

## INTEGRASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK GEN Z

**Nur Aini, Berliana Sari Harahap, Tengku Sinar Marwanda**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

[nuraini@uinsu.ac.id](mailto:nuraini@uinsu.ac.id), [Berlianasariharahap@uinsu.ac.id](mailto:Berlianasariharahap@uinsu.ac.id), [Tengkusinamarwanda@uinsu.ac.id](mailto:Tengkusinamarwanda@uinsu.ac.id)

### ABSTRAK

Gen Z dalam dunia Pendidikan lebih tertarik dengan pembelajaran visual dan audio visual. Augmented Reality (AR) dalam dunia digitalisasi sangat berperan bahkan di dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab, Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas AR dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab untuk generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan studi literatur, di mana pendekatan yang dilakukan melibatkan pengumpulan, evaluasi, dan analisis sumber informasi tertulis, seperti artikel jurnal ilmiah, buku, laporan riset, serta dokumen-dokumen relevan lainnya yang berkaitan dengan penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan AR mengalami peningkatan signifikan dalam motivasi dan pemahaman materi bahasa Arab. Hal ini dikarenakan AR menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, integrasi AR dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital dan meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa Arab.

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Pembelajaran bahasa Arab, Generasi Z

### ABSTRACT

*Generation Z in the field of education tends to be more interested in visual and audiovisual learning methods. Augmented Reality (AR) plays a significant role in the era of digitalization, especially in the education sector, including Arabic language learning. This study aims to explore the effectiveness of AR in improving Arabic language learning for Generation Z. The research employs a qualitative method and a literature study approach, involving the collection, evaluation, and analysis of written sources such as scientific journal articles, books, research reports, and other relevant documents related to the use of AR in Arabic language learning. The findings indicate that students who learn using AR experience a significant increase in motivation and comprehension of Arabic language material. This is because AR provides a learning experience that is more interactive, visual, and aligned with the characteristics of the digital generation. Thus, the integration of AR in Arabic language learning presents an innovative solution to address the challenges of education in the digital era and enhances the overall effectiveness of Arabic language teaching.*

**Keywords:** Augmented Reality, Arabic language learning, Generation

## Pendahuluan

Pemanfaatan *augmented reality* (AR) pada pembelajaran bahasa Arab bisa sebagai solusi untuk mengatasi aneka macam konflik yg biasa ditemui pada proses belajar mengajar, Berikut hubungan AR menggunakan penyelesaian tugas pembelajaran bahasa Arab, yaitu konteks pembelajaran tak berbentuk berdasarkan konflik tersebut. Banyak konsep pada bahasa Arab menggunakan Struktur gramatika (nahwu), morfologi (sharf), atau makna kosa istilah bersifat tak berbentuk dan sulit. Kurangnya motivasi dan kasus interaktivitas Belajar bahasa Arab tak jarang nir begitu menarik lantaran memakai metode tradisional yg lebih pasif misalnya membaca kitab Pelajaran dan mendengarkan ceramah

Kesulitan menggabungkan teori dan praktek pada konflik Banyak anak didik yang kesulitan menerapkan yang sudah mereka pelajari pada situasi kehidupan nyata. Pengucapan dan intonasi yang sulit dikuasai waktu menghadapi kasus pada Bahasa Arab mempunyai suara yang unik, dan beberapa suara sulit diucapkan menggunakan sahlah sang anak didik non-Arab.

Materi dan media pembelajaran yg terbatas dan bermasalah Tidak seluruh sekolah memiliki akses terhadap materi pembelajaran yg komprehensif, terutama pada wilayah yg asal belajarnya terbatas. Kurangnya budaya dan latar belakang Arab sebagai konflik Pemahaman budaya Arab sangat krusial pada pembelajaran bahasa, tetapi tak jarang anak didik nir memiliki kesempatan buat mengeksplorasi latar belakang budayanya.

