

PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* (AR) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB: ANALISIS BERDASARKAN STUDI LITERATUR

Faiza Isti Qomah, UIN Raden Mas Said, Surakarta

E-mail: *faizaistiqomah.jambore@gmail.com*

Muhammad Nanang Qosim, UIN Raden Mas Said, Surakarta

E-mail: *nanang.qosim@iain-surakarta.ac.id*

Abdul Ghofur, UIN Raden Mas Said, Surakarta

E-mail: *abdulghofur.dr@staff.uinsaid.ac.id*

Abstrak

Peran media pembelajaran bagi pendidikan merupakan salah satu komponen yang sangat penting bagi proses pembelajaran. Penelitian ini menganalisis pemanfaatan augmented reality (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab dikarenakan adanya kolaborasi teknologi dunia maya dan dunia nyata, yang dimaksud dengan memenuhi tiga syarat dalam penggunaannya menggabungkan benda maya dan nyata dengan dijalankan secara real time mendaftarkan objek nyata dan maya satu sama lain. Dengan metode studi