



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* dan *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Ma'arif NU Lasepang Kabupaten Bantaeng / The Effect of Using Flashcards and Augmented Reality-Based *Assemblr Edu* on Vocabulary Mastery Among 8th-Grade Students at MTs Ma'arif NU Lasepang, Bantaeng Regency

Ainun Salsabila^{1*}, Muhammad Yaumi², Haniah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Article Information:

Received : 05 Mei 2025

Revised : 18 Januari 2026

Accepted : 31 Maret 2026

Keywords:

Flashcard Media;

Assemblr Edu;

Arabic Vocabulary Learning;

Augmented Reality

*Correspondence Address:

salsabilaainun02@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze the effect of flashcard media on vocabulary mastery, the effect of augmented reality-based *Assemblr Edu* media on vocabulary mastery, and the difference in vocabulary mastery between students using flashcards and those using augmented reality-based *Assemblr Edu*. This is an experimental study with a total sample of 38 participants. The results indicate that the use of flashcards (X1) and *Assemblr Edu* (X2) influenced vocabulary mastery (Y); the t-test showed a significance value of 0.001 (less than 0.05), and the Wilcoxon test showed a significance of 0.000 with an N-gain score of 0.75 (75%), placing it in the high category. However, the Mann-Whitney test revealed no significant difference in vocabulary mastery between students using flashcards and those using augmented reality-based *Assemblr Edu*. These findings imply that both flashcards and *Assemblr Edu* can strengthen students' retention of vocabulary and make the learning process more engaging and meaningful.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media flashcard terhadap penguasaan mufradat, menganalisis pengaruh media *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* terhadap penguasaan mufradat, menganalisis perbedaan pengaruh penguasaan mufradat peserta didik yang menggunakan media *flashcard* dan peserta didik yang menggunakan media *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality*. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan total sampel 38 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* (X1) dan *Assemblr Edu* (X2) terhadap penguasaan *mufradat* (Y) berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), hasil uji Wilcoxon dengan signifikansi sebesar 0,000 dengan n-gain score sebesar 0,75 (75%) dan termasuk pada kategori tinggi. Tidak terdapat perbedaan penguasaan mufradat peserta didik yang menggunakan flashcard dan peserta didik yang menggunakan media *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* berdasarkan hasil uji Mann-Whitney. Temuan ini mengimplikasikan bahwa media *flashcard* dan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap *mufradat*, serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.



Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 7, No. 1, Maret 2026 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v7i1.444>

This is an open access journal, licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Dalam berkomunikasi, bahasa menjadi unsur terpenting. Bahasa merupakan alat komunikasi verbal yang hanya dimiliki oleh manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia tentu saja membutuhkan komunikasi untuk membantu kelangsungan hidupnya. Bahasa adalah alat komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, tujuan kepada orang lain dan memungkinkan terciptanya kerjasama antar manusia sehingga peran bahasa menjadi sangat dominan dalam berbagai aktivitas manusia sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran dan perkembangan bahasa dimulai dari tangisan pertama hingga anak mampu bertutur kata. Sama halnya dalam perkembangan dan penguasaan bahasa Asing, anak perlu melalui proses dan tahapan dalam menguasainya.¹

Selain sebagai bahasa agama, bahasa Arab juga merupakan bahasa yang sangat penting untuk dikembangkan, karena ia termasuk ke dalam bahasa internasional. Proses globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat menjadi tuntutan untuk menguasai bahasa Arab. Bahasa Arab tidak hanya dijadikan sebagai bahasa untuk mempelajari agama, tetapi juga digunakan sebagai bahasa pariwisata, ekonomi, politik dan keamanan global. Untuk merespon hal tersebut, maka bahasa Arab tidak cukup jika hanya diajarkan dengan tujuan untuk memahami literatur keagamaan saja, tetapi juga berorientasi pada penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulisan. Perkembangan mutakhir menunjukkan bahwa saat ini penutur bahasa Arab di dunia menunjukkan peningkatan pesat, lebih dari 60 negara dan 350 juta orang menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa sehari-hari.²

