

Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di Era Digital

M. Rondi¹, Muh. Zakki Amrullah²

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bojonegoro Indonesia

¹muhammadroni93@gmail.com, ²zacky.arah@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the use of Augmented Reality (AR) applications in increasing students' interest in learning Arabic in the digital era. The research employed a qualitative approach with data collected through interviews and observations. The subjects of the study were sixth-grade students of MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras who participated in Arabic language learning using the Augmented Reality application for four weeks. The results showed that the interactivity of the application successfully increased students' enthusiasm for learning. The engaging visual and audio-based features made the learning process more interesting and less monotonous. Moreover, the use of the application encouraged students' independent learning and enhanced their confidence in pronouncing Arabic vocabulary. Therefore, the Augmented Reality application proved to be an effective alternative learning medium aligned with the characteristics of 21st-century education. This study recommends the integration of technology in Arabic language learning to support students' interest and active engagement in the digital age.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Augmented Reality dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi Augmented Reality selama empat minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaktivitas aplikasi mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Fitur-fitur yang menyenangkan dan berbasis gambar serta suara menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga mendorong kemandirian belajar siswa serta meningkatkan rasa percaya diri dalam mengucapkan kosakata bahasa Arab. Sehingga, aplikasi Augmented Reality terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini merekomendasikan integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab untuk mendukung minat dan keterlibatan aktif siswa di era digital.

Keywords: *Augmented Reality, Arabic language, learning interest*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini telah menjadi hal yang umum. Dengan dukungan teknologi, kegiatan pembelajaran dapat lebih bervariasi dan ditingkatkan efektivitasnya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain: meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses terhadap pendidikan, membantu dalam memvisualisasikan konsep abstrak, mempermudah pemahaman materi, menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, serta memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan materi yang dipelajari (Budiana, 2015). Selain itu, Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah menjaga minat belajar siswa, yang menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan (Arjang, 2024). Penyampaian materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi faktor kunci untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar (Amali, 2024). Minat belajar merupakan faktor krusial dalam meningkatkan efektivitas proses pendidikan. Minat yang tinggi terhadap pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam memahami materi, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Sebaliknya, kurangnya minat dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, kesulitan dalam memahami konsep, serta penurunan prestasi akademik.

Peningkatan dan pengembangan minat belajar dapat dilakukan melalui berbagai strategi, seperti penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, pemanfaatan teknologi pendidikan, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, seperti pembelajaran berbasis proyek atau teknologi Augmented Reality (AR), Teknologi ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan tampilan interaktif, visualisasi 3D, dan kesan nyata. Penggunaan aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Teknologi AR memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif, menarik, dan dapat memvisualisasikan konsep abstrak secara nyata sehingga memudahkan pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, AR dapat menghadirkan kosakata, kalimat, dan konsep bahasa dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik sekaligus memfasilitasi interaksi multisensori, yang secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Teknologi Augmented Reality banyak dikembangkan untuk mendukung pembuatan multimedia interaktif, seperti presentasi pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses mengajar di kelas tanpa menggantikan peran pendidik sepenuhnya. Teknologi augmented reality menjadi salah satu inovasi yang paling mendukung pendidikan vokasional di era revolusi industri 4.0 karena efisiensinya dalam pembelajaran berbasis praktik (Sudira, 2020). Integrasi Augmented Reality dalam media pembelajaran menciptakan pendekatan digital yang khas dan inovatif. Penerapan Augmented Reality juga memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan objek dengan lebih jelas, sehingga meningkatkan pemahaman konsep tanpa menghilangkan peran utama pengajar dalam proses pembelajaran.

