

## Implementasi Assembler.Edu sebagai media Augmented reality dalam pengenalan huruf dan kosa kata Bahasa arab

Andi Asmaul Husna<sup>1\*</sup>, Fildzah Rostlank<sup>2</sup>, Marhamah Nurmultazimah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa arab, Institut Islam Pemalang, Si Ali-Ali Jl Paduraksa – Keramat No.2 Area sawah / Kebun, Surajaya Kec. Pemalang, Kab. Pemalang, Jawa Tengah, (0284) 329129.

E-mail: [andiasmaulhusna22@gmail.com](mailto:andiasmaulhusna22@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4441>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 23 Dec 2025

Revised: 26 Dec 2025

Accepted: 5 Jan 2026

#### Kata Kunci:

Huruf Hijaiyah,  
Kosakata Arab,  
Pendidikan Anak Usia  
Dini

#### Keywords:

Augmented Reality,  
Assembler.edu.



### ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan membuka peluang besar bagi terciptanya pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual, khususnya untuk jenjang pendidikan anak usia dini. Satu dari beberapa teknologi yang relevan untuk diterapkan ialah *Augmented Reality* (AR), yang bisa mengintegrasikan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara real-time. Penelitian ini bertujuan guna mendeskripsikan implementasi platform Assembler.edu sebagai media pembelajaran berbasis AR dalam pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata Arab dasar.

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ialah murid anak usia dini serta guru pada satuan pendidikan berbasis keislaman. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan fase reduksi data, penyajian data serta penarikan simpulan.

*The advancement of digital technology in education presents significant opportunities for the development of innovative, interactive, and contextual learning, particularly within early childhood education. One relevant technology for implementation is Augmented Reality (AR), which enables the integration of virtual objects into real-world environments in real-time. This study aims to describe the implementation of the Assembler.edu platform as an AR-based learning medium for introducing Hijaiyah letters and basic Arabic vocabulary. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects include early childhood students and teachers at an Islamic-based educational institution. Data collection techniques encompass interviews, observation, and documentation. Data were analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Andi Asmaul Husna et al (2025). Implementasi Assembler.Edu sebagai media Augmented reality dalam pengenalan huruf dan kosa kata Bahasa arab. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4441>

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan bahasa yang memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan Islam karena berfungsi sebagai bahasa Al-Qur'an, hadis, dan berbagai sumber ajaran Islam. Oleh sebab itu, pengenalan bahasa Arab, khususnya huruf hijaiyah dan kosakata dasar, perlu diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah tahap fundamental guna pembentukan keterampilan sosial-emosional, bahasa, kognitif serta moral anak.

Namun, pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini masih berhadapan dengan beberapa rintangan. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang variatif, seperti penggunaan buku teks dan metode hafalan. Kondisi ini sering kali menyebabkan anak kurang tertarik dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi memberi alternatif solusi melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan relevan untuk

dunia pendidikan ialah *Augmented Reality* (AR). AR memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan objek virtual yang ditampilkan seolah-olah berada di lingkungan nyata.

Assembler.edu merupakan platform pembelajaran berbasis AR yang dirancang untuk kebutuhan pendidikan. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat konten AR secara mandiri tanpa memerlukan kemampuan teknis yang kompleks. Karenanya, penelitian ini krusial dijalankan guna mengkaji implementasi Assembler.edu sebagai media AR dalam pengenalan huruf dan kosakata Arab dasar.

## **METODE**

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini mempunyai tujuan guna memperoleh pemahaman mendalam terkait proses pembelajaran dan pengalaman subjek penelitian dalam menggunakan media AR.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menemukan bahwasanya implementasi Assembler.edu dijalankan melalui fase perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi. Di fase perencanaan, guru mempersiapkan materi huruf hijaiyah serta kosakata Arab yang divisualisasikan dalam bentuk objek 3D.

Pada tahap pelaksanaan, peserta didik menggunakan perangkat gawai untuk memindai marker yang telah disiapkan. Objek huruf dan kosakata Arab muncul dalam bentuk visual 3D yang menarik dan interaktif. Anak menunjukkan antusiasme tinggi dan lebih fokus selama pembelajaran.

Media AR membantu peserta didik mengaitkan bentuk huruf dengan bunyi dan makna kosakata secara konkret. Hasil ini sebagaimana teori pembelajaran konstruktivistik yang memfokuskan pengalaman langsung pada proses belajar.

## **SIMPULAN**

Implementasi Assembler.edu sebagai media *Augmented Reality* terbukti memberikan dampak positif dalam pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata Arab dasar pada anak usia dini. Media ini bisa mengembangkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep secara lebih konkret. Oleh karena itu, pemanfaatan Assembler.edu direkomendasikan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Arab di PAUD.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan dan penyelesaian jurnal ini. Dukungan, kesabaran, dan keilmuan yang diberikan telah berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kualitas penelitian dan penulisan jurnal ini. Penulis juga menyadari bahwa tanpa bimbingan dan saran yang konstruktif dari dosen pembimbing, jurnal ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.

## **REFERENSI**

- Azuma, R. T. (1997). A Survey of *Augmented Reality*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355–385.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2018). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.