

المستخلص

عميمة أنوار، ٢٠٢٦. تطوير الوسيلة التعليمية على أساس الواقع المعزز لمهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين كاليمنتان الجنوبية. رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا، جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين. المشرفان: (١) الدكتورة رضا درماواقي الماجستير. (٢) الدكتور رحمت صادقين، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسيلة التعليمية، الواقع المعزز، اللغة العربية، مهارة الكلام.

إن الوسيلة التعليمية هي من العناصر الأساسية التي تسهم في تعزيز فاعلية عملية التعلم. ولكن لا يزال تعلم مهارة الكلام في اللغة العربية يواجه بعض المشكلات، منها ضعف قدرة الطلبة على الكلام باللغة العربية، وقلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، وحاجة الطلبة إلى تعلم أكثر ارتباطا بالواقع وأكثر تشويقا. نتائج التطوير هي الوسيلة التعليمية على أساس الواقع المعزز، تتسم بالصلاحية وسهولة الاستخدام. واستخدمت الباحثة في بحثها منهج البحث والتطوير (R&D). تم تطبيق هذا البحث نموذج ADDIE، ويشتمل على مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، التنفيذ، التقييم. وفي جمع البيانات استخدمت الملاحظة، والمقابلة، والاستبيان والاختبار. وفي تحليل الكيفي استخدمت نظرية مايلز وتحليل الكمي باستخدام مقياس ليكرت.

نتائج البحث: (١) أظهرت نتائج مرحلة التحليل الحاجة إلى وسيلة تعليمية مبتكرة وتفاعلية لدعم تعلم مهارة الكلام في اللغة العربية بما يتوافق بمحاجات الطلبة والمنهج الدراسي. وبناء على نتائج التحليل، تم تصميم الوسيلة بحيث تشتمل على المادة التعليمية وفق بالنواتج وأهداف التعلم، وإعداد القصة المصورة (Storyboard)، وتصميم الوسيلة باستخدام تطبيق Canva و Assemblr Edu. وأسفرت مرحلة التطوير عن إنتاج وسيلة تعليمية على أساس الواقع المعزز، وقد حصلت على تقدير جيد جدا من خبير الوسيلة،

وخبير المادة، وخبير اللغة العربية. وأظهرت مرحلة التطبيق أن الوسيلة حصلت على متوسط نسبة عملية قدره ٨٧٪ بناء على تقييم خمسة من طلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين، بتقدير عملي جدا، كما حصلت على نسبة ١٠٠٪ من المعلم بتقدير جيد جدا. وأظهرت مرحلة التقييم أن الوسيلة قد أجريت عليها التعديلات بناء على ملاحظات الخبراء ونتائج التجربة، وأصبحت صالحة وعملية للاستخدام في تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. ٢) يتميز هذا المنتج بعدة خصائص رئيسية، وهي: توظيف تقنية على أساس الواقع المعزز، والتركيز على تنمية مهارة الكلام، وتقديم محتوى تعليمي سياقي يتمحور حول الطلبة، ودمج الوسائط المتعددة التفاعلية لدعم التعلم النشط، توافق الوسيلة بنواتج وأهداف التعلم. وباختصار، استخدام هذه الوسيلة التعليمية على أساس الواقع المعزز في دعم تعلم مهارة الكلام لدى طلبة، بما يوفر خبرات تعلم تفاعلية تتوافق باحتياجاتهم التعليمية.

ABSTRACT

Amimah Anwar, 2026. *Development of Augmented Reality-Based Learning Media to Speaking Skills for Eighth-Grade Students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Banjarmasin, South Kalimantan*. Master Thesis, Department of Master of Arabic Language Education Postgraduate, Antasari State Islamic University Banjarmasin. Advisor: 1) Dr. Ridha Darmawaty, M. Pd. 2) Dr. Rahmat Shodiqin, M. Pd.I.

Keywords: Augmented Reality, Arabic Language, Speaking Skills, Development of Learning Media

Learning media are essential for effective teaching and learning. However, Arabic speaking instruction is still constrained by students' low speaking proficiency and limited interactive learning media. The purpose of this study was to develop an Augmented Reality (AR)-based learning media that is valid and practical for improving the Arabic speaking skills of eighth-grade students at MTs Negeri 3 Kota Banjarmasin. The developed media utilizes Augmented Reality technology to present three-dimensional (3D) objects, audio, and speaking practice activities. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, and user practicality questionnaires. Qualitative data analysis was conducted using Miles' theory, whereas quantitative data analysis was conducted using the Likert scale.

Research findings: (1) The analysis stage identified the need for an innovative and interactive learning media to support the teaching of Arabic speaking skills in accordance with students' needs and the curriculum. Based on the findings of the analysis, a learning media was designed by developing instructional materials aligned with the Learning Outcomes and Learning Objectives, preparing a storyboard, and designing the media using Canva and Assemblr Edu. The development stage resulted in an Augmented Reality-based learning media, which was validated by a media expert, a subject matter expert, and an Arabic language expert, and was classified as highly valid. The implementation stage showed that the media achieved an average practicality score of 87% based on the responses of five eighth-grade students at MTsN 3 Banjarmasin, indicating that it was highly practical. In addition, the teacher's evaluation reached 100%, indicating that the media was highly appropriate for use. The evaluation stage showed that the media had been refined based on the experts' feedback and the results of the trial, and was therefore considered valid and practical for use as a learning media to support the teaching of Arabic speaking skills. (2) The developed product possesses several key characteristics, namely: the integration of Augmented Reality technology; a focus on developing Maharah Kalam (Arabic speaking skills); contextual and student-centered learning materials; the integration of interactive multimedia to support active learning; and alignment with the Learning Outcomes and Learning Objectives. At last, this Augmented Reality-based learning media represents an innovation in Arabic language instruction and can be used to support students'

Arabic speaking skills through a more interactive and contextual learning experience.

ABSTRAK

Amimah Anwar, 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Keterampilan Berbicara Bagi Siswa Kelas 8 Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan*. Tesis, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Pembimbing: 1) Dr. Ridha Darmawaty, M. Pd. 2) Dr. Rahmat Shodiqin, M. Pd.I.

Kata Kunci: Augmented Reality, Bahasa Arab, Keterampilan Berbicara, Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang menunjang efektivitas proses pembelajaran. Namun, pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab masih terdapat rendahnya kemampuan berbicara peserta didik, keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif, serta kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan menarik. Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang layak dan praktis untuk keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Banjarmasin. Media yang dikembangkan menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk menampilkan objek tiga dimensi, audio, dan latihan berbicara. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan angket kepraktisan pengguna. Analisis data kualitatif menggunakan Teori Miles Huberman dan data kuantitatif menggunakan skala likert.

Hasil penelitian: 1) Tahap analisis menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dihasilkan rancangan media yang memuat materi sesuai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), storyboard, serta desain menggunakan aplikasi Canva dan Assemblr Edu. Tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa Arab dengan kategori sangat layak. Tahap implementasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 87% berdasarkan penilaian lima peserta didik kelas VIII MTsN 3 Kota Banjarmasin dengan kategori sangat praktis, sedangkan penilaian guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media telah disempurnakan berdasarkan masukan para validator dan hasil uji coba sehingga dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. 2) Produk ini memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: Integrasi teknologi *Augmented Reality*; Orientasi pada pengembangan maharah kalam; Materi kontekstual dan berpusat pada peserta didik; Integrasi multimedia interaktif untuk

mendukung pembelajaran aktif; serta kesesuaian capaian dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Augmented Reality ini merupakan inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual.