

Jurnal Sarjana Ilmu Budaya

Volume 04 No 03 September 2024

ISSN Print: 2986-0504 | ISSN Online: xxxx-xxxx

Penerbit: Departemen Sastra Asia Barat, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin

Pengaruh Penggunaan Aplikasi "Assemblr Edu" terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs Bhayangkara Makassar

Alfira Nadiana¹, Haeriyah², Andi Agussalim³

¹ Hasanuddin University, Indonesia. e-mail: alfiranadiana@gmail.com

² Hasanuddin University, Indonesia. e-mail: haeriyah@unhas.ac.id

³ Hasanuddin University, Indonesia. e-mail: agussalim@fs.unhas.ac.id

Corresponding Author: haeriyah@unhas.ac.id

Abstrak

ALFIRA NADIANA. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi "Assemblr Edu" terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs Bhayangkara Makassar" di bawah bimbingan Ibu Haeriyah, S.Ag., M.Pd.I dan Bapak Dr. Andi Agussalim, S.S., M.Hum.

Latar Belakang. Mayoritas siswa Mts Bhayangkara Tallo Lama Makassar masih belum mampu menguasai kosakata bahasa Arab. Hal ini merupakan salah satu masalah terbesar dalam pembelajaran bahasa Arab di Mts Bhayangkara. **Tujuan.** Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses penerapan dan menganalisis pengaruh penggunaan media Assemblr Edu terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII B MTs Bhayangkara Tallo Lama Makassar. **Metode.** Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes (pre test dan post test). Data telah dianalisis secara statistik menggunakan aplikasi SPSS. **Hasil.** Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII B mengalami peningkatan kosakata setelah menggunakan aplikasi Assemblr Edu dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Kosakata tersebut berupa *غرف في البيت، مضمون الغرف في البيت، الأعمال اليومية، أفراد الأسرة، فعل المضارع*. Hal ini dibuktikan pada hasil uji paired sampel t-test pada nilai pre test dan post test siswa kelas VII B di Mts Bhayangkara yakni nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi Assemblr Edu terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MTs Bhayangkara Makassar.

Kata Kunci : pengaruh, Assemblr Edu, kosakata bahasa Arab

1. Pendahuluan

Saat ini, pendidikan di Indonesia telah menjadikan bahasa asing sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah selain mempelajari bahasa Indonesia. Salah satu bahasa yang telah dipelajari dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah bahasa Arab. Dalam mempelajari bahasa Arab, para siswa harus memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak agar mudah dalam menguasai bahasa tersebut. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Azmi et al. (2019) bahwa hal dasar dalam mempelajari bahasa Arab adalah dengan mempelajari kosakata karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin mudah seseorang dalam memahami pembicaraan maupun tulisan orang lain. Berdasarkan hal tersebut, maka penguasaan kosakata bahasa arab sangat mempengaruhi kemampuan bahasa Arab siswa.

Madrasah Tsanawiyah Bhayangkara Tallo Lama ialah lembaga pendidikan formal yang didirikan oleh Yayasan Pendidikan Nurul Qamar Bhayangkara yang terletak di jalan sultan Abdullah No. 49 kota Makassar. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah ini adalah bahasa Arab. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru bahasa Arab dan siswa di MTs Bhayangkara, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab mayoritas siswa belum mampu menguasai kosakata bahasa Arab. Hal ini merupakan salah satu masalah terbesar dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut. Padahal kosakata merupakan unsur terpenting dalam penguasaan bahasa arab (Astuti, 2016).

