

Pengembangan Media Augmented Reality Flashcard untuk Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Oleh:

Ummu Hanifah Ramadhani,

Moch. Bahak Udin By Arifin

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2024



Pendahuluan

Kosakata merupakan hal yang mendasar apabila seseorang ingin mempelajari bahasa Arab, jika seseorang telah menguasai kosa kata maka akan dengan mudah dalam memahami bahasa Arab. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, bahasa Arab kini tidak hanya menjadi salah satu muatan lokal dalam materi pembelajaran baik pada jenjang Pendidikan Sekolah Dasar, Menengah dan Lanjutan[1]

Pembelajaran Bahasa Arab sering kali menjadi hal yang menakutkan bagi siswa karena harus dihadapkan dengan banyaknya kosakata dan teks dalam Bahasa Arab.[2] Dalam hal ini peranan satuan pendidikan sebagai fasilitator yang diharapkan dapat berinovasi dalam berbagai fasilitas belajar, salah satunya melalui media pembelajaran. Association of Education Comuncation Technology (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Media adalah suatu alat bantu pada proses belajar mengajar, yang cenderung diartikan menjadi alat-alat grafis, fotografis atau elektronis yang bermanfaat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[3]

Melihat permasalahan yang ada saat ini, penguasaan kosakata Bahasa Arab harus diciptakan dengan cara yang lebih tepat, khususnya dengan memilih atau memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan sederhana.[4] Selain itu, perlu adanya dukungan dan kemahiran para pendidik dalam mengimplementasikan secara efektif mengintegrasikan flashcard berbasis augmented reality kedalam metode pengajaran

Pendahuluan

Flashcard adalah salah satu bentuk media berupa kartu yang dilengkapi gambar dan informasi berupa huruf yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.[5] Penggunaan media flashcard yang efektif dapat memberi dampak yang signifikan diantaranya, meningkatkan perbendaharaan kosa kata siswa, melatih kemandirian, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain penggunaan media flashcard, perlu adanya pengembangan media yang membantu agar lebih menarik serta real secara tiga dimensi yaitu dengan menggunakan Augmented Reality.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkannya dalam dunia nyata.[6] Dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone* atau tablet, siswa dapat menghidupkan *flashcard* dari sebuah marker/*flashcard* gambar, dan dari gambar tersebut akan ditampilkan object yang bergerak.

Rumusan Masalah

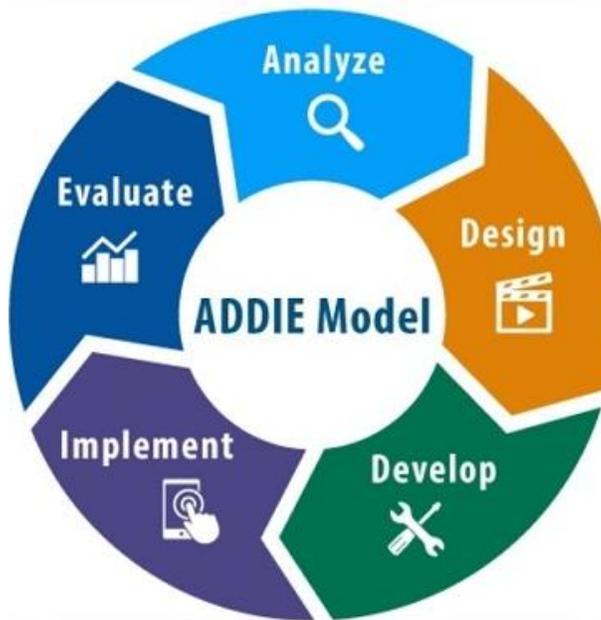
Sejauh ini, belum banyak penelitian yang mengembangkan Flashcard menggunakan Augmented Reality (AR) pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan pemanfaatan AR Flashcard memiliki peluang yang tepat untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata, memahami konsep dan memori siswa yang terbukti dari penelitian sebelumnya. Sehingga sangat dibutuhkan penelitian dengan Pengembangan Media Augmented Reality Flashcard pada pembelajaran bahasa Arab. Peneliti memilih mengembangkan Augmented Reality Flashcard untuk menambah kosakata siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

Sehingga tujuan pada penelitian ini adalah untuk

- Pengembangan Media Augmented Reality Flashcard untuk penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa

Metode

Penelitian ini menggunakan Research & Development Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) adalah kerangka desain penelitian dan pengembangan yang sistematis yang digunakan dalam bidang desain pengembangan instruksional untuk memberikan solusi dalam pembelajaran agar berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran [7].