Bahasa yang memiliki lebih dari 350 juta penutur ini menjadi salah satu bahasa yang diajarkan di lembaga pendidikan di Indonesia. Menurut Keputusan Menteri Agama Nomor 184 Tahun 2019 tentang implementasi kurikulum pada madrasah bahwa mata pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA).³ Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab di madrasah adalah pengembangan

¹ Sri Handayani, 'Urgensi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dipandang Dari Perspektif Psikolinguistik', *Widya Wacana*, 11.2 (2016), h. 176

² Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag, 'Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tahun 2022 Tentang Capaian PAI BA Di Madrasah', 2022, h. 95.

³ Direktorat KSSK Madrasah, "Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah," *Kementrian Agama RI*, 2019. h. 8

kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tertulis.⁴

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah diorientasikan untuk membentuk tiga kompetensi, yaitu kompetensi berbahasa (*al-kifayah al-lughawiyyah*), kompetensi berkomunikasi (*al-kifayah al-kitabah*), dan kompetensi berbudaya (*al-kifayah al-saqafiyyah*). Kompetensi yang pertama yakni kompetensi berbahasa meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar (*maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca-memirsa (*maharah al-qira'ah*), dan keterampilan menulis-merepresentasikan (*maharah al-kitabah*). Untuk menguasai keterampilan tersebut maka harus mencakup unsur-unsur dasar berbahasa salah satunya adalah kosakata (*mufradat*). Perbendaharaan *mufradat* yang minim memungkinkan tidak tercapainya keterampilan berbahasa Arab. Untuk memahami dan menguasai keterampilan-keterampilan tersebut, maka peserta didik harus memiliki perbendaharaan *mufradat* yang cukup sehingga setiap kata akan lebih mudah dipahami serta dapat digunakan untuk berkomunikasi.

Dalam implementasinya, proses pembelajaran bahasa Arab di madrasah masih belum optimal⁵, khususnya penguasaan *mufradat*. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya penguasaan *mufradat* peserta didik. Faktor pertama, bahasa Arab merupakan bahasa kedua yang hanya dipelajari peserta didik ketika berada di madrasah; faktor kedua, metode yang digunakan guru adalah metode konvensional; faktor ketiga, proses pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher centered*), faktor keempat, penggunaan media yang kurang variatif sehingga materi pelajaran hanya disampaikan secara lisan tanpa media pendukung yang menarik minat peserta didik.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga hal ini dapat mempengaruhi kualitas belajarnya. Media merupakan semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar⁶. Dalam perspektif pendidikan, media berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah menyajikan sesuatu yang sulit ditampilkan, dikunjungi, atau dilihat oleh peserta didik

⁴ Sulastris, 'Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Thematic Video Pada Keterampilan Berbicara Bagi Siswa VIII MTs', *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 5.1 (2016), h. 22

⁵ Hasnidar, 'Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN Palopo', *DIDAKTIKA*, 10.3 (2021), h. 198

⁶ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021). h. 10

karena ukurannya yang terlalu besar atau terlalu kecil⁷. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat merasakan dan melihat secara langsung hubungan antara teori dan praktik atau pemahaman penerapan ilmu di lapangan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Hal ini dapat membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *Flashcard*. *Flashcard* merupakan salah satu media Edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan peserta didik⁸. Media ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya mudah dibawa, praktis, mudah diingat. Selain itu media *Flashcard* juga membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata peserta didik.

Media lain yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya penguasaan *mufradat* adalah *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality*. Berbeda dengan media sebelumnya, media ini merupakan media yang memanfaatkan teknologi yang dikhususkan untuk keperluan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi 3D dan AR (*augmented reality*). Media ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi guru dan peserta didik. Guru dapat mendesain dan berkreasi dalam membuat konten atau materi berbasis AR.

Namun, dalam praktiknya, penguasaan mufradat dalam pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi kendala, terutama dalam hal retensi atau daya ingat peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU Lasepang, banyak peserta didik yang menunjukkan kemampuan untuk memahami dan menghafal *mufradat* saat pembelajaran berlangsung, namun cepat melupakannya setelah beberapa waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan saat ini belum cukup efektif untuk membantu peserta didik menyimpan informasi dalam memori jangka panjang.