Para siswa juga berasal dari berbagai latar belakang pendidikan yang mayoritas berasal dari sekolah umum sehingga mereka tidak memiliki dasar-dasar dalam bahasa Arab. Selain itu, diketahui pula bahwa beberapa siswa juga masih belum mampu dalam membaca kata Arab. Hal ini berdasarkan pernyataan guru bahasa Arab di sekolah tersebut yang menyatakan bahwa sebagian siswa belum mengenal huruf Arab dengan baik. Adapun dari segi media pembelajaran, sekolah tersebut telah memiliki fasilitas berupa media teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran, seperti komputer, laptop, dan proyektor. Penggunaan fasilitas tersebut hanya digunakan pada saat tertentu saja seperti pada saat penampilan video, serta dalam pelaksanaan ujian.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran dengan menghadirkan berbagai strategi yang aktif, efektif, dan menarik, serta mudah untuk diterapkan. sebagaimana yang diungkapkan oleh Masnani (2019)

bahwa keberagaman strategi pembelajaran dan model pembelajaran perlu untuk digunakan agar pembelajaran menjadi interaktif. Salah satu kemampuan yang mesti dimiliki oleh setiap guru ialah pengembangan media (Haeruddin et al., 2019). Dengan tersedianya fasilitas di sekolah, maka hal ini merupakan potensi yang harus digunakan secara optimal. Pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran merupakan salah satu pilihan yang tepat. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan yang sangat besar dalam kesuksesan dan kelancaran proses belajar mengajar.

Berlandaskan pernyataan di atas, peneliti ingin menerapkan media berbasis Augmented Reality (AR) sebagai upaya mengatasi masalah tersebut terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Salah satu aplikasi berbasis AR yang dapat digunakan adalah Assemblr EDU. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, aplikasi ini dapat menampilkan kosakata bahasa Arab dengan cara interaktif dan menarik yaitu dengan menampilkan kosakata dalam bentuk visual 3D yang nyata di lingkungan sekitar mereka. Siswa dapat memindahkan, memutar, ataupun memperbesar objek-objek tersebut. Hal ini memungkinkan siswa dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek tersebut. Dengan demikian, aplikasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Disisi lain, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hidayat et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Meskipun penelitian ini sama-sama membahas terkait media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk penguasaan kosakata bahasa arab siswa, penelitian ini memiliki perbedaan dari segi metode yang digunakan. Metode yang digunakan Hidayat et al. (2023) yaitu metode *research and development* (R&D) yang berfokus pada proses pengembangan produk sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis kuantitatif.

Selanjutnya, Penelitian yang ditulis oleh Agustin & Wardhani (2023) berjudul “Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* (AR) berbantuan aplikasi Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa SMP IT Robbani Sintang kelas VIII pada mata pelajaran IPA

materi sel tahun ajaran 2023/2024. Penelitian tersebut menggunakan metode pre eksperimental. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media berbasis *augmented reality* melalui aplikasi Assemblr Edu dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya yakni penelitian di atas berfokus pada pembelajaran IPA materi sel. Adapun penelitian ini berfokus pada pembelajaran bahasa Arab terutama dalam penguasaan kosakata.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nurnaena & Gumiandari, (2022) berjudul “Efektivitas Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Man 1 Cirebon”. Dari penelitian tersebut, hasil yang diperoleh yaitu penggunaan *augmented reality* sangat menarik dan efektif di MAN 1 Cirebon sebab memberi kemudahan siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab dengan menampilkan gambar atau benda (Nurnaena & Gumiandari, 2022). Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun Perbedaan penelitian Nurnaena & Gumiandari (2022) dengan penelitian ini adalah pada metode yang dipakai. Metode yang dipakai oleh Siti Nurnaena dan Septi Gumiandari adalah metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis kuantitatif.

Sejalan dengan hal tersebut, Hasyim et al. (2021) juga melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking”. Dalam penelitian tersebut, hasil yang diperoleh ialah aplikasi *augmented reality* yang diterapkan pada buku bahasa Arab kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah dapat bermanfaat dan menambah media pembelajaran sehingga siswa bisa memahami bahasa Arab dengan mudah dan menyenangkan (Hasyim et al., 2021). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran bahasa Arab. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada perancangan media pembelajaran *augmented reality*. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi Assemblr Edu yang berbasis *augmented reality* sedangkan penelitian tersebut membuat aplikasi *augmented reality*.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang ditulis oleh Rahmawati (2019) yakni Pengaruh Penggunaan Media Word Wall terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar dari

