ملخص البحث

أغوس عمر عبد العزيز: استخدام تطبيق Assemblr Edu القائم على الواقع المعزز في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات وفهم المقروء للتلاميذ

يقوم البحث على مشاكل التلاميذ في مادة اللغة العربية، وهي قلة الاهتمام بمادة القراءة مما يؤدي إلى انخفاض فهمهم للقراءة. يحدث هذا بسبب عدم استيعاب المفردات واستخدام الوسائل التعليمية غير الملائمة للعصر، بحيث يصبح التعليم مزعجا ومملا. في محاولة للتغلب على هذه المشكلات، يعد استخدام تطبيق Assemblr Edu القائم على الواقع المعزز حلا في ارتقاء استيعاب المفردات وفهم المقروء للتلاميذ في مادة اللغة العربية.

يهدف هذا البحث إلى معرفة الارتقاء في استيعاب المفردات وفهم المقروء للتلاميذ قبل استخدام تطبيق Assemblr Edu القائم على الواقع المعزز وبعده في مادة اللغة العربية في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٩ مجالينجكا.

يستخدم هذا البحث مدخل البحث الكمي وطريقة البحث شبه التجريبي (تصميم التحكم في المجموعة غير المكافئ). وعينة البحث المستخدمة هي عينة غير احتمالية تتكون من ٢٠ تلميذا في الفصل التجريبي و٢٠ تلميذا في الفصل الضبطي من مجتمع البحث ٩٧ تلميذا. وأما أساليب البحث المستخدمة فهي الملاحظة والمقابلة والاختبار والاستبيان والتوثيق.

ينتج من هذا البحث ما يلي : إن استيعاب المفردات وفهم المقروء للتلاميذ قبل استخدام تطبيق Assemblr Edu القائم على الواقع المعزز تدل على درجة المتوسط ٤٥،٤٥؛ إن استيعاب المفردات وفهم المقروء للتلاميذ بعد استخدام تطبيق Assemblr Edu القائم على الواقع المعزز تدل على درجة المتوسط ٥٨،٤٠؛ إن استخدام تطبيق Assemblr Edu القائم على الواقع المعزز يرتقي على استيعاب المفردات وفهم المقروء للتلاميذ في مادة اللغة العربية نحو الفصل التجريبي على قدر ٠،٢٤٣ وفيها ارتقاء على قدر ٢٤٪؛ وبالنسبة إلى الفصل الضبطي في استيعاب المفردات وفهم المقروء تدل على قدر ٠،٠٣٨ وفيها ارتقاء على قدر ٤٪. فيمكن الاستنتاج أن استخدام تطبيق Assemblr Edu القائم على الواقع المعزز يرتقي على استيعاب المفردات وفهم المقروء للتلاميذ في مادة اللغة العربية أكثر من أولئك التلاميذ الذين لا يستخدمونها (الفصل الضبطي).

الكلمات المفتاحية : تطبيق Assemblr Edu، استيعاب المفردات، فهم المقروء

USE OF ASSEMBLR EDU APPLICATION BASED ON AUGMENTED REALITY IN LEARNING ARABIC TO INCREASE STUDENT VOCABULARY MASTERY AND READING COMPREHENSION

Agus Umar Abdul Aziz

Abstract

This study is centered on students' difficulties learning Arabic, namely their lack of enthusiasm in reading, which lowers their comprehension of what they are reading. This results in learning becoming unpleasant and dull due to a lack of vocabulary competence and the usage of outdated instructional resources. The Assemblr Edu application based on Augmented Reality can help students acquire Arabic vocabulary and reading comprehension more effectively as a means of resolving these issues.

In Class VIII MTsN 9 Majalengka, this study attempts to ascertain the improvement in students' vocabulary knowledge and reading comprehension before and after utilizing the Assemblr Edu applicationbased on Augmented Reality.

The methodology employed is a quantitative approach using a non-equivalent group control design quasi-experimental research method. The research sample was a non-probability sample of 97 students, with 20 experimental class students and 20 control class students. While the methods for gathering the data employed in this study included observation, interviews, exams, questionnaires, and documentation.

Following are the study's findings: Prior to utilizing the Assemblr Edu application based on Augmented Reality, students' average vocabulary mastery and reading comprehension scores were 45,45. After using the Assemblr Edu application based on Augmented Reality, pupils' vocabulary knowledge and reading comprehension revealed an average value of 58,40. In the experimental class, using the Assemblr Edu application based on Augmented Reality can improve students' vocabulary knowledge and reading comprehension by 0,243, or by 24%. While in the control group, students' reading comprehension and vocabulary knowledge increased by about 4% and had a value of 0,038, respectively. Conclusion: When compared to the control class, the experimental class's students' vocabulary mastery and reading comprehension in learning Arabic were considerably improved by the usage of the Assemblr Edu application based on Augmented Reality.

Keywords: *Assemblr Edu Application, Vocabulary Mastery, Reading Comprehension*

PENGGUNAAN APLIKASI ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA DAN PEMAHAMAN BACAAN SISWA

Agus Umar Abdul Aziz

Abstrak

Penelitian ini dilandasi pada problematika siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, yaitu rendahnya minat membaca siswa yang mengakibatkan menurunnya pemahaman siswa terhadap bacaan. Hal ini disebabkan oleh minimnya penguasaan kosakata dan penggunaan media pembelajaran yang tidak relevan terhadap perkembangan zaman, sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan membosankan. Sebagai upaya mengatasi problematika tersebut, penggunaan aplikasi Assemblr Edu berbasis Augmented Reality menjadi sebuah solusi dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan siswa pada pembelajaran Bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis Augmented Reality pada pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII MTsN 9 Majalengka.

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen (non-equivalent group control design). Sampel penelitian yang digunakan adalah non-probability sample yang terdiri dari 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol dari 97 siswa. Sedangkan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan siswa sebelum menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis Augmented Reality menunjukkan nilai rata-rata 45,45. Adapun penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan siswa setelah menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis Augmented Reality menunjukkan nilai rata-rata 58,40. Penggunaan aplikasi Assemblr Edu berbasis Augmented Reality dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab pada kelas eksperimen sebesar 0,243 yaitu terdapat peningkatan sebesar 24%. Sedangkan pada kelas kontrol penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan siswa menunjukkan nilai 0,038 dan terdapat peningkatan sekitar 4%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Assemblr Edu berbasis Augmented Reality pada kelas eksperimen dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata Kunci: *Aplikasi Assemblr Edu, Penguasaan Kosakata, Pemahaman Bacaan*