

Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) terhadap Pengenalan Huruf Arab Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Wafa English Crouse Lhokseumawe

Alvia Khaira^{1*}, Ferry Rusda²

¹⁻²Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Syamsuddhuha Aceh Utara

Email: alviakhaira14@gmail.com¹, ferryrusda400@gmail.com²

ABSTRACT

The introduction of Arabic letters still faces challenges in improving students' motivation and understanding, especially among elementary school-aged children. The importance of introducing *hijaiyah* letters requires interactive learning media. This study aims to implement Augmented Reality (AR)-based learning media for the introduction of *hijaiyah* letters and to analyze students' responses and learning interest toward the media. The method used in this study is a case study method within qualitative research. The subjects of this study were 10 students at Wafa English Course. The data were collected through observation, interviews, and documentation. The results show that the learning process was active and interactive. Augmented Reality (AR) media was proven to increase students' learning interest and help them understand the shapes and pronunciation of Arabic letters more easily. Therefore, Augmented Reality (AR) media is recommended as an effective learning innovation for elementary education.

Key Words: Augmented Reality, Learning Media, Arabic Letters, Implementation

ABSTRAK

Pengenalan huruf Arab masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Pentingnya pengenalan huruf hijaiyah membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) untuk pengenalan huruf hijaiyah serta menganalisis respon dan minat peserta didik terhadap media tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu siswa di Wafa English Course yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan hasil bahwa proses pembelajaran berlangsung aktif dan interaktif. Media *Augmented Reality* (AR) terbukti mampu meningkatkan minat belajar serta mempermudah siswa memahami bentuk dan pelafalan huruf Arab. Dengan demikian, media *Augmented Reality* (AR) direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif untuk jenjang pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Huruf Arab, Implementasi

PENDAHULUAN

Hijaiyah atau juga sering dikenal sebagai huruf Arab yang dimulai dari alif (ا) sampai ya (ي). Huruf itu merupakan bagian dari bahasa Arab yang menjadi bahasa pokok dalam Quran dan Hadis. Huruf hijaiyah memiliki bentuk dan cara pelafalan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan pembelajaran yang tepat sejak usia dini. Pengenalan huruf hijaiyyah menjadi tahap awal yang penting dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an dan bahasa arab, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengenalan huruf hijaiyyah merupakan dasar penting dalam pembelajaran Bahasa Arab dijenjang sekolah dasar. Kemampuan mengenal dan membedakan huruf hijaiyah dengan baik menjadi prasyarat utama bagi peserta didik untuk dapat membaca Al-Quran dengan benar (BIBIT, 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran huruf hijaiyah perlu disajikan dengan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Perkembangan teknologi pada zaman ini membawa dampak yang signifikan, penemuan baru dari berbagai jenis teknologi memberikan solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Hal inilah yang memberikan dampak bagi manusia yang membutuhkan sebuah media untuk membantu mengenalkan pembelajaran huruf hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan media buku kepada anak usia dini yang menimba ilmu. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang menampakan lingkungan fisik nyata dengan gambar yang dihasilkan komputer sehingga mengubah persepsi realitas. Dengan dibuatkannya *Augmented Reality* (AR), minat belajar pada anak-anak menjadi menarik dan kreatif (Devita, Andryana, dan Hidayatullah 2020).

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang menghubungkan lingkungan yang nyata dan objek maya (3D) yang mampu digunakan sebagai alat bagi peserta didik agar dapat memberikan makna dari setiap pembelajaran yang diberikan. Teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran dengan melihat objek secara asli dalam bentuk tiga dimensi (3D) dapat menarik perhatian sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Kelebihan media ini diantaranya yaitu: 1) mudah untuk digunakan karena hanya membutuhkan alat smartphone, 2) memiliki desain media yang beragam, 3) pembelajaran dilakukan secara interaktif yang dapat membangun minat belajar peserta didik, 4) media disajikan lebih menarik perhatian karena menampilkan objek 3D dengan dunia nyata, 5) dapat menjelaskan materi secara abstrak (Amalia dan Mawardini 2024).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian terbaru, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) diketahui dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan pengalaman belajar peserta didik (Purwanti et al., 2024). Namun, penelitian mengenai penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran