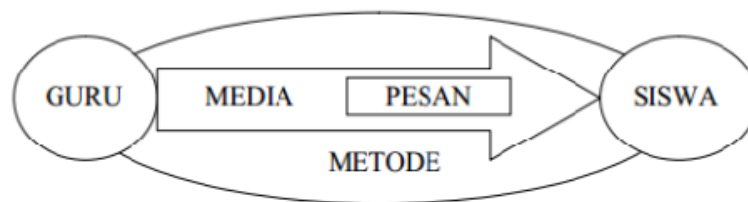
Penelitian yang telah dilakukan oleh Sugiarto dalam jurnal *Review Pendidikan dan Pengajaran* volume 7 Nomor 2 tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan metode studi literatur, penelitian ini menganalisis berbagai sumber relevan guna memahami dampak implementasi AR dalam pendidikan. Hasil temuan menunjukkan bahwa AR mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif, imersif, dan kontekstual. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan kesiapan tenaga pendidik dalam mengadaptasi AR ke dalam kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antar pemangku kepentingan untuk mendukung penerapan AR secara lebih luas. Studi ini memberikan wawasan mendalam mengenai potensi dan tantangan teknologi AR dalam pendidikan serta rekomendasi untuk pengembangannya di masa depan (Sugiarto, 2024). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Linda Puspita sari, dalam *Jurnal Kumara Cendekia* Volume 12 Issue 2, tentang penerapan media *augmented reality* untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini juga menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang melibatkan 32 anak, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif. data kualitatif untuk mendeskripsikan hasil dalam bentuk narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar anak mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada siklus pertama, jumlah anak dengan motivasi rendah sebanyak 16 anak berkurang menjadi 9 anak, sedangkan anak dengan motivasi cukup berjumlah 12 anak. Anak yang memiliki motivasi baik meningkat dari 4 anak di siklus pertama menjadi lebih banyak di siklus berikutnya. Selain itu, kategori motivasi sangat baik yang awalnya 0 anak meningkat menjadi 4 anak pada siklus pertama dan 13 anak pada siklus kedua. Sehingga penerapan media AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penggunaan AR tidak hanya menarik perhatian

anak tetapi juga menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi (Linda, 2024). Kedua penelitian tersebut dengan penelitian saat ini memiliki kesamaan dalam mengkaji penerapan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan aspek psikologis siswa, seperti minat dan motivasi belajar. Penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode konvensional. Namun, terdapat perbedaan dalam sasaran penelitian. Penelitian pertama menekankan pada peningkatan minat belajar siswa secara umum, sedangkan penelitian kedua berfokus pada motivasi belajar anak usia dini, dan penelitian saat ini lebih spesifik dalam mengembangkan minat belajar Siswa MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras di Kabupaten Bojonegoro. Keunikan dari penelitian ini terletak pada pendekatan dan penerapan AR dalam berbagai kelompok pendidikan, menunjukkan fleksibilitas dan efektivitas teknologi ini dalam mendukung pembelajaran inklusif serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian tentang implementasi aplikasi *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa di MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro sangat penting sebagai upaya mendukung pendidikan yang lebih interaktif dan efektif. Anak dengan sering menghadapi kesulitan dalam memahami materi melalui metode konvensional, sehingga dibutuhkan inovasi teknologi seperti AR yang mampu menyajikan pembelajaran berbasis visual, interaktif, dan imersif.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam konteks komunikasi, media berperan sebagai saluran yang memungkinkan pesan dari komunikator tersampaikan kepada audiensnya (Noor, 2021).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran berpotensi untuk menstimulasi motivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media pembelajaran tidak hanya mendukung penyampaian materi tetapi juga memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa. Fungsi media pada proses belajar dapat dilihat sebagaimana gambar berikut ini:



Daryanto (2013) mengemukakan media pembelajaran punya beragam fungsi, antara lain:

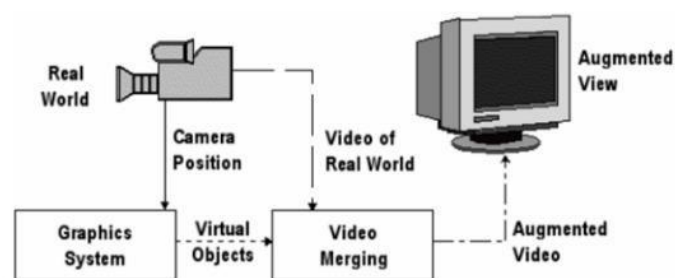
1. Memungkinkan siswa untuk dapat menyaksikan objek atau peristiwa yang terjadi di masa lalu lewat media macam visual, foto, slide, film, video, atau bentuk media lainnya.
2. Memfasilitasi pengamatan pada objek atau peristiwa yang sulit dijangkau langsung, baik sebab keterbatasan jarak, faktor bahaya, atau pembatasan lainnya.
3. Menyajikan visualisasi yang lebih jelas tentang objek atau fenomena yang sulit diamati langsung, terutama yang punya ukuran ekstrem, baik sebab sangat besar atau sangat kecil.
4. Menyediakan medium untuk dapat mendengarkan suara yang sulit ditangkap langsung dengan indera pendengaran.
5. Mempermudah komparasi antara beragam objek atau fenomena.
6. Dengan menggunakan visual, jenis, atau foto, siswa memungkinkan membandingkan dengan lebih gampang dua objek yang berbeda pada hal sifat, ukuran, warna, sebagainya.
7. Memungkinkan pengamatan pada gerakan yang terjadi pada tempo sangat cepat dengan memperlambat gerakan tersebut.
8. Menyediakan media untuk dapat mengamati pergerakan mesin atau alat yang sulit diamati langsung.
9. Menyalurkan visualisasi mengenai bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat atau objek.
10. Menyajikan rangkuman dari berbagai pengamatan yang panjang atau kompleks.