Salah satu faktor yang memengaruhi adalah pemilihan media pembelajaran yang belum mampu merangsang keterlibatan aktif dan penguatan memori peserta didik. Strategi pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher centered* cenderung kurang

⁷ Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran*. h. 22

⁸ Empit Hotimah, 'Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Peserta didik Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut', *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4.1 (2010), 108

menarik dan kurang mampu memberikan stimulus visual atau pengalaman belajar yang mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media seperti *flashcard*, yang mengandalkan pengulangan dan visualisasi sederhana, serta *Assemblr Edu*, yang menghadirkan pengalaman belajar berbasis *augmented reality* (AR), menjadi pilihan yang potensial untuk meningkatkan retensi *mufradat* peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian dengan alat untuk olah data menggunakan statistik, oleh karena itu data yang diperoleh dari hasil yang didapatkan berupa angka⁹. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan tertentu atau menguji hipotesis bahwa ada tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain.

Populasi dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas VIII MTs Ma'arif NU Lasepang Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 111 peserta didik dan sampel penelitian yakni peserta didik kelas VIII C dan VIII E menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini melewati beberapa tahap yakni analisis statistik deskriptif, uji asumsi prasyarat, dan uji hipotesis.

Dalam hal ini bukan saja ingin menguji hipotesis tetapi juga menguji seberapa besar tingkat signifikansinya pengaruh tersebut terhadap penguasaan *mufradat*. Selain itu, juga menguji apakah ada perbedaan penguasaan *mufradat* peserta didik di kelas yang menggunakan media *flashcard* dan media *Assemblr Edu*.

Hasil dan Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII C MTs Ma'arif NU Lasepang Kabupaten Bantaeng

1. Data Pretest Penguasaan *Mufradat* Sebelum Menggunakan Media *Flashcard*

Hasil analisis deskriptif data hasil pretest penguasaan *mufradat* peserta didik menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh peserta didik yaitu 93, nilai minimum sebesar 27, rata-rata (*mean*) 64,4 dan standar deviasi 23,4.

⁹ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021). h. 13

Data keseluruhan nilai penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum diberi perlakuan menggunakan media *flashcard* dikelompokkan ke dalam tabel kategori beserta frekuensi dan persentasinya sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Respon Nilai Pretest Penguasaan *Mufradat* Sebelum Menggunakan Media *Flashcard*

Interval	Kategori	Penguasaan <i>Mufradat</i>	
		Frekuensi	Persentase
27 – 40	Sangat Rendah	3	17,6 %
41 – 54	Rendah	3	17,6 %
55 – 68	Sedang	4	23,5 %
69 – 82	Tinggi	2	11,7 %
83 – 96	Sangat Tinggi	5	29,4 %
Jumlah Peserta Didik		17	

2. Data Posttest Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII C Setelah Menggunakan *Flashcard*

Hasil analisis deskriptif data hasil pretest penguasaan *mufradat* peserta didik menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh peserta didik yaitu 100, nilai minimum sebesar 73, rata-rata (*mean*) 92,2 dan standar deviasi 8,81.

Data keseluruhan nilai penguasaan *mufradat* peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan media *flashcard* dikelompokkan ke dalam tabel kategori beserta frekuensi dan persentasinya sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Respon Nilai Posttest Penguasaan *Mufradat* Setelah Menggunakan Media *Flashcard*

Interval	Kategori	Penguasaan <i>Mufradat</i>	
		Frekuensi	Persentase
73 – 78	Sangat Rendah	2	11,7 %
79 – 84	Rendah	1	5,8 %
85 – 90	Sedang	0	0
91 – 96	Tinggi	7	41,1 %
97 – 102	Sangat Tinggi	7	41,1 %
Jumlah Peserta Didik		17	