huruf hijaiyah masih terbatas, terutama pada jenjang MI/SD dan dalam konteks integrasi materi hijaiyah secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di Wafa English Course dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terhadap kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah. Penelitian ini juga diarahkan untuk menganalisis respon dan minat belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dan dapat dikembangkan, atau dibuktikan, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam sebuah penelitian yang dilakukan (Nasution, Siswanto, dan Suryana 2023).

Penelitian ini menggunakan Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam jurnal ini menggunakan data sekunder yakni dengan mengumpulkan data secara tidak langsung dengan meneliti objek yang bersangkutan (Assyakurrohim dkk. 2022). Untuk kebutuhan material model 3D, diperoleh Canva apk. Sementara untuk mendesain media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), digunakan Assemblr studio dari *Assemblr Edu*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 10 siswa serta guru sebagai informan. Penelitian ini dilaksanakan di lembaga pendidikan Wafa English Course pada semester genap tahun ajaran 2025-2026.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *convenience sampling*. Pengambilan sampel karena alasan kemudahan disebut dengan *sampling karena kemudahan (convenience sampling)*. *Convenience sampling* berarti unit sampel yang diambil karena mudah dilakukan, tidak menyusahkan, mudah untuk mengukurnya dan bersifat kooperatif (Febriyanti 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum Implementasi dalam kamus besar Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Implementasi merupakan aspek penting dalam keseluruhan proses kebijakan dan merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu dengan sarana dan prasarana tertentu dan dalam urutan waktu tertentu (Haji 2020).

Implementasi suatu kegiatan memerlukan media sebagai sarana pendukung agar proses berjalan secara efektif dan efisien. Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi, serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Pembelajaran kini mulai mengadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat kegiatan konvensional ini menjadi sesuatu yang modern. Yang pasti adalah, akan butuh layanan jaringan internet.

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa. Dua hal penting dalam pelaksanaan penunjang pengajaran adalah metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode pengajaran sangat berpengaruh terhadap bahan ajar yang digunakan. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar hendaknya dilakukan sesuai dengan metode pengajaran yang digunakan (Saleh dkk. 2023).

Penggunaan aplikasi teknologi dalam media pengajaran menjadi semakin populer dan menjadi keunggulan ketika mengevaluasi sebuah lembaga pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini yang banyak diterapkan pada dunia pendidikan yaitu teknologi *Augmented Reality* (AR).

Augmented Reality adalah teknologi yang berbentuk aplikasi dengan menggabungkan dunia nyata dan dunia maya menjadi tiga dimensi yang diproyeksikan dalam waktu bersamaan serta dapat ditampilkan pada kamera Android (Mustaqim dan Kurniawan, 2017). Tampilan tiga dimensi *Augmented Reality* ini berupa gambar secara virtual yang ditumpangkan pada lingkungan nyata dengan akurat (Chen, dkk., 2019). Menurut Nandyansah dan Suprpto (2019), *Augmented Reality* dalam bentuk 3D ini dapat ditampilkan melalui kamera smartphone. Sehingga teknologi *Augmented Reality* dapat diaplikasikan dengan menggunakan mobile phone yang menggunakan sistem operasi Android. Penggunaan sistem Android sangat mendukung strategi pada proses belajar untuk digunakan pada era digital sekarang ini (Dewi dan Anggaryani 2020).

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran adalah Assemblr Edu. Assemblr Edu merupakan aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dirancang khusus untuk kebutuhan pendidikan. Melalui platform ini, guru dapat

membuat, mengedit, dan menampilkan konten pembelajaran dalam bentuk objek tiga dimensi yang interaktif tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman yang kompleks. Peserta didik cukup menggunakan mobile phone atau tablet untuk mengakses materi, baik melalui tautan maupun pemindaian QR Code yang terhubung dengan proyek AR yang telah dibuat.