Arsyad (2014) menyatakan media pembelajaran juga berfungsi untuk dapat mempertegas penyampaian informasi, menyajikan data atraktif memungkinkan dipercaya, mempermudah interpretasi data, serta merangkum informasi lebih padat. Sementara itu, Fauzia (2021) mengemukakan fungsi media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar merupakan untuk (1) mempertegas pesan yang disampaikan supaya tidak bersifat verbal semata, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, indra, (3) mengurangi sifat pasif pada siswa pada proses belajar.

Aplikasi Augmented Reality (AR)

Aplikasi *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual dalam bentuk dua atau tiga dimensi yang diproyeksikan secara langsung ke lingkungan nyata secara simultan. Sementara itu, menurut Sari (2018), AR memungkinkan integrasi objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam ruang nyata tiga dimensi

dan menampilkannya secara real-time. Objek virtual ini dapat berupa label informasi atau elemen digital yang hanya dapat dilihat melalui kamera ponsel atau komputer (Mustakim, 2017). Joefried (2011) menambahkan bahwa AR menggunakan teknik computer vision untuk mencocokkan citra dengan dunia nyata, menentukan posisi objek, menghitung projection matrix, serta melakukan homografi dari hasil pencocokan tersebut. Untuk mengoperasikan sistem AR, diperlukan minimal kamera, monitor, dan dalam beberapa kasus, perangkat khusus guna berinteraksi dengan objek virtual. Selain itu, sistem AR beserta perangkat pendukungnya dijelaskan dalam ilustrasi yang terdapat pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Perangkat Pendukung Augmented Reality (AR) Sumber: Joefried (2011)

Menurut Usada (2017), prinsip kerja teknologi Augmented Reality (AR) terdiri dari tracking (pelacakan) dan reconstruction (rekonstruksi). Proses pertama melibatkan pendeteksian marker melalui gambar dari webcam, di mana mekanisme pelacakan ini dapat menggunakan berbagai algoritma, seperti edge detection atau metode image processing lainnya. Data yang diperoleh dari tahap pelacakan kemudian digunakan untuk membangun kembali sistem koordinat dalam dunia nyata. AR memiliki berbagai aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam presentasi, perkiraan objek, simulasi kinerja alat, serta sebagai perangkat bantu dalam berbagai bidang industri. beberapa penerapan AR meliputi navigasi pada ponsel, hiburan, kedokteran, manufaktur dan perbaikan, perencanaan robotik, serta media pembelajaran. Sementara itu, Munir (2017) mengidentifikasi lima alasan utama penggunaan AR dalam pendidikan, yaitu: (1) meningkatkan perhatian siswa; (2) memperdalam pemahaman konsep; (3) memungkinkan akses model pembelajaran kapan saja; (4) meningkatkan retensi pengetahuan dalam jangka panjang; serta (5) mendorong pemikiran kritis dan eksplorasi ide-ide baru mengenai lingkungan sekitar (Mustakim, 2017).