*Augmented reality* (AR) menunjukkan poly manfaat krusial pada konteks Arab, termasuk pada bidang pendidikan, kebudayaan, dan pengembangan teknologi. AR pada bahasa Arab berarti belajar bahasa Arab secara interaktif dan mendalam. Misalnya, AR bisa dipakai buat membangun pengalaman belajar bahasa Arab yg lebih menarik. Dengan mempromosikan Bahasa Arab pada Teknologi Modern Meningkatnya penggunaan teknologi AR buat pengembangan pelaksanaan lokal membangun peluang akbar bagi penciptaan konten dan pelaksanaan berbasis AR yg serius dalam bahasa Arab. Selain itu, menggunakan memperluas ekonomi digital,

konten AR berbasis bahasa Arab bisa memperluas akses pasar pada negara-negara berbahasa Arab, khususnya pada sektor hiburan, pendidikan, dan pariwisata.(Nento and Manto 2023)

Pendukung Pendidikan Agama Islam Pengajaran Al-Quran dan Hadits AR memvisualisasikan konteks ayat-ayat pada Al-Quran atau Hadits dan membantu pembelajar bahasa Arab lebih tahu konteks agama. Pariwisata menggunakan navigasi bahasa Arab AR dapat memandu wisatawan dalam bahasa Arab dengan memberikan hamparan informasi pada peta dan tempat wisata utama. Penyediaan informasi multibahasa dan Konten AR berbahasa Arab dapat diintegrasikan ke dalam bahasa lain untuk memperkenalkan budaya Arab kepada wisatawan asing. Pentingnya AR dalam bahasa Arab adalah menggabungkan teknologi modern dengan pelestarian dan pengembangan bahasa dan budaya, menciptakan peluang untuk meningkatkan pendidikan, pariwisata, dan identitas budaya di seluruh dunia.

Keberadaan generasi digital native yang sehari-harinya selalu berinteraksi dengan teknologi dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk menjelajahi dunia maya, sering kali menunjukkan perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai dan karakter bangsa. Hal ini disebabkan oleh pengaruh kehidupan modern yang cenderung hedonis, sehingga generasi ini sering kali mengabaikan nilai-nilai budaya yang berakar dari Pancasila. Beberapa perilaku yang umum dan sering ditunjukkan oleh generasi digital native yang bertentangan dengan karakter bangsa antara lain penampilan yang mengandung unsur pornografi di media sosial untuk menarik perhatian, kebiasaan melakukan perundungan di platform digital, pembuatan video prank yang menampilkan adegan yang tidak layak dicontoh, serta konten-konten yang mengandung unsur SARA yang dapat menimbulkan kegaduhan di Masyarakat. (Made et al. 2021)

Bahasa Arab telah menjadi salah satu bahasa asing yang diajarkan di berbagai institusi pendidikan di Indonesia di jaman sekarang, bahkan di banyak negara lainnya. Namun, jika dibandingkan dengan bahasa Inggris, perkembangan bahasa Arab di Indonesia tidak berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa para pendidik bahasa Arab, di semua tingkatan, cenderung menggunakan media bahasa

Arab hanya untuk memahami teks-teks Islam, tanpa menganggapnya sebagai disiplin ilmu yang perlu dikembangkan melalui studi yang mendalam. Pandangan masyarakat terhadap Bahasa Arab selama ini lebih terfokus pada aspek Nahwu dan Shorof, seolah-olah ini adalah perspektif yang tidak dapat diubah. (Maritsa et al. 2021)