Gambar 1 Model ADDIE (Sumber: nbsoft.com)

Deskripsi Produk

- **Pengembangan Media Augmented Reality Flashcard untuk penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa**

Augmented Reality Flashcard adalah sebuah media pembelajaran yang dapat dimainkan menggunakan kartu cepat sebagai dasar, dan dilengkapi dengan kode QR sebagai penambahan informasi digital melalui teknologi Augmented Reality (AR)[6]. kode QR pada AR Flashcard dapat dipindai menggunakan smartphone atau tablet yang memunculkan elemen digital interaktif seperti animasi dua dimensi dan kosakata pada layar perangkat tersebut

Materi yang diangkat pada AR Flashcard ini bersumber dari buku Al-Ashri kelas X dengan tema “Al-Hiwayatu”. Yang mana AR Flashcard yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang memudahkan siswa MA/SMA Muhammadiyah untuk menguasai kosakata pada materi “Waktun”.

Isi Produk

Pembuatan produk AR Flashcard ini menggunakan kertas Art Paper A3, gambar di card di sajikan Portrait, jumlah card sebanyak 13, card bagian depan berisikan gambar jam beserta kosakata bahasa arab, card bagian depan berisikan pertanyaan dan barcode Augmented Reality yang berisikan gambar kegiatan beserta jam, gunting dan cutter.

Langkah-langkah membuat media pembelajaran Flashcard Augmented Reality Darsun 'Anil Waktu :

1. Siapkan materi yang akan digunakan.
2. Mencari ilustrasi-ilustrasi yang sesuai materi di internet.
3. Membuat pertanyaan terkait materi.
4. Tambahkan ilustrasi dan kosakata di setiap halaman yang sesuai dengan materi.
5. Membuat desain ilustrasi sesuai dengan materi yang akan diunggah di Assemblr Edu.
6. Buka Aplikasi Assemblr Edu dan buat akun lalu unggah ilustrasi yang telah dibuat.
7. Uji semua barcode yang berisi ilustrasi untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik.
8. Cetak menggunakan Art paper A3 dan potong sesuai ukuran.

Hasil & Simpulan

Produk AR Flashcard Darsun anil Waktu dikembangkan dengan mempertimbangkan berbagai unsur baik secara materi, bahasa dan media yang telah diabsahkan oleh para ahlinya. Sehingga produk ini dapat digunakan oleh Guru bahasa Arab sebagai media pembelajaran pada siswa/i MA/SMA Muhammadiyah kelas X yang menggunakan buku ajar Al-Ashri pada materi “Waktun”.

Cara memainkan AR Flashcard dapat dibaca pada aturan main yang sudah disajikan pada packaging Flashcard Darsun anil Waktu. AR Flashcard ini dapat menjadi mediator siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab



Gambar 1. Packaging Card



Gambar 2. Card halaman 2



Gambar 3. Card Depan dan Belakang (halaman 1)

Gambar 2 Produk AR Flashcard

Referensi

- [1] W. Astuti, "Media Flashcards Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Yang Efektif untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Siswa," *Al-Manar*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.36668/jal.v5i1.47.
- [2] Masfiyatul Asriyah, "Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Penguasaan Hafalan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas VII," *An Naba*, vol. 4, no. 2, 2021, doi: 10.51614/annaba.v4i2.98.
- [3] O. M. Aziza and C. Yulia, "Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 4, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i4.3635.
- [4] I. Giah, "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Anak Melalui Media Kartu Kata Bergambar," *Atthufulah J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, 2022, doi: 10.35316/atthufulah.v2i2.2216.
- [5] A. Yusuf, I. N. Suardana, and K. Selamat, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Smp Materi Tata Surya," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Sains Indones.*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.23887/jppsi.v4i1.33181.
- [6] A. Fauzan, D. Muriyatmoko, and S. N. Utama, "Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Bahasa Arab: Durus Al-Lughah Jilid 1," *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 63, Feb. 2020, doi: 10.30651/else.v4i1.4379.
- [7] F. D. Sasmita, E. Purwaningsih, and R. Amelia, "Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Bermuatan Keterampilan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *J. Ilm. Pendidik. Fis.*, vol. 6, no. 2, 2022, doi: 10.20527/jipf.v6i2.5389.