Dalam implementasinya, penggunaan Assemblr Edu memudahkan guru menyajikan materi secara lebih visual dan menarik, misalnya dengan menampilkan huruf Arab dalam bentuk 3D yang dapat diputar, diperbesar, serta dilengkapi audio pelafalan. Fitur ini membantu anak memahami bentuk dan bunyi huruf secara lebih konkret. Dengan demikian, pemanfaatan Assemblr Edu menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

Salah satu hal penting dalam mempelajari bahasa arab adalah mengenal terlebih dahulu apa saja huruf hijaiyyah. Dalam dunia pendidikan tentunya istilah huruf hijaiyah tidak lagi asing di dengar bahkan sejak jenjang pendidikan anak usia dini dikarenakan huruf hijaiyah merupakan suatu ilmu dasar yang tidak kalah penting dengan huruf abjad. Pengenalan huruf hijaiyah ini termasuk juga pada perkembangan bahasa anak karena anak dikenalkan dengan keaksaraan awal.

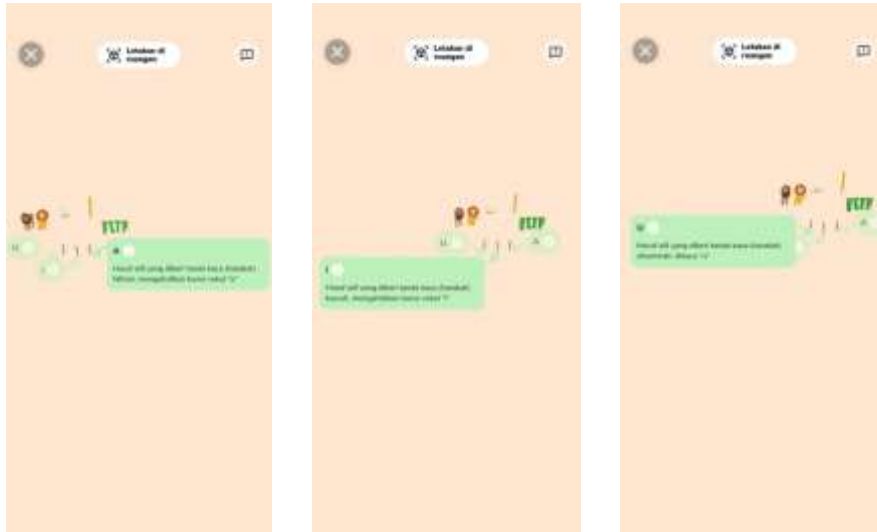
Kemampuan mengenal dan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Kemampuan mengenal huruf adalah anak mampu mengidentifikasi huruf-huruf dan membuat sendiri huruf-huruf tersebut. Dalam hal ini anak mampu mengamati hubungan antara suara dan huruf (Yacub 2022).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, proses pengenalan huruf Hijaiyah menggunakan media *Augmented Reality* (AR) berlangsung lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan penjelasan singkat mengenai huruf yang akan dipelajari, kemudian siswa memindai kartu huruf menggunakan perangkat *mobile phone* yang telah terpasang aplikasi AR. Setelah dipindai, muncul tampilan huruf dalam bentuk tiga dimensi disertai animasi.



Gambar 1 Media Scan AR

Melalui kegiatan memindai kode QR, anak – anak dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan menyenangkan.



Gambar 2 Halaman materi 3D

Setelah memindai kode QR, anak – anak akan memasuki halaman materi pembelajaran huruf hijaiyah yang berbentuk 3D.

Selama proses berlangsung, siswa terlihat aktif memperhatikan tampilan visual, mengikuti pelafalan huruf, serta mencoba mengulangnya secara mandiri. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme yang tinggi.

Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) emberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat huruf Hijaiyah. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar siswa mampu menyebutkan dan membedakan huruf dengan lebih cepat dibandingkan sebelum penggunaan media *Augmented Reality* (AR). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan daya ingat siswa.