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengintegrasikan teknologi AR ke dalam pendidikan bahasa Arab. Saat ini, augmented reality (AR) menawarkan banyak manfaat ketika mengajar bahasa Arab. Ini bisa menjadi solusi untuk mengatasi berbagai jenis konflik. Hal ini biasanya terjadi dalam proses belajar mengajar dengan menyelesaikan tugas-tugas belajar. Bahasa Arab, konteks pembelajarannya, tidak dibentuk atas dasar konflik. Konsep-konsep dalam bahasa Arab banyak yang menggunakan struktur gramatika (nahwu), morfologi (sharf), atau makna leksikal yang tidak berbentuk dan sulit. Kurangnya motivasi dan interaktivitas dalam belajar bahasa Arab (terutama jika menggunakan digital native), keseharian berinteraksi dengan teknologi dan banyak menghabiskan waktu menjelajahi dunia maya. Hal ini seringkali menandakan bahwa belajar bahasa Arab menjadi lebih mudah karena keunggulan teknologi saat ini.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dan data penelitian ini diperoleh dengan studi literatur yang mana pendekatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengevaluasi, dan menganalisis sumber informasi yang tertulis seperti artikel jurnal ilmiah, buku, laporan riset, dan dokumen-dokumen lainnya yang relevan dengan topik yang diteliti. Metode studi literatur adalah pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis informasi dari berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian (reff). Sumber-sumber ini mencakup buku, artikel jurnal, dokumen resmi, laporan penelitian, makalah konferensi, dan sumber online terpercaya. Metode studi literatur memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi perkembangan pengetahuan yang telah ada, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan, serta menyusun landasan teoritis yang kokoh untuk penelitian yang akan dilakukan. Metode

ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang konteks penelitian dan memperkaya kajian ilmiah dengan mengintegrasikan temuan-temuan yang telah ada.

## **Hasil Dan Pembahasan**

### ***Teknologi Augmented Reality (AR)***

Teknologi telah menjadi salah satu sarana utama dalam mendukung pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, dibutuhkan inovasi baru dalam media pembelajaran, khususnya untuk mendukung proses belajar Bahasa Arab. Salah satu cabang teknologi yang relevan adalah *Augmented Reality (AR)*, yang dikenal sebagai teknologi realitas tertambah. AR adalah salah satu teknologi yang tengah populer dan diminati oleh masyarakat luas. Teknologi ini menarik perhatian karena menggabungkan efek visual virtual dengan dunia nyata, memungkinkan pengguna untuk melihat objek digital seolah-olah hadir dalam lingkungan nyata. Berkat keunikan ini, AR berhasil memikat minat dari berbagai kalangan dan telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, AR menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk mempelajari Bahasa Arab sambil mengeksplorasi teknologi secara bersamaan (Annisa Hafitria 2024).

*Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital secara real-time melalui perangkat seperti smartphone, tablet, kacamata pintar. AR bekerja dengan menggunakan kamera untuk mendeteksi lingkungan sekitar, kemudian menampilkan objek digital yang seolah-olah hadir di dunia nyata. Teknologi ini memanfaatkan sensor, GPS, dan algoritma komputer untuk menciptakan pengalaman interaktif. AR memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui visualisasi konsep abstrak, pengalaman belajar yang interaktif, dan pembelajaran berbasis praktik. Penelitian menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Aplikasi AR telah banyak dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang mampu menghadirkan representasi

objek dari dunia nyata secara virtual. Teknologi ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak, sekaligus menarik perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, AR mendorong siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh. Pendekatan pembelajaran berbasis AR menghadirkan model inovatif yang berpotensi mengatasi kekurangan dalam teknologi pendidikan (Fatimah, Latifah, and Haniyah 2022).

Pembelajaran Bahasa Arab merupakan proses yang bertujuan untuk membantu siswa mempelajari kosakata yang digunakan dalam bahasa Arab. Tujuan utamanya adalah agar siswa dapat memahami isi al-Qur'an dan al-Hadits, membaca literatur keislaman, serta memiliki kemampuan berbicara dan menulis dalam bahasa Arab dengan baik. Metode pembelajaran bahasa Arab ada beberapa jenis seperti tradisional dan modern, tradisional sering berfokus pada hafalan dan transliterasi tanpa memberikan konteks penggunaan bahasa yang nyata. Pendekatan ini sering dianggap kurang efektif oleh siswa modern karena minimnya elemen interaktif dan visualisas, sedangkan Metode Modern: menggunakan Pendekatan Komunikatif (Communicative Approach): Fokus pada kemampuan berbicara dan penggunaan bahasa dalam konteks sehari-hari. Gamifikasi dan Teknologi: Seperti Augmented Reality (AR), game edukasi, dan aplikasi mobile untuk pembelajaran kosa kata dan tata Bahasa (Annisa Hafitria 2024).