3. Uji Asumsi Prasyarat

Uji asumsi prasyarat dilakukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini terdapat dua uji asumsi prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas merupakan sebuah asumsi yang menjadi prasyarat untuk

menentukan uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian. Uji ini sering digunakan untuk mengukur data yang memiliki skala interval, ordinal, maupun rasio¹⁰. Sedangkan uji linearitas merupakan uji syarat yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis berkaitan dengan masalah hubungan atau prediksi/pengaruh/regresi. Uji linearitas ini dilakukan untuk menguji regresi linear pada perpaduan antara variabel X dan variabel Y¹¹

Tabel 3. Uji Normalitas X1 terhadap Y *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Unstandardized Residual
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	19.93502391
Most Extreme Differences	Absolute	.205
	Positive	.164
	Negative	-.205
Test Statistic		.205
Asymp. Sig. (2-tailed)		.056 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil nilai signifikansi uji normalitas Kolomogorov-Sminrov pada variabel media *flashcard* dan penguasaan *mufradat* adalah 0,056. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,056 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media *flashcard* dan penguasaan *mufradat* diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis menggunakan rumus berdasarkan analisis statistik parametrik, yakni uji regresi sederhana.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Posttest VIII C * Pretest VIII C	Between Groups	(Combined)	504.549	8	63.069	.642	.727
		Linearity	354.056	1	354.056	3.607	.094
		Deviation from Linearity	150.493	7	21.499	.219	.970
	Within Groups		785.333	8	98.167		
	Total		1289.882	16			

¹⁰ Anisa Fitri and others, *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*, Yayasan Kita Menulis, 2023. h. 57

¹¹ Suciati Rahayu Widyastuti, *Bahan Ajar Statistika Inferensial (Jilid 1)* (Cirebon: UNU Cirebon Press, 2022). h. 25

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi pada variabel media *Flashcard* dan penguasaan *mufradat* adalah 0,970. Nilai signifikansi dari variabel tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,970 \geq 0,05$) sehingga disimpulkan bahwa model regresi berpola linear.

4. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi merupakan metode statistik yang digunakan untuk memahami hubungan fungsional antara satu variabel (variabel dependen) dan satu atau lebih variabel lainnya (variabel independen)¹². Tujuan dari analisis regresi adalah untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen. Analisis data regresi sederhana ini menggunakan bantuan *SPSS*.

Tabel 5. Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	81.466	2.925		.000
	Pretest VIII C	.178	.043	.732	.001

a. Dependent Variable: Posttest VIII C

Hasil dari persamaan regresi linear sederhana di atas dapat diartikan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.001 yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media *flashcard* dan peningkatan penguasaan *mufradat*. Pada hasil output nilai koefisien regresi adalah sebesar 0,178 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai media *flashcard* maka nilai penguasaan *mufradat* bahasa Arab bertambah sebesar 0,178. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X dan Y adalah positif.

5. Koefisien Korelasi dan Determinasi

Koefisien korelasi merupakan angka yang menunjukkan kuatnya hubungan antara dua variabel atau lebih¹³. Untuk mengetahui apakah media *flashcard* memiliki pengaruh terhadap penguasaan *mufradat* maka digunakan uji koefisien korelasi. Uji koefisien korelasi menggunakan analisis data korelasi

¹² Fitri et al., *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. h. 109

¹³ Bisma Indrawan and Rina Kaniawati Dewi, "Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017," *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)* 4, no. 1 (2020): 78–87, <https://doi.org/10.37339/e-bis.v4i1.239>. h. 82

product moment (Korelasi Pearson). Perhitungan koefisien korelasi menggunakan program *software SPSS for windows*. Hasil uji koefisien korelasi diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 dan nilai korelasi Pearson sebesar 0,732. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai koefisien korelasi yang diperoleh berada diantara nilai 0,61-0,80. Hasil tersebut menunjukkan hubungan yang kuat dan positif antara penggunaan media *flashcard* dan penguasaan *mufradat* peserta didik. Artinya semakin intensif penggunaan media *flashcard*, maka semakin tinggi penguasaan *mufradat*.