Berdasarkan paparan diatas, Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan menyajikan materi secara lebih

menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi seperti Augmented Reality (AR), multimedia interaktif, dan e-learning semakin memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan visualisasi yang lebih dinamis dan mendukung berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Oleh karena itu, inovasi dan pengembangan media pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi menjadi suatu keharusan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif, efisien, serta relevan dengan perkembangan zaman.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian digunakan untuk mengkaji dan menganalisis implementasi aplikasi *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan minat belajar Siswa MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras di Kabupaten Bojonegoro. Metode penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi Aplikasi AR dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi anak-anak MI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Augmented Reality*, serta wawancara mendalam dengan guru dan peserta didik yang terlibat (Sugiyono, 2013). Teknik analisis data yang digunakan merujuk pada model interaktif dari Miles dan Huberman (1994) yang mencakup tiga komponen utama yaitu reduksi data (*reduction*), penyajian data (*display*), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*) dengan menekankan pada makna, pola, dan kecenderungan yang muncul dalam proses pembelajaran, guna memperoleh pemahaman utuh mengenai dampak aplikasi terhadap minat belajar siswa (Creswell, J.W. 2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab di Era Digital menunjukkan tiga hasil penelitian, antara lain:

Interaktivitas Aplikasi *Augmented Reality* Meningkatkan Antusiasme Belajar

Penggunaan aplikasi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras, Kabupaten Bojonegoro, mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa secara signifikan. Melalui penerapan teknologi ini, siswa dapat melihat objek tiga dimensi dari kosa kata Bahasa Arab yang dipelajari, seperti hewan, benda di kelas,

dan anggota tubuh, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan mudah dipahami. Dari hasil observasi, siswa tampak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, sering bertanya, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang ditampilkan melalui AR. Mereka juga lebih cepat mengingat kosakata karena adanya pengalaman visual yang konkret dan interaktif. Proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, tetapi berubah menjadi kegiatan yang partisipatif dan menyenangkan.

Berdasarkan wawancara dengan Miftakhurriszki, S.Pd., guru Bahasa Arab di MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras, diperoleh keterangan bahwa penggunaan aplikasi AR memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Ia menyampaikan:

“Anak-anak menjadi lebih semangat ketika belajar dengan bantuan Augmented Reality. Biasanya kalau belajar kosakata itu cepat bosan, tapi dengan aplikasi ini mereka bisa melihat bentuk nyata dari kata yang dipelajari. Misalnya, saat mempelajari kata ‘ḥayawān’ (hewan), mereka bisa melihat hewan dalam bentuk tiga dimensi yang bergerak. Itu membuat mereka tertawa, kagum, dan langsung hafal arti katanya.”

Dengan demikian, penelitian mengindikasikan bahwa interaktivitas aplikasi AR tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual dan kemampuan berbahasa Arab mereka. Teknologi ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan inovatif di lingkungan sekolah dasar Islam.

Pembelajaran Menjadi Lebih Menyenangkan dan Tidak Membosankan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaktivitas yang ditawarkan oleh aplikasi *Augmented Reality* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab pada siswa kelas VI MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan aplikasi ini memperlihatkan perubahan perilaku belajar siswa secara nyata, baik dari aspek keaktifan, partisipasi, maupun sikap terhadap materi pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. penggunaan aplikasi *Augmented Reality* (AR) dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan keterlibatan siswa di MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras. Guru dan siswa sama-sama merasakan bahwa proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan dibandingkan dengan metode konvensional.

Guru bahasa Arab juga menambahkan bahwa AR memberikan kemudahan dalam menjelaskan konsep sains dan teknologi yang sebelumnya sulit dipahami hanya dengan teks atau gambar statis. Menurutnya, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif bertanya dan berdiskusi.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh tanggapan yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi AR terasa seru dan menarik. Salah satu siswa diantaranya Ibra Arhani mengatakan:

“Belajarnya kayak main game, tapi sambil tahu banyak hal. Jadi enggak ngantuk. Saya bisa lebih bersemangat belajar bahasa Arab”

Selain itu, Aqeela juga menambahkan:

“Kalau pakai HP dan muncul gambarnya bisa gerak, aku jadi pengen tahu lebih banyak. Pelajaran jadi enggak ngebosenin.”

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi yang disampaikan dengan bantuan AR karena dapat melihat langsung bentuk visual objek yang dipelajari. Peneliti mencatat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan tinggi sejak awal pembelajaran. Mereka tampak antusias mencoba berbagai fitur dalam aplikasi, seperti pengenalan kosa kata melalui gambar dan audio, pelafalan kata yang dinilai secara otomatis, serta latihan interaktif berbasis konteks. Beberapa siswa bahkan tampak saling berdiskusi dan meniru pelafalan Bahasa Arab dengan penuh semangat. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan jauh dari kesan pasif yang biasa terlihat dalam pembelajaran konvensional.

