungsi yang komunikatif (Toriyono, 2017). Temuan Penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa Augmented Reality dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, membantu mempermudah pemahaman materi, menghilangkan kebosanan belajar, pembelajaran lebih menyenangkan, membuat fokus dalam belajar, dapat menambah perbendaharaan kosa kata, dan memudahkan untuk mengingat kosa kata bahasa Arab.

Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dirasa cukup menarik karena interaksi yang terjadi sangat baik di antara guru dan siswa atau bahkan orang tua dengan anak. Pendekatan efektivitas digunakan untuk mengukur sejauh mana aktifitas itu efektif (Ding, 2014). Dengan teknologi ini seseorang dapat mendapatkan sensasi penjelajahan dan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan unik karena bisa terlibat langsung di dalam pembelajaran tersebut. AR sangat berpeluang besar di dunia edukasi dan Kesehatan. Materi-materi dalam di bidang pendidikan dapat disimulasikan dan diterapkan dengan membuat objek 3D dan animasinya,

sehingga pelajar bisa langsung berinteraksi dengan objek yang terdapat dalam aplikasi AR tersebut (Aprilinda et al., 2020). Penerapan Aplikasi Augmented Reality ini pada beberapa lembaga pendidikan yang digunakan sebagai contoh, respon yang di dapat cukup baik. Bahkan peserta didik lebih antusias dalam mempergunakan Aplikasi Augmented Reality sebagai metode pembelajaran yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa untuk penerapan metode Augmented Reality di dalam kelas yakni siswa MAN 1 Cirebon diberikan tayangan tentang kosakata bahasa arab kemudian diartikan dengan *clue* menggunakan gambar atau benda nyata yang mengarah kepada arti sebenarnya. Metode pembelajaran Augmented Reality (AR) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab serta meningkatkan semangat siswa untuk belajar bahasa arab hingga fasih. Untuk sebagian besar materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga tentu saja metode pembelajaran ini tidaklah monoton karena sudah memiliki desain tampilan AR yang menarik menjadikan para siswa tidak jenuh menggunakan media pembelajaran ini, serta membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dengan Augmented Reality. Dengan diimplementasikannya Aplikasi AR ini pada beberapa lembaga pendidikan yang digunakan sebagai contoh, respon yang di dapat cukup baik. Bahkan peserta didik lebih antusias dalam mempergunakan Aplikasi AR sebagai metode pembelajaran yang menarik, kemudian mampu memberikan fitur materi gramatikal bahasa Arab, mampu memberikan fitur latihan gramatikal bahasa Arab, menjadikan perbendaharaan kosa kata bahasa Arab siswa siswi mulai bertambah dengan adanya metode Augmented Reality karena perancangan desain pada aplikasi dapat direalisasikan guna mempercepat dalam memahami kosakata bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124.
<https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591>
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 9(1), 1-15
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ilmu komputer Universitas Udayana*, 9(1), 1-5.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran dasar elektronika di smk hamong putera 2 pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3), 73-106.
- Dian Syafitri Chani Saputri. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Hasil Belajar. *Jutisi*, 6(1), 1311–1448
- Ding, D. (2014). Efektivitas Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Pedesaan. *Jurnal Ilmu Pemerintah*, 2(2), 8-10.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72.
<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Himam, M. W., Rosiyana, S., Irawati, R. P., & Busri, H. (2017). Efektivitas Model Reflective Teaching Bagi Peningkatan Keterampilan Berbicara Dan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Al Irsyad Gajah Demak. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 6(1), 29-37.
- Jannah, R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu. *Skripsi*. 2(1). 51-63.

- Mardhiah, A., & Akbar, SA (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Lantanida* , 6 (1), 49-58.
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* 2(9), 52–59.
- Pekerti, B. . (2017). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya. In,2(4),58-62 <http://lib.unnes.ac.id/>.
- Rijali, A. (2019). Qualitative data analysis. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95
- Renando, M. C., & Sumarudin, A. (2015). Augmented Reality Penunjuk Arah Jalan. *Jurnal Teknologi Terapan*, 1(1), 56–60
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya* , 11 (2), 71-79.
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Hasil Belajar. *Jutisi*, 6(1), 1357–1366.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
<https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Setiowati, T. (2019). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di MTs NU Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019*. 6(5), 41–53.
- Syuhada, R. (2017). *Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Alat Olahraga Hockey Sebagai Pendukung Sarana Dan Prasarana Olahraga Berbasis Android*. 2(1),4–16.
- Toriyono, M. D. (2017). *Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif Di Kampung Arab Kebumen*. 1(1), 56-60.