Sedangkan koefisien determinasi merupakan angka yang mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen¹⁴. Perhitungan nilai koefisien determinasi dilakukan dengan berbantuan program *software SPSS for windows* dengan mengambil nilai *Model Summary*. Hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai korelasi (R) dari variabel independen yakni penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan *mufradat* (Y) sebesar 0,732 dan R Square sebesar 0,536. Hal tersebut menunjukkan bahwa 53,6% variasi dalam penguasaan *mufradat* peserta didik dapat dijelaskan oleh penggunaan *flashcard*. Dengan kata lain, media *flashcard* berperan cukup besar dalam menjelaskan peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik, meskipun ada 46,4% faktor lain yang tidak diteliti.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat digunakan sebagai media belajar yang tepat khususnya penguasaan *mufradat* peserta didik. Bentuk *flashcard* yang praktis dan mudah digunakan juga menjadi salah satu pertimbangan bagi para pendidik untuk menggunakan media ini. Pengulangan (*spaced-repetition*) dalam proses penggunaan media ini dapat membuat kemampuan otak manusia bisa mengasosiasikan informasi yang berulang dan menjadikan memori tersebut tersimpan lebih lama dalam otak¹⁵. Tidak seperti pembelajaran pasif seperti membaca atau mendengarkan, penggunaan media *flashcard* melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat memperkuat hubungan dan pemahaman peserta

¹⁴ Greissela A. Sehangunaung, Silvya L. Mandey, and Ferdy Roring, "Analisis Pengaruh Harga, Promosi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pengguna Aplikasi Lazada Di Kota Manado," *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 11, no. 3 (2023): 1–11, <https://iprice.co.id/insights/mapofecommerce/>. h. 6

¹⁵ Fachri Helmanto, 'Flashcard: Belajar Mufrodad Bahasa Arab Semakin Menantang', *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1.2 (2020), h. 146-147

didik¹⁶.

Penggunaan media *flashcard* ini juga didukung oleh teori pengkodean ganda (*dual coding theory*) yang dikemukakan oleh Allan Paivio yang menyatakan bahwa menggabungkan informasi verbal dan gambar lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat dan menyimpan informasi dalam ingatan jangka panjang karena sifat kedua sistem ini saling berhubungan¹⁷. Dapat diketahui pula dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Hasnidar, Nurhafizah & Sarah Noviyanti Latuconsina, dan Ukhti Karimatul Ulya & Fauzi menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *flashcard* menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik. Ketiga penelitian tersebut juga menggunakan media *flashcard* di tingkat SD/MI¹⁸, SMA/MA¹⁹, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di tingkat MTs. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini cocok diterapkan di semua jenjang pendidikan.

Pengaruh Penggunaan Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII E MTs Ma'arif NU Lasepang Kabupaten Bantaeng

1. Data Pretest Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media *Assemblr Edu*

Hasil analisis deskriptif data hasil pretest penguasaan *mufradat* peserta didik menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh peserta didik yaitu 84, nilai minimum sebesar 47, rata-rata (*mean*) 64,0 dan standar deviasi 10,8. Data keseluruhan nilai penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum diberi perlakuan menggunakan media *Assemblr Edu* dikelompokkan ke dalam tabel kategori beserta frekuensi dan persentasinya sebagai berikut.

¹⁶ Jessica Waugh, 'Utilizing and Optimizing Flashcards for Studying', *JWaugh Education*, 2024 <<https://www.jwaugheducation.com/post/utilizing-and-optimizing-flashcards-for-studying>> [Diakses, 3 Februari 2025].

¹⁷ Melissa Clark, 'What Is Dual Coding Theory and How Can It Help Teaching?', 2021 <<https://www.century.tech/news/what-is-dual-coding-theory-and-how-can-it-help-teaching/>> [Diakses, 19 Februari 2025].

¹⁸ Ukhti Karimatul Ulya and Fauzi Fauzi, "Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2079–86, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6578>.