Guru juga menambahkan bahwa aplikasi ini membantu memperkaya pengalaman belajar siswa karena bersifat multisensori (melibatkan pendengaran, penglihatan, dan praktik langsung), yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak usia sekolah dasar.

Dari 17 siswa kelas VI yang diwawancarai, sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Seorang siswa menyampaikan:

"Saya suka belajar pakai aplikasi ini karena bisa melihat langsung gambar dan juga kosakatanya. langsung bisa tahu artinya. Belajar Bahasa Arab jadi tidak membosankan."

Siswa lain mengatakan bahwa fitur suara dan gambar dalam aplikasi membuat mereka lebih cepat mengingat kosa kata baru dan tertarik untuk mencoba latihan-latihan yang ada.

Fitur aplikasi Augmented Reality (AR) memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan objek digital yang muncul di dunia nyata melalui layar perangkat seperti smartphone atau tablet. Dengan hadirnya elemen

visual dan audio yang menarik, proses pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih kontekstual, hidup, dan mudah dipahami.

Dalam penerapannya, fitur AR menghadirkan berbagai bentuk visual 3D seperti gambar benda, hewan, atau situasi percakapan yang sesuai dengan kosakata Bahasa Arab. Misalnya, ketika siswa memindai kartu atau gambar bertuliskan kata “ماء” (air), maka muncul animasi air yang bergerak beserta pelafalannya. Hal ini membuat siswa tidak hanya melihat teks, tetapi juga menghubungkan kata dengan makna nyata melalui pengalaman visual dan auditori. Fitur AR juga membantu siswa berlatih pelafalan (maharah al-kalam) dan pemahaman kosa kata (mufradat) secara lebih menyenangkan. Dengan adanya interaksi dua arah, siswa terdorong untuk mencoba mengucapkan kata dengan benar, mendengarkan kembali pengucapannya, dan mengoreksi kesalahan dengan bantuan sistem. Pendekatan ini membuat pembelajaran terasa seperti permainan edukatif, bukan sekadar hafalan kata.

Selain itu, AR berperan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Siswa dapat belajar bersama dalam kelompok kecil, saling menunjukkan hasil pemindaian, berdiskusi tentang arti kata, dan berkompetisi secara sehat dalam mengenal lebih banyak kosakata. Guru pun dapat memanfaatkan fitur ini untuk mengadakan kuis interaktif atau simulasi percakapan dalam Bahasa Arab. Dampaknya, siswa merasa lebih termotivasi, percaya diri, dan bersemangat dalam mempelajari Bahasa Arab. Mereka tidak lagi menganggap pelajaran ini sulit atau membosankan, melainkan sebagai kegiatan eksploratif yang menyenangkan dan penuh tantangan. Pengalaman belajar yang melibatkan indera visual, pendengaran, dan gerak tubuh terbukti meningkatkan daya ingat serta minat siswa terhadap bahasa dan budaya Arab.

Meningkatkan Minat, Mendorong Kemandirian Belajar, dan Rasa Percaya Diri

Penelitian pembelajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android di kelas VI MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Melalui pendekatan berbasis aplikasi, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri di luar jam pelajaran formal. Observasi yang dilakukan selama empat minggu pembelajaran memperlihatkan adanya perubahan perilaku belajar yang cukup mencolok. Sebelumnya, siswa cenderung pasif dan menunggu penjelasan guru, namun setelah menggunakan *Augmented Reality*, mereka tampak lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mempraktikkan kosakata maupun struktur kalimat bahasa Arab.

Hasil wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibanding metode konvensional. Salah satu siswa, Khanza, menyebut bahwa ia lebih senang belajar menggunakan aplikasi, ia merasa seperti bermain sambil belajar karena tampilan aplikasi yang menarik dan adanya sistem poin atau penghargaan setelah menyelesaikan latihan. Kesan positif ini memperkuat dugaan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Dari sisi guru, mereka juga merasa terbantu karena aplikasi ini mampu mengurangi ketergantungan siswa terhadap penjelasan verbal. Guru cukup memberikan arahan awal, dan siswa dapat langsung mengeksplorasi fitur yang tersedia sesuai dengan kemampuan masing-masing. Hal ini membuat guru lebih fokus mendampingi siswa yang membutuhkan bantuan, sementara siswa yang lebih cepat memahami materi dapat melanjutkan belajarnya tanpa menunggu teman lainnya. Observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan responsif terhadap kecepatan belajar individual siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Puspita sari (2016).