Universitas Hasanuddin Makassar. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati adalah penggunaan media word wall memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dengan penelitian ini adalah mengacu pada penguasaan kosakata bahasa Arab. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan media Assemblr Edu berbasis AR sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menggunakan media word wall (Rahmawati, 2019).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses penerapan aplikasi Assemblr Edu dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII B MTs Bhayangkara dan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Assemblr Edu terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII B MTS Bhayangkara. Penelitian ini penting dilakukan agar mengetahui kejelasan proses penerapan dan pengaruh aplikasi Assemblr Edu terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Selain itu, kajian terdahulu belum banyak yang membahas tentang pengaruh penggunaan media *augmented reality* melalui aplikasi Assemblr Edu terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab.

Peneliti juga tertarik dengan penerapan aplikasi Assemblr Edu berbasis AR karena aplikasi ini dapat diakses para siswa maupun guru melalui *smartphone* dan komputer. Tidak dapat dipungkiri bahwa para siswa tumbuh dan berkembang pada era digital sehingga mereka memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan teknologi dan lebih banyak menghabiskan waktu dalam bermain *smartphone* dan bermain komputer. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Assemblr Edu berbasis AR diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab khususnya dalam penguasaan kosakata menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi ”Assemblr Edu” terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs Bhayangkara Makassar”.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, kata *medium* ialah akar kata dari istilah “media”. Asal usul kata ini dalam bahasa latin mengacu pada arti perantara atau pengantar. Pengertian “media” dalam

bahasa Arab adalah tindakan penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Audie, 2019). Adapun media pembelajaran merupakan segala sesuatu dalam proses pembelajaran, baik teknis maupun fisik, yang bisa membantu guru dalam membantu siswa memahami isi pelajaran sehingga lebih mudah menggapai tujuan pembelajaran yang sudah dibuat (Adam & Syastra, 2015). media pembelajaran adalah suatu wadah yang dapat memberikan manfaat dalam menyampaikan topik pelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (Kristanto, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yakni:

1. Dapat menyajikan pesan secara jelas agar tidak terlalu bersifat verbal atau hanya dalam bentuk tulisan dan lisan saja,
2. Meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar, dan meningkatkan hubungan langsung yang terjadi antar anak-anak dengan dunia mereka secara nyata,
3. Proses belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapan saja tanpa dibatasi ruang, waktu, dan daya indera,
4. Memberikan pengalaman langsung yang mendorong aktivitas mandiri dikalangan siswa berdasarkan kemampuan dan minatnya,
5. Pada gambar hidup, dapat menghasilkan dan membuat pemikiran menjadi lebih teratur dan berkesinambungan.
6. Pelajaran menjadi lebih efektif dengan meletakkan landasan penting untuk perkembangan belajar.

Selain itu, Levie & lentz (Arsyad, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, khususnya pada media visual, yakni :

1. *Fungsi atensi* yakni dapat menarik perhatian siswa agar lebih berkonsentrasi terhadap isi topik pelajaran yang berkaitan pada makna visual yang ditampilkan ataupun yang menyertai teks topik pelajaran.
2. *Fungsi kognitif* yakni siswa dapat lebih mudah mengingat informasi ataupun pesan yang terdapat pada gambar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.
3. *Fungsi afektif* yakni dapat membangkitkan perasaan dan sikap siswa melalui gambar yang mereka lihat.

4. *Fungsi kompensatoris* yakni siswa yang mempunyai permasalahan lambat dalam menerima materi akan menjadi lebih mudah memahami isi pelajaran melalui visual yang terdapat pada teks.

C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2020) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” menjelaskan bahwa semakin banyak organ indera yang digunakan untuk menyerap dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi dapat dipahami dan disimpan dalam memori. Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran terdiri dari tiga komponen, yakni audio, visual, dan gerak. Rudi Bretz (dalam Rahma, 2019) berpendapat bahwa media diklasifikasikan menjadi tujuh jenis, yakni :

1. Media audio visual gerak, misalnya: film bersuara, video, dan televisi
2. Media audio visual diam, misalnya: film rangkai suara, buku dengan audio
3. Audio semi gerak, misalnya: rekaman tulisan jauh
4. visual gerak, misalnya: film bisu
5. visual diam, misalnya: halaman cetak, foto, slide bisu
6. Media audio, misalnya: radio, telepon, dan pita video
7. Media cetak, misalnya: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Berdasarkan berbagai jenis media di atas, media pembelajaran dalam penelitian ini tergolong jenis media audio visual gerak.

2.2 Assemblr Edu

Assemblr Edu merupakan salah satu aplikasi berbasis *augmented reality*. *Augmented Reality* (AR) ialah teknologi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk 2D dan 3D pada sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang sama (Mustaqim & Kurniawan, 2017). *Augmented Reality* menurut Saputri (2016) ialah sebuah sistem yang menggabungkan konten virtual dan konten lingkungan konkret yang dapat dilengkapi dengan berita serta data, sehingga semua konten serta informasi seolah berada dalam satu lingkungan yang sama. Dengan bantuan teknologi 3D & AR, pengalaman belajar mengajar akan jauh lebih menarik dan menyenangkan. Asyadiq, CEO Assemblr menyebutkan bahwa “Platform ini merupakan gabungan antara Lego dengan Pokemon GO. Assemblr didesain untuk membantu pengguna membuat konten 3D yang

divisualisasikan kedalam bentuk *augmented reality*. Hasilnya dapat ditempatkan di dunia nyata untuk diakses semua orang (Ryza, 2017).

2.3 Kosakata Bahasa Arab

Dalam bahasa Arab, kosakata disebut juga dengan istilah Mufrodat. Menurut Tarigan, kualitas dan kuantitas kosakata sangat mempengaruhi kualitas berbahasa seseorang (Unsi, 2014). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Azmi et al. (2019) bahwa hal dasar dalam mempelajari bahasa arab adalah dengan mempelajari kosakata karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin mudah seseorang dalam memahami pembicaraan maupun tulisan orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mendukung aktifitas berbahasa.

Menurut Thu'aimah (Akhriani et al., 2018) kosakata berdasarkan kemahiran berbahasa dikelompokkan menjadi empat, yakni :

- a. Kosakata yang digunakan untuk memahami lisan maupun tulisan
- b. Kosakata yang digunakan untuk berkomunikasi baik formal maupun nonformal
- c. Kosakata yang digunakan untuk menulis, dalam penulisan diperlukan penggunaan kosakata yang tepat untuk menghindari kesalahpahaman dalam teks
- d. Kosakata potensial, kosakata yang dapat ditafsirkan sebagaimana konteks-nya.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Farhana et al., 2019), penelitian praktis yang dibuat dalam rangka menelaah berbagai permasalahan yang dijumpai guru di kelas kemudian diadakan langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas. Melalui penelitian tindakan kelas, peneliti dapat berinteraksi langsung dengan objek penelitian dan mengetahui pengaruh media Assemblr Edu pada proses pembelajaran. MTs Bhayangkara Makassar menjadi tempat penelitian dilakukan. Keseluruhan siswa kelas VII yang terdapat pada MTs Bhayangkara Tallo Lama Makassar menjadi populasi penelitian ini. Adapun sampel yang terpilih adalah siswa kelas VII B. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes (pre test dan post test). Penelitian ini

menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik ini dipakai untuk menjumlahkan hasil pre test dan post test yang disajikan dalam bentuk statistik sederhana. Analisis statistik dibedakan menjadi dua, yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penelitian ini menggunakan statistik inferensial. Statistik ini digunakan sebagai upaya penarikan kesimpulan (Amruddin et al., 2022). Pengumpulan data berupa hasil nilai pre test dan post test melalui uji-t (t-test) yaitu paired sample t-test. Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk presentase. Peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) disebut taraf signifikansi. Jika peluang kesalahan 5% maka taraf kepercayaan 95%, jika peluang kesalahan 1% maka taraf kepercayaan 99%. Pengujian taraf signifikansi dari hasil analisis akan lebih mudah jika didasarkan pada tabel sesuai dengan teknik analisis yang digunakan. Uji t akan menggunakan tabel t, uji f akan menggunakan tabel f. Pada setiap tabel telah tersedia taraf signifikansi terkait berapa persen suatu hasil analisis dapat digeneralisasikan (Sugiyono, 2013).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Penerapan Aplikasi “Assemblr Edu” dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Bhayangkara Makassar



Penerapan aplikasi “Assemblr Edu” dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII B di MTs Bhayangkara dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan. Langkah-langkah dalam proses penerapan aplikasi ini yakni dimulai dari siswa mengunduh aplikasi Assemblr Edu atau membuka web app-

edu.assemblrworld.com. Selanjutnya, siswa membuat akun Assemblr Edu untuk dapat login pada aplikasi tersebut. Kemudian siswa memasukkan kode kelas untuk masuk pada kelas virtual bahasa Arab. Setelah itu, siswa mengakses materi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan berdiskusi kelompok pada link yang terdapat didalam materi. Kemudian peneliti menampilkan materi setiap kelompok untuk dipresentasikan. Masing-masing siswa kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

4.2 Pengaruh Penggunaan Aplikasi “Assemblr Edu” terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab Siswa

Sebelum penerapan aplikasi “Assemblr edu” dalam pembelajaran bahasa Arab, peneliti memberikan soal pre test kepada siswa kelas VII B melalui *google form* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Peneliti juga memberikan soal post test pada pertemuan terakhir setelah melalui tujuh kali proses pengajaran menggunakan aplikasi “Assemblr Edu”. Adapun data yang didapatkan dari hasil *pre test* dan *post test* siswa adalah sebagai berikut:

No	Nama	Pre Test			Post Test		
		Benar	Salah	Nilai	Benar	Salah	Nilai
1	Akbar	9	11	45	12	8	60
2	Agiel Osman Fatih	10	10	50	16	4	80
3	Astina Anwar	4	16	20	14	6	70
4	M. Nur Fajar N	9	11	45	17	3	85
5	M. Faiz Mail	4	16	20	13	7	65
6	Mila Karmila	8	12	40	16	4	80
7	Mika Lestari	4	16	20	13	7	65
8	Muh Saputra Syam	6	14	30	12	8	60
9	Muh Ababil	5	15	25	16	4	80
10	Muh Anugrah	3	17	15	10	10	50
11	Muh Riski	7	13	35	13	7	65
12	Muh Sabry	9	11	45	16	4	80
13	Muhammad Fatir	2	18	10	12	8	60
14	Muhammad Rifaldi	5	15	25	14	6	70
15	Muhammad Tegar Putra Pratama	5	15	25	10	10	50
16	Norman	3	17	15	15	5	75
17	Nur Alizha Qaisarah	5	15	25	13	7	65
18	Nurilmi Anindita	6	14	30	11	9	55
19	Nurayu Putri	5	15	25	13	7	65
20	Nurul Aulia	6	14	30	14	6	70

21	Nurul Ramadani	2	18	10	13	7	65
22	Nur Fitri	6	14	30	17	3	85
23	Putri	6	14	30	13	7	65
24	Rahmat Ilham	8	12	40	12	8	60
25	Rizky	4	16	20	16	4	80
26	Widya Puput	8	12	40	16	4	80
27	Fadli	6	14	30	12	8	60

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa 27 siswa tersebut mengalami peningkatan nilai. Misalnya, siswa yang bernama Norman, sebelum proses pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan aplikasi Assemblr Edu mendapatkan nilai *pre test* 15. Adapun setelah melakukan proses pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan Aplikasi Assemblr Edu, nilai siswa tersebut mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai hasil *post test* yaitu 75. Begitupun pada siswa yang bernama Nur Fitri, sebelum proses pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan aplikasi Assemblr Edu mendapatkan nilai *pre test* yaitu 30. Setelah melakukan proses pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan Aplikasi Assemblr Edu, Nur Fitri mendapatkan nilai *post test* 85.

