

Ummu Hanifah Ramadhani

Ummu Hanifah Ramadhani

 Quick Submit

 Quick Submit

 Fakultas Agama Islam

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:2982043481

Submission Date

Aug 12, 2024, 12:33 PM GMT+7

Download Date

Aug 12, 2024, 12:45 PM GMT+7

File Name

202071900018_Ummu_Hanifah_R_1.pdf

File Size

1.3 MB

6 Pages

1,438 Words

8,699 Characters




14% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text
- ▶ Small Matches (less than 12 words)

Top Sources

- 14%  Internet sources
- 9%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags




0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 14%  Internet sources
- 9%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
obsesi.or.id		3%
2	Internet	
edukatif.org		3%
3	Internet	
www.researchgate.net		3%
4	Internet	
ejournal.insud.ac.id		2%
5	Internet	
etheses.uin-malang.ac.id		2%
6	Internet	
journal.ibrahimy.ac.id		2%

Development of Augmented Reality Flashcard Media for Vocabulary Mastery in Arabic Language Learning

Pengembangan Media Augmented Reality Flashcard Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Ummu Hanifah Ramadhani¹, Moch. Bahak Udin By Arifin^{2*}

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*bahak.udin@umsida.ac.id

Abstract. *Augmented Reality (AR) Flashcards are cards that can be used as learning media in the form of images and vocabulary enriched with Augmented Reality technology. The material is taken from the class X Al Ashri book, which is the main source of Arabic language learning at MA / SMA Muhammadiyah. The product development method used is the ADDIE model with the Assemblr Edu marker card application to display two-dimensional objects that can provide a memorable learning experience. These flashcards can improve understanding and retention of information through visualization. "Darsun 'Anil Waktu' Flashcards" consists of thirteen cards that can be played according to the rules of the game, each card focuses on the time sequence. The purpose of these Flashcards is to help students master the vocabulary of time and its usage. Another advantage of Flashcards compiled by the author is that students can scan QR (Quick Response) codes through smartphones with minimum specifications of Android OS 9 Pie.*

Keywords - *Augmented Reality ; Flashcards ; Learning Media*

Abstrak. *Augmented Reality (AR) Flashcard merupakan kartu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa gambar dan kosakata yang diperkaya dengan teknologi Augmented Reality. Materi diambil dari buku Al Ashri kelas X, yang merupakan sumber utama pembelajaran Bahasa Arab di MA/SMA Muhammadiyah. Metode pengembangan produk yang digunakan adalah model ADDIE dengan aplikasi marker card Assemblr Edu untuk menampilkan objek dua dimensi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Flashcard ini dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi melalui visualisasi. "Flashcard Darsun 'Anil Waktu'" terdiri dari tiga belas kartu yang dapat di mainkan sesuai dengan aturan main, setiap kartunya berfokus kepada urutan waktu. Tujuan dari Flashcard ini adalah membantu siswa dalam menguasai kosakata waktu dan penggunaannya. Adapun keunggulan lain dari Flashcard yang di susun penulis yaitu siswa dapat memindai kode QR (Quick Response) melalui smartphone dengan spesifikasi minimal Android OS 9 Pie.*

Kata Kunci – *Augmented Reality ; Flashcard ; Media Pembelajaran*

I. DESKRIPSI PRODUK

Augmented Reality (AR) Flashcard merupakan kartu pembelajaran yang berisi gambar dan kosakata yang diperkaya dengan teknologi Augmented Reality. Kartu ini dapat dipindai menggunakan smartphone atau tablet yang memunculkan elemen digital interaktif seperti animasi dua dimensi dan kosakata pada layar perangkat tersebut. Media fisik dan digital tergabung dalam Flashcard AR untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi melalui visualisasi dan interaksi yang menarik bagi siswa MA/SMA Muhammadiyah. *Augmented Reality* telah disebut sebagai salah satu teknologi yang muncul paling menarik dalam pendidikan, menjadi alat yang kuat dan memotivasi siswa dengan melibatkan beberapa indera siswa dengan kombinasi yang tepat antara suara, penglihatan, dan sentuhan.[1] Banyaknya kosakata dan teks dalam bahasa Arab menjadi hal yang menakutkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab bagi siswa.[2] Bahasa Arab selain sebagai bahasa lisan, juga sebagai bahasa tulisan.[3]

Menurut *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 elektronik yang bermanfaat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[4] Kesulitan dalam penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat diatasi dengan memperhatikan keterbatasan sumber daya, meningkatkan keterlibatan siswa, memastikan keterjangkauan media, dan memilih media yang relevan.[5] Tujuan utama dalam penggunaan media bukan memudahkan pembelajaran, melainkan untuk memudahkan belajar.[6]