Dari observasi siswa pada akhir minggu keempat, 16 siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *Augmented Reality* membuat mereka lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Arab, terutama dalam berbicara dan menyebutkan kosakata. Selain itu, 16 siswa merasa bahwa mereka bisa belajar sendiri tanpa harus terus-menerus diawasi oleh guru. Angka ini cukup signifikan untuk menunjukkan bahwa aplikasi ini berperan besar dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab belajar dan kemandirian dalam proses

pendidikan. temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa *Augmented Reality* bukan hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab siswa, tetapi juga secara signifikan mampu mendorong perubahan perilaku belajar ke arah yang lebih mandiri, aktif, dan termotivasi. Di tengah keterbatasan waktu dan sumber daya pengajaran di sekolah dasar, penggunaan teknologi seperti ini terbukti menjadi solusi inovatif untuk memperkuat kompetensi bahasa sekaligus karakter belajar siswa. Dengan pemanfaatan yang konsisten dan didampingi oleh guru, aplikasi ini berpotensi besar menjadi pelengkap strategi pembelajaran bahasa Arab di tingkat pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android secara nyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab di era digital. *Pertama*, interaktivitas aplikasi *Augmented Reality* mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Fitur-fitur interaktif telah berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. *Kedua*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. *Ketiga*, penggunaan aplikasi ini juga terbukti meningkatkan minat belajar siswa, mendorong kemandirian dalam belajar, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Siswa terdorong untuk belajar secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas, tanpa harus bergantung sepenuhnya pada guru. Mereka juga menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam mencoba mengucapkan kata-kata bahasa Arab secara mandiri, yang menjadi indikasi peningkatan kepercayaan diri.

Aplikasi *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan relevan untuk pembelajaran bahasa Arab di era digital. Selain meningkatkan keterampilan bahasa, aplikasi ini juga berkontribusi dalam pembentukan karakter belajar yang mandiri, percaya diri, dan antusias, yang semuanya sangat penting dalam menciptakan generasi pembelajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Namun dalam penelitian ini tentu memiliki beberapa keterbatasan, antara lain terbatasnya jumlah responden yang hanya mencakup satu kelas di satu sekolah, serta durasi penggunaan aplikasi *Augmented Reality* yang relatif singkat. Selain itu, aspek evaluasi pembelajaran belum dilakukan secara mendalam pada ranah keterampilan menulis dan tata bahasa, sehingga hasil penelitian lebih berfokus pada keterampilan berbicara dan kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I., Maria, S., Herlina, H., Zaenudin, T., & Redjeki, F. (2024). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Pt. Inti Medika Sarana Bandung*. *Mandiri Economics Journal*, 1(1), 1–12.
- Arjang, A., Utami, E. Y., & Redjeki, F. (2024). *Utilization Of Social Media And Online Platforms In Improving Customer Engagement Of Fashion Smes In Bali*. *West Science Business And Management*, 2(01), 29–36.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rev. Ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiana, H. R. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SMPN 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis*. Dharmakarya: *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 4(1), 59–62.
- Etonam, A. K. (2019). *Augmented Reality (AR) Application in Manufacturing Encompassing Quality Control and Maintenance*. *International Journal of Engineering and Advanced Technology (IJEAT)*, 9(1), 197–204.
- Herlina, H., Mulyeni, S., Ulfha, S. M., Partini, S. T., & Redjeki, F. (2023). *Edukasi Wirausaha Dan Pendampingan Psikologis Pasca Gempa Bumi Cianjur*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 2(2), 135–146.
- Linda Puspitasari, dkk. *Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. *Jurnal Kumara Cendekia*. Volume 12 Issue 2 Pages 115-126
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. CV. Alfabeta.
- Mustaqim, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Noor, A. F. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Predict-Observe-Explain (Poe) Berbasis Authentic Problem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik*. Tesis Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Sudira, P. (2020). *Paradigma Baru Pembelajaran Vokasional Era Revolusi Industri 4.0: Membangun SDM Digital Among Kreativitas Dagang Inovasi*. Univeristas Negeri Yogyakarta.
- Sugiarso, Brave. A. , dkk. (2024). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Menyajikan Materi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 7 Nomor 2, 2024. P-2655-710X e-ISSN 2655-6022
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA