

ABSTRACT

Learning Arabic is often identified with the use of yellow books (kitab kuning) as a conventional medium, which frequently leads to boredom due to its monotonous learning style. This necessitates a transformation of learning media. This research presents a digital learning medium in the form of an Android-based mobile application that allows users to view three-dimensional objects of Arabic verb vocabulary using Augmented Reality (AR) Marker Based-Tracking technology. This technology works by detecting marker cards through a smartphone's camera. The application was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, covering the design and development of the application which contains tasrif learning material along with markers that display three-dimensional objects when detected by the camera. The application was tested using the Boundary Value Analysis (BVA) method to test the functionality of each feature, and the System Usability Scale (SUS) to assess the application's usability level. The test results show that all features function well according to the BVA, while the SUS score of 77.5 indicates a good and acceptable level of usability. Therefore, the Tasrif application is deemed suitable for use as an interactive learning medium in studying tasrif.

Keywords: *Application Mobile, Augmented Reality, Learning, Tasrif*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Arab identik dengan penggunaan kitab kuning sebagai media konvensional yang sering menimbulkan kejenuhan karena gaya belajarnya yang monoton sehingga diperlukan transformasi media pembelajaran. Penelitian ini menghadirkan media pembelajaran digital berupa aplikasi mobile berbasis Android yang memungkinkan pengguna melihat objek tiga dimensi dari kosakata kerja bahasa Arab menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR) Marker Based-Tracking* yang bekerja dengan mendeteksi kartu penanda (*marker*) melalui kamera smartphone. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, mencakup perancangan dan pembangunan aplikasi yang berisi materi pembelajaran *tasrif* beserta *marker* yang menampilkan objek tiga dimensi ketika terdeteksi oleh kamera. Aplikasi diuji menggunakan metode *Boundary Value Analysis (BVA)* untuk menguji fungsi setiap fitur dan *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fitur berfungsi dengan baik berdasarkan BVA, sedangkan skor SUS sebesar 77,5 menandakan tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima, sehingga aplikasi Tasrif dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam mempelajari *tasrif*.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, *Augmented Reality*, Pembelajaran, *Tasrif*