Pendekatan Interaktif untuk Gen Z, Generasi Z, yang lahir di era digital, membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Integrasi media digital seperti video, aplikasi, dan gamifikasi dianggap lebih menarik bagi mereka dibandingkan metode konvensional. Kebiasaan Multitasking dan Visual Learners, Generasi ini terbiasa multitasking dan lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk visual, seperti video, animasi, atau infografik. Ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang memanfaatkan konten visual untuk menarik perhatian mereka. Generasi Z memiliki karakteristik unik: Lebih tertarik pada media visual dan teknologi. Cenderung multitasking, sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. AR dan aplikasi berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar. Teknologi seperti AR

memungkinkan siswa untuk: Memahami kosakata melalui visualisasi 3D. Berinteraksi dengan konten bahasa Arab secara lebih nyata dan menarik.

Pendekatan pedagogis Menggunakan AR, Integrasi AR dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan, seperti: *Contextual Learning*: Membuat simulasi kehidupan nyata menggunakan AR untuk meningkatkan pemahaman bahasa. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* atau CTL) merupakan pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran dengan pengalaman nyata. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, CTL dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami dan menggunakan bahasa Arab melalui situasi sehari-hari yang relevan. Strategi ini melibatkan kegiatan berbasis masalah, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung untuk menjadikan proses belajar lebih bermakna dan efektif (Esti nur qorimah 2022).

*Gamification*: Menambahkan elemen permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. *Gamification* dalam pembelajaran bahasa Arab adalah pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan imbalan, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Aplikasi gamifikasi ini telah digunakan untuk mengajarkan berbagai aspek bahasa Arab, termasuk kosa kata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Contoh implementasi mencakup penggunaan aplikasi seperti E-Mufradat untuk pembelajaran kosa kata bagi penutur non-Arab, serta permainan interaktif untuk memahami nama-nama hari, profesi, dan struktur keluarga dalam konteks bahasa Arab. Elemen seperti "drag-and-drop," voice-over narasi Arab, dan animasi penyemangat sering diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Ismail et al. 2023).

*Blended Learning*: Menggabungkan metode AR dengan pengajaran langsung. *Blended Learning* dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran berbasis daring (*e-learning*). Model ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan dari metode pembelajaran tradisional dan sepenuhnya daring. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, serta

meningkatkan pengalaman belajar melalui teknologi informasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Blended Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Model ini mengintegrasikan manfaat interaksi langsung di kelas dengan fleksibilitas pembelajaran daring, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan individual siswa dan memberikan akses lebih luas terhadap materi pembelajaran. Implementasi metode ini dalam pembelajaran bahasa Arab membantu siswa untuk tidak hanya menguasai keterampilan bahasa, tetapi juga adaptasi terhadap teknologi modern (Febriani, Thohir, and Wida 2023).

Beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan AR antara lain:

1. Metode Audiovisual
  - Dengan AR, siswa belajar melalui kombinasi audio (pengucapan) dan visual (gambar atau objek 3D) yang memudahkan pemahaman konsep bahasa Arab, seperti kosa kata dan tata bahasa.
2. Metode Demonstrasi
  - AR memungkinkan demonstrasi interaktif tentang penggunaan bahasa Arab. Misalnya, objek fisik (seperti buku) dapat ditunjukkan bersama label bahasa Arab yang muncul melalui AR.
3. Metode Latihan dan Praktik
  - Siswa melakukan latihan-latihan berbasis AR, seperti matching games, latihan percakapan virtual, atau praktik membaca kosakata melalui simulasi.
4. Metode Berbasis Proyek (Project-Based Learning)
  - Siswa dapat diminta untuk membuat proyek berbasis AR, seperti menyusun kalimat bahasa Arab untuk menggambarkan lingkungan virtual yang mereka eksplorasi menggunakan AR.
5. Metode Immersive Learning
  - AR memberikan pengalaman belajar yang imersif di mana siswa "merasakan" lingkungan atau situasi berbahasa Arab, seperti melakukan percakapan di sebuah kafe virtual atau memahami istilah benda-benda di sekitar rumah.