¹⁹ Nurhafizah Nurhafizah and Sarah Noviyanti Latuconsina, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Mambi Kabupaten

Tabel 6. Distribusi Respon *Pretest* Penguasaan *Mufradat* Menggunakan Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality*

Interval	Kategori	Penguasaan <i>Mufradat</i>	
		Frekuensi	Persentase
47 – 53	Sangat Rendah	5	23,8 %
54 – 60	Rendah	1	4,7 %
61 – 67	Cukup	10	47,6 %
68 – 74	Sedang	1	4,7 %
75 – 81	Tinggi	3	14,2 %
82 – 88	Sangat Tinggi	1	4,7 %
Jumlah Peserta Didik		21	

2. Data Posttest Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Setelah Menggunakan Media *Assemblr Edu*

Hasil analisis deskriptif data hasil pretest penguasaan *mufradat* peserta didik menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh peserta didik yaitu 100, nilai minimum sebesar 73, rata-rata (*mean*) 92,2 dan standar deviasi 8,4. Data keseluruhan nilai penguasaan *mufradat* peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan media *Assemblr Edu* dikelompokkan ke dalam tabel kategori beserta frekuensi dan persentasinya sebagai berikut.

Tabel 7. Distribusi Respon *Posttest* Penguasaan *Mufradat* Menggunakan Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality*

Interval	Kategori	Penguasaan <i>Mufradat</i>	
		Frekuensi	Persentase
73 – 77	Sangat Rendah	1	4,7 %
78 – 82	Rendah	3	14,2 %
83 – 87	Cukup	2	9,5 %
88 – 92	Sedang	0	0
93 - 97	Tinggi	6	28,5 %
98 - 102	Sangat Tinggi	9	42,8 %
Jumlah Peserta Didik		21	

3. Uji Wilcoxon

Karena uji asumsi prasyarat tidak terpenuhi (data tidak berdistribusi normal) maka dilakukan uji non-parametrik yaitu uji wilcoxon. Uji wilcoxon merupakan uji yang memperhatikan arah (tanda positif + atau negatif -) dari

selisih untuk setiap pasangan nilai data, mengukur jarak atau besar (*magnitude*) dari selisih untuk setiap pasangan nilai data²⁰. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan yang dihasilkan dari penggunaan *Assemblr Edu* terhadap penguasaan *mufradat* dapat diketahui dari nilai rata-rata *positive* dan *negative ranks*.

Tabel 8. Uji Wilcoxon Penguasaan *Mufradat*

Test Statistics ^a	
	Posttest VIII E - Pretest VIII E
Z	-4.053 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dengan kata lain, penggunaan media *Assemblr Edu* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik. Selanjutnya, untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan yang dihasilkan dari penggunaan media *Assemblr Edu* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Mean Ranks Penguasaan *Mufradat*

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest VIII E - Pretest VIII E	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	21 ^b	11.00	231.00
	Ties	0 ^c		
	Total	21		
a. Posttest VIII E < Pretest VIII E				
b. Posttest VIII E > Pretest VIII E				
c. Posttest VIII E = Pretest VIII E				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata *negative rank* sebesar 0,00 dan nilai rata-rata *positive ranks* sebesar 11,00. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan

²⁰ Filzah Fadilatunnisyah et al., "Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum Dan Setelah Diterima Di Universitas Impian," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 581–87, <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1887>. h. 582

penguasaan *mufradat*, tanpa ada yang mengalami penurunan. Tidak ada *negative ranks* yang berarti tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai setelah diberi perlakuan.

Untuk mengetahui seberapa besar signifikansi pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media *Assemblr Edu* terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik, dapat dilakukan dengan menggunakan perhitungan *N-Gain Score* (g), dengan kriteria interpretasi sebagai berikut.

$(g) \geq 0,7$	atau:	71-100% = Tinggi
$0,3 \geq (g) < 0,7$		31-70% = Sedang
$(g) < 0,3$		1-30% = Rendah

Perhitungan *N-Gain Score* dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS. Adapun hasil perhitungan yang didapatkan yakni nilai *N-Gain Score* sebesar 0,75 (75%) (dapat dilihat pada lampiran). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Assemblr Edu* terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik, dengan besar pengaruh 0,75 (75%) dan berada pada kriteria tinggi.