4.3 Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	28.70	27	10.971	2.111
	Post Test	68.33	27	10.190	1.961

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	27	.367	.060

Paired Samples Test

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			

Pair	Pre Test -	-	11.923	2.295	-44.346	-34.913	-	26	.000
1	Post Test	39.63					17.27		
		0					1		

Berikut ini dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel t-test* berdasarkan nilai signifikansi:

- Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi Assemblr Edu terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MTs Bhayangkara Makassar.

Ha: Ada pengaruh penggunaan aplikasi Assemblr Edu terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MTs Bhayangkara Makassar.

Berdasarkan tabel output “paired samples statistics” diperoleh nilai rata-rata hasil *pre test* sebesar 28,70. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post test* sebesar 68,33. Hal ini berarti nilai rata-rata hasil *post test* 68,33 > nilai *pre test* 28,70, maka secara deskriptif ini berarti terdapat perbedaan rata-rata antara hasil nilai *pre test* dengan hasil nilai *post test*. Selanjutnya untuk membuktikan perbedaan tersebut signifikan atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji *paired sample t-test*.

Berdasarkan tabel output “paired sampel Test” di atas, nilai *Mean Paired Difference* menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post test* meningkat sebesar 39,630 poin dibandingkan dengan nilai *pre test*. Selain itu, diperoleh nilai Sig = 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi Assemblr Edu terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MTs Bhayangkara Makassar.

5. Kesimpulan

Peneliti menemukan bahwa penggunaan aplikasi Assemblr Edu dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab memberikan dampak yang positif bagi siswa. Siswa menjadi lebih mudah dalam mengingat dan memahami isi pelajaran terkait kosakata bahasa Arab dengan lebih baik. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan

bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi Assemblr Edu terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di MTs Bhayangkara Makassar.

Referensi

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7–13.
<https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>
- Akhriani, Asmara, Hikmah, & Agussalim. (2018). Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Budaya Makassar dengan E-Ktp (Elektronik Kartu Pintar). *Ash-Shahabah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(2), 209–216. <http://journal-uim-makassar.ac.id/index.php/ASH/article/view/230/0>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). PT RajaGrafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Azmi, N., Syamsuddin, B., & Mariah, E. (2019). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab Meningkatkan Penguasaan Mufrodad (Kosa Kata) pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Limbung. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/15356>
- Haeruddin, Haeriyah, & Alwi, R. (2019). PPMU-PKM Madrasah Ibtidaiyyah Abu Hurairah Sudiang. *Khazanah Pengabdian*, 01(1), 12–18.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1505058&val=17978&title=PPMU-PKM Madrasah Ibtidaiyyah Abu Hurairah Sudiang](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1505058&val=17978&title=PPMU-PKM%20Madrasah%20Ibtidaiyyah%20Abu%20Hurairah%20Sudiang)
- Hasyim, M., Rokhmatulloh, N., Rosadi, M. I., & Zakaria, F. A. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking. *Jurnal Explore IT: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 13(1), 28–34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35891/explorit> Implementasi
- Hidayat, N., Siti, S., & Ubaidillah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa (Penelitian di SMPIT Widya Cendikia Taktakan). *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)*, 1033–1037.
<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/aiciel/article/view/9799>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Masnani, S. W. (2019). Active learning as one of straregies in increasing student's participation. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, VIII(2), 281–291.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.11353>

- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Perbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Nurnaena, S., & Gumiandari, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Man 1 Cirebon. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(4), 402–414. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i4.1974>
- Rahma, F. (2019). Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608/2659>
- Rahmawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Word Wall terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar* [Universitas Hasanuddin]. <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/2790/>
- Saputri, D. S. C. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASSTIKOM)*, 1(1), 662–669. <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/semnastikom2016/article/view/256>
- Unsi, B. T. (2014). Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Tafaqquh*, 2(1), 26–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.52431/tafaqquh.v2i1.18>