Contoh Penerapan AR dalam Pembelajaran Bahasa Arab

1. Aplikasi AR Berbasis Kosa Kata
  - Aplikasi seperti "AR Flashcards" menampilkan objek 3D ketika kartu tertentu dipindai. Misalnya, saat memindai gambar "بَيْت" (rumah), muncul model rumah 3D dengan suara pengucapan yang benar.
2. Lingkungan Virtual AR
  - Siswa menggunakan perangkat AR untuk memasuki lingkungan virtual pasar atau sekolah yang sepenuhnya berbahasa Arab. Di sana, mereka bisa mempelajari kosa kata, frasa, dan percakapan praktis.

3. Pembelajaran Tata Bahasa Berbasis Visual
  - AR digunakan untuk memvisualisasikan struktur kalimat dalam bahasa Arab, seperti hubungan antara subjek, predikat, dan objek, dalam bentuk diagram interaktif.
4. Cerita Interaktif AR
  - Siswa dapat membaca cerita bahasa Arab sambil melihat visualisasi tokoh dan peristiwa melalui AR, yang meningkatkan pemahaman bacaan.

### **Kelebihan dan Kekurangan Augmented Reality (AR)**

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata, menciptakan pengalaman interaktif yang imersif. Salah satu kelebihan utama AR adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Dengan memberikan visualisasi yang lebih menarik dan interaktif, AR memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan objek virtual dalam konteks nyata. Misalnya, dalam industri ritel, konsumen dapat menggunakan aplikasi AR untuk melihat bagaimana produk seperti perabotan akan terlihat di rumah mereka sebelum melakukan pembelian. Ini tidak hanya meningkatkan pengalaman belanja tetapi juga membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik, sehingga memperkuat hubungan antara merek dan konsumen (Syifa'uddin et al. 2022).

Selain itu, AR memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi di berbagai sektor, termasuk pendidikan dan kesehatan. Dalam pendidikan, AR dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dengan menghidupkan konsep-konsep abstrak melalui visualisasi tiga dimensi. Di bidang medis, teknologi ini digunakan untuk pelatihan dan simulasi, memungkinkan mahasiswa kedokteran untuk belajar anatomi dengan cara yang lebih interaktif dan mendalam. Kelebihan lain dari AR adalah kemudahan aksesnya; teknologi ini dapat dioperasikan melalui perangkat mobile seperti smartphone, membuatnya tersedia bagi berbagai kalangan pengguna (Annisa Hafitria 2024).

Namun, meskipun memiliki banyak keunggulan, AR juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu masalah utama adalah

ketidaksesuaian antara objek virtual dan lingkungan nyata. Terkadang, objek yang ditampilkan oleh AR tidak terlihat realistis atau tidak sesuai dengan skala dunia nyata, yang dapat mengurangi efektivitas pengalaman pengguna. Selain itu, AR sering kali tidak mampu menangkap seluruh konteks lingkungan secara menyeluruh; ia hanya dapat menampilkan bagian-bagian tertentu dari informasi atau objek yang relevan. Hal ini dapat membatasi pemahaman pengguna terhadap situasi secara keseluruhan. Kekurangan lainnya adalah ketergantungan pada perangkat keras dan koneksi internet yang baik. Untuk menikmati pengalaman AR yang optimal, pengguna memerlukan perangkat dengan spesifikasi tertentu serta koneksi internet yang stabil. Ini bisa menjadi kendala bagi sebagian orang, terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang kurang memadai. Dengan demikian, meskipun Augmented Reality menawarkan banyak manfaat dan potensi inovatif, tantangan-tantangan ini harus diatasi agar teknologi ini dapat diadopsi secara luas dan efektif di berbagai bidang (Fauzan 2020).