Hasil penelitian di atas dikuatkan oleh teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Richard Mayer yang mengatakan bahwa manusia belajar lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk multimedia, seperti penggunaan *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality*. Otak memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara terpisah. Hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengingat *mufradat*. Otak juga memiliki kapasitas dalam menangani banyak informasi sekaligus, sehingga pembelajaran harus dirancang dengan baik agar tidak terlalu membebani kognitif peserta didik²¹. Dapat diketahui dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan diantara penelitian yang dilakukan oleh Alfira Nadiana, Haeriyah, dan Andi Agussalim, serta penelitian yang dilakukan oleh Eva Lathifah Fauzia dan Agus Umar Abdul Aziz, yang meneliti terkait pengaruh media *Assemblr Edu* terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik. Kedua penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media *Assemblr Edu* memberikan

dampak positif bagi peserta didik²². Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Cheng Chai Tsai juga menjelaskan bahwa penggunaan *Augmented Reality* efektif dan efisien dalam meningkatkan penguasaan kosakata²³.

Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* dan *Assemblr edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Ma'arif NU Lasepang Kabupaten Bantaeng

Hasil uji asumsi prasyarat bahwa nilai penguasaan *mufradat* yang menggunakan media *flashcard* dan *Assemblr Edu* berada pada taraf signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan uji Mann-Whitney. Uji Mann-Whitney merupakan uji non-parametrik untuk menguji perbedaan antara dua kelompok sampel yang diteliti²⁴.

Tabel 10. Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics^a

	Penguasaan Mufradat
Mann-Whitney U	162.000
Wilcoxon W	315.000
Z	-.535
Asymp. Sig. (2-tailed)	.593
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.642 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan penguasaan *mufradat* peserta didik yang mendapat perlakuan menggunakan *flashcard* dan peserta didik yang mendapat perlakuan menggunakan *Assemblr edu*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,593. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa

²¹ Richard E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, Second Edi (New York: Cambridge University Press, 2014)

²² Eva Lathifah Fauzia and Agus Umar Abdul Aziz, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality*," *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2024): 135–49, <https://doi.org/10.15575/ta.v3i1.34109>.

²³ Cheng Chang Tsai, "A Comparison of EFL Elementary School Learners' Vocabulary Efficiency by Using Flashcards and *Augmented Reality* in Taiwan," *The New Educational Review* 51, no. 1 (2018): 53–65, <https://doi.org/10.15804/ner.2018.51.1.04>.

²⁴ Andi Quraisy and Setiawan Madya, "Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning,"

tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa kedua media tersebut memiliki pengaruh yang hampir sama besar dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik. Berdasarkan hasil uji beda, hipotesis ketiga dalam penelitian ini tidak terbukti karena kedua media yakni *flashcard* dan *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* sama-sama berpengaruh positif. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tentu saja memiliki dampak yang cukup besar pada pengajaran bahasa tetapi tidak serta-merta menggantikan penggunaan media yang lebih tradisional²⁵.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media *flashcard* (X1) dan *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* (X2) terbukti berpengaruh terhadap penguasaan *mufradat* (Y) peserta didik kelas VIII MTs Ma'arif NU Lasepang Kabupaten Bantaeng dan berada pada kategori 'Tinggi' serta memiliki hubungan yang kuat dan positif. Namun, penguasaan *mufradat* peserta didik yang mendapat perlakuan menggunakan media *flashcard* dan peserta didik yang mendapat perlakuan menggunakan *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* ternyata tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya sama-sama berpengaruh positif terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII MTs Ma'arif NU Lasepang. Olehnya itu guru perlu memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun yang berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penyajian materi menggunakan kedua media secara kreatif dan variatif akan berkontribusi pada pencapaian hasil belajar peserta didik khususnya dalam penguasaan *mufradat*.

VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research 3, no. 1 (2021): 51–57, <https://doi.org/10.35580/variansiunm23810>. h. 54

²⁵ Jack C. Richards, 'Traditional versus Digital Media in Teaching', The Official Website of Educator Jack C Richards <<https://www.professorjackrichards.com/traditional-versus-digital-media-teaching/>> [Diakses, 3 February 2025].