Flashcard Augmented Reality merupakan salah satu produk yang dikembangkan oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Produk ini memiliki elemen unik termasuk gambar yang menarik

4
6

dan membuat siswa tertarik untuk belajar melalui *Flashcard* ini, kelebihan lain dari *Flashcard* ini yaitu dilengkapi dengan scan barcode *Augmented Reality* untuk mengakses ilustrasi kegiatan sehari-hari serta jam dengan baik dan benar melalui smartphone, sehingga memotivasi siswa dalam belajar kosakata terkait waktu dalalam bahasa Arab. Pembelajaran disini pada dasarnya berusaha untuk memperkuat stimulus dan respon anak didik sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa.[7] penguasaan kosakata Bahasa Arab harus diciptakan dengan cara yang lebih tepat, khususnya dengan memilih atau memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan sederhana.[8] Selain itu, perlu adanya dukungan dan kemahiran para pendidik dalam mengimplementasikan secara efektif mengintegrasikan *flashcard* berbasis *augmented reality* kedalam metode pengajaran. Maka dari itu penulis memilih media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality Flashcard* dirasa sangat tepat, karena sangat mudah dibawa kemana saja dan aplikasi AR yang menyertainya dapat diakses kapan saja. Materi *Augmented Reality Flashcard* diambil dari buku Al Ashri kelas X dengan tema waktu, yang merupakan sumber utama pengembangan *flashcard* ini untuk pembelajaran bahasa Arab. Kartu ini dikembangkan menggunakan tools seperti Assemblr Edu untuk memindai gambar pada smartphone dengan spesifikasi minimal Android OS 9 Pie.

II. ISI PRODUK

Augmented Reality Flashcard adalah sebuah alat permainan edukatif yang menggunakan kartu cepat sebagai dasar, tetapi dengan penambahan informasi digital melalui teknologi *Augmented Reality* (AR). Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan belajar dan kecerdasan bahasa siswa melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik.

Bahan yang digunakan pada produk ini yaitu : 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.

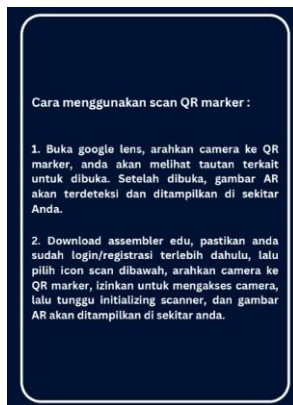
Langkah-langkah membuat media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality Darsun 'Anil Waktu* :

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.

Desain *Flashcard Augmented Reality* dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. Packaging Card



Gambar 2. Card halaman 2



Gambar 3. Card Depan dan Belakang (halaman 1)



Gambar 4. Card Depan dan Belakang (halaman 2)



Gambar 5. Card Depan dan Belakang (halaman 3)



Gambar 6. Card Depan dan Belakang (halaman 4)



Gambar 7. Card Depan dan Belakang (halaman 5)



Gambar 8. Card Depan dan Belakang (halaman 6)



Gambar 9. Card Depan dan Belakang (halaman 7)



Gambar 10. Card Depan dan Belakang (halaman 8)



Gambar 11. Card Depan dan Belakang (halaman 9)



Gambar 12. Card Depan dan Belakang (halaman 10)



Gambar 13. Card Depan dan Belakang (halaman 11)



Gambar 12. Card Depan dan Belakang (halaman 12)



Gambar 13. Card Depan dan Belakang (halaman 13)

REFERENSI

- [1] F. Utami, R. Rukiyah, and W. D. Andika, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.933.
- [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] 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.
- [4] 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.
- [5] N. Hafidzoh Rahman, A. Mayasari, O. Arifudin, and I. Wahyu Ningsih, "PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI MUFRODAT BAHASA ARAB," *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 2, 2021, doi: 10.57171/jt.v2i2.296.
- [6] W. Astuti, "MEDIA FLASHCARDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB YANG EFEKTIFUNTUK MENINGKATKAN PERBENDAHARAAN KOSAKATA SISWA," *Al-Manar*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.36668/jal.v5i1.47.
- [7] Khoirun Nisa and Lailatur Rohmah, "Pengaruh Strategi Index Card Match terhadap Penguasaan Mufrodlat Bahasa Arab," *Kilmatuna J. Arab. Educ.*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.55352/pba.v2i1.71.
- [8] 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.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.