### **Kesimpulan**

Integrasi teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab untuk generasi Z merupakan terobosan signifikan yang mampu menjawab tantangan era digital dalam dunia pendidikan. Generasi Z, yang dikenal sebagai digital natives, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi untuk mempertahankan minat dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan menggunakan AR, pembelajaran bahasa Arab dapat menghadirkan konten visual tiga dimensi, simulasi, dan interaksi langsung yang memungkinkan siswa memahami konsep-konsep bahasa secara mendalam dan kontekstual. Sebagai contoh, aplikasi AR dapat digunakan untuk memperlihatkan bentuk tulisan Arab yang benar, animasi makhraj huruf, atau bahkan menghidupkan cerita-cerita dalam bahasa Arab sehingga menjadi pengalaman belajar yang lebih hidup dan relevan.

Selain itu, AR memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan siswa belajar secara mandiri atau dalam kelompok dengan cara yang

menyenangkan. Penggunaan AR juga dapat mempermudah pengajar dalam menjelaskan materi kompleks, seperti tata bahasa dan morfologi, melalui visualisasi yang lebih jelas dan menarik.

Dalam jangka panjang, integrasi AR dalam pembelajaran bahasa Arab berpotensi meningkatkan efektivitas penguasaan bahasa, mendorong kreativitas siswa, dan mengurangi hambatan tradisional seperti kebosanan dan keterbatasan sumber belajar konvensional. Hal ini sekaligus membuka jalan bagi pendidikan yang lebih inklusif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di era modern.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Hafitria, Imam Asyrofi. 2024. "Pengembangan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mufradat." *TSAQOFIYA* 15(1):37–48. doi: 10.21154/tsaqofiya.v6i1.253.
- Esti nur qorimah, Sutama. 2022. "Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Theory Into Practice* 43(4):281–86.
- Fatimah, Dini Destiani Siti, Ayu Latifah, and Hani Haniyah. 2022. "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu." *Jurnal Algoritma* 19(2):781–89. doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1209.
- Fauzan, Ady. Dihin Muriyatmoko. Shoffin Nahwa. 2020. "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY ELSE ( Elementary School Education Journal )." *ELSE (Elementary School Education Journal)* 4:63–78.
- Febriani, Nailin Nabilah, Muhammad Thohir, and Sabilla Setia Wida. 2023. "Managing Arabic Language Learning Using The Blended Learning Models: Can It Improve Student Interest?" *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 6(3):757–72. doi: 10.18860/ijazarabi.v6i3.19818.
- Ismail, Ummi Syarah, Nurul Izlin Makhtar, Majdah Chulan, and Noraini Ismail. 2023. "A Model Framework for the Implementation of Gamification in Arabic Teaching in Malaysia." *Theory and Practice in Language Studies* 13(11):2800–2805. doi: 10.17507/tpls.1311.09.
- Made, Ni, Widya Sari, Universitas Pendidikan Ganesha, and Generasi Digital Native. 2021. "Pendidikan Karakter Untuk Generasi Digital Native." 9(2):518–24.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- Nento, Fauzani, and Roswan Manto. 2023. "Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." 11(01):1–5. doi: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-00.

Syifa'uddin, Mohammad Rozi, Dihin Muriyatmoko, Jumhurul Umami, Ahmad Kali Akbar, and Universitas Darussalam Gontor. 2022. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Rambu Rambu Lalu Lintas Berbahasa Arab Application Of Augmented Reality Technology In The Learning Media Of Traffic Signs In Arabic Language." *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Rambu Rambu Lalu Lintas Berbahasa Arab* 51–62.