Daftar Rujukan

- Clark, Melissa. "What Is Dual Coding Theory and How Can It Help Teaching?," 2021. <https://www.century.tech/news/what-is-dual-coding-theory-and-how-can-it-help-teaching/>.
- Fadilatunnisyyah, Filzah, Rabbani Fakhirah S, Elsa Awalia Fasha, Andini Kania Putri, and Dhea Aristy Julya Dema Putri. "Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum Dan Sesudah Diterima Di Universitas Impian." *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 581–87. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1887>.
- Fauzia, Eva Lathifah, and Agus Umar Abdul Aziz. "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality." *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2024): 135–49. <https://doi.org/10.15575/ta.v3i1.34109>.
- Fitri, Anisa, Rani Rahim, Nurhayati, Aziz, Sadrack Luden Pagiling, Irnawaty Natsir, Anis Munfarikhatin, Daniel Nicson Simanjuntak, Kartini Hutagaol, and Nanda Eska Anugrah. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian. Yayasan Kita Menulis*, 2023. [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa_%2C_Buku_Dasar-dasar_Statistika_untuk_Penelitian.pdf).
- Handayani, Sri. "Urgensi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dipandang Dari Perspektif Psikolinguistik." *Widya Wacana* 11, no. 2 (2016): 173–84. <http://www.ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/download/1490/1314>
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Hasnidar. "Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN Palopo." *DIDAKTIKA* 10, no. 3 (2021): 197–206.
- Helmanto, Fachri. "Flashcard: Belajar Mufradat Bahasa Arab Semakin Menantang." *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 141–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.3091>.
- Hotimah, Empit. "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 4, no. 1 (2010): 108. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>.
- Indrawan, Bisma, and Rina Kaniawati Dewi. "Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017." *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)* 4, no. 1 (2020): 78–87. <https://doi.org/10.37339/e-bis.v4i1.239>.
- Kemenag, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. "Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tahun 2022 Tentang Capaian PAI BA Di Madrasah," 2022.
- Madrasah, Direktorat KSSK. "Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah." *Kementrian Agama RI*, 2019.
- Mayer, Richard E. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Second Edi. New York: Cambridge University Press, 2014. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

8ene.pdf

- Nurhafizah, Nurhafizah, and Sarah Noviyanti Latuconsina. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Mambi Kabupaten Mamasa." *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature* 1, no. 1 (2021): 93. <https://doi.org/10.59562/al-fashahah.v1i1.16344>.
- Quraissy, Andi, and Setiawan Madya. "Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning." *VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research* 3, no. 1 (2021): 51–57. <https://doi.org/10.35580/variensiunm23810>.
- Richards, Jack C. "Traditional versus Digital Media in Teaching." The official website of educator Jack C Richards. Accessed February 3, 2025. <https://www.professorjackrichards.com/traditional-versus-digital-media-teaching/>.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021.
- Sehangunaung, Greissela A., Silvy L. Mandey, and Ferdy Roring. "Analisis Pengaruh Harga, Promosi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pengguna Aplikasi Lazada Di Kota Manado." *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 11, no. 3 (2023): 1–11. <https://iprice.co.id/insights/mapofecommerce/>.
- Sulastri. "Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Thematic Video Pada Keterampilan Berbicara Bagi Siswa VIII MTs." *Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 21–27.
- Tsai, Cheng Chang. "A Comparison of EFL Elementary School Learners' Vocabulary Efficiency by Using Flashcards and Augmented Reality in Taiwan." *The New Educational Review* 51, no. 1 (2018): 53–65. <https://doi.org/10.15804/tner.2018.51.1.04>.
- Ulya, Ukhti Karimatul, and Fauzi Fauzi. "Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2079–86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6578>.
- Waugh, Jessica. "Utilizing and Optimizing Flashcards for Studying." *JWaugh Education*, 2024. <https://www.jwaugheducation.com/post/utilizing-and-optimizing-flashcards-for-studying>
- Widyastuti, Suciati Rahayu. *Bahan Ajar Statistika Inferensial (Jilid 1)*. Cirebon: UNU Cirebon Press, 2022.