Selain itu, penggunaan *Augmented Reality* (AR) juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar. Siswa lebih fokus saat pembelajaran berlangsung dan menunjukkan ketertarikan untuk mencoba kembali media tersebut. Pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaksi langsung membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

Respons siswa terhadap penggunaan media *Augmented Reality* (AR) tergolong sangat positif. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar. Mereka merasa senang karena dapat melihat huruf muncul secara nyata melalui layar perangkat. Beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif untuk memindai ulang kartu huruf secara mandiri di luar instruksi guru.

Secara keseluruhan, penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pengenalan huruf Hijaiyah mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman, serta memperoleh respons positif dari siswa.

Augmented Reality (AR) memfasilitasi interaktivitas, memungkinkan siswa untuk melihat dan menemukan topik pendidikan dengan cara yang lebih otentik dan langsung, sekaligus membantu mereka dalam mengartikulasikan proses pembelajaran yang difasilitasi oleh pendidik. Penelitian yang dilakukan oleh Mus (2022) dan Imamah (2021) mendukung anggapan bahwa memasukkan *Augmented Reality* (AR) ke dalam pembelajaran online dapat memberikan dampak positif yang besar terhadap kinerja akademik siswa (Ginting dan Tambunan 2023).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Wafa English Course, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pengenalan huruf hijaiyah memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) berlangsung lebih interaktif, menarik, dan partisipatif dibandingkan metode konvensional. Melalui penggunaan aplikasi Assemblr Edu, siswa dapat melihat huruf hijaiyah dalam bentuk tiga dimensi (3D) serta berinteraksi langsung melalui pemindaian QR code. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Dari segi kemampuan, penggunaan media *Augmented Reality* (AR) terbukti meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenali, membedakan, serta mengingat huruf hijaiyah. Siswa mampu menyebutkan huruf dengan lebih cepat dan tepat setelah menggunakan media tersebut. Selain itu, media *Augmented Reality* (AR) juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar, yang ditunjukkan melalui antusiasme, rasa ingin tahu, serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) tergolong sangat positif. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan pada jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah.

REFERENSI

- Amalia, Andini, dan Annissa Mawardini. 2024. "Pengaruh Media Digital Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3(2): 126–38.
- Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikhrum, Rusdy A Sirodj, dan Muhammad Win Afgani. 2022. "Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3(01): 1–9.
- BIBIT, U. M. I. M. (2024). *Strategi Guru Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Penerapan Metode IQRA di TK Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Devita, Maurizka Zahra, Septi Andryana, dan Deny Hidayatullah. 2020. "Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android." *J. Media Inform. Budidarma* 4(1): 14.
- Dewi, Laily Riska, dan Mita Anggaryani. 2020. "Pembuatan media pembelajaran fisika dengan augmented reality berbasis android pada materi alat optik." *Inovasi Pendidikan Fisika* 9(03): 369–76.
- Febriyanti, BILQISTH NATASYA. 2023. "Teknik pengambilan sampel." *Universitas Jambi* 13(3): 1576–80.
- Ginting, Mustiranda, dan Husna Parluhutan Tambunan. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 DI SDN 065015 MEDAN." *Indonesian Journal of Mathematics, Science dan Education Mathematics, Science* 1(3): 132–39.
- Haji, B Tinjauan. 2020. "Pengertian Implementasi." *Laporan akhir* 31.
- Nasution, M Adlan Al Hawari, Siswanto Siswanto, dan Eko Suryana. 2023. "Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android." *Jurnal Media Infotama* 19(2): 528–37.
- BIBIT, U. M. I. M. (2024). *Strategi Guru Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Penerapan Metode IQRA di TK Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Purwanti, P., Diana, R., Mulyadin, M., Yusup, F., & Fauzi, R. N. (2024). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 67–73.
- Saleh, M Sahib, Syahrudin Syahrudin, Muh Saleh, dan Ilham Azis. 2023. "Media pembelajaran."
- Yacub, Jamiluddin. 2022. "Mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini." *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2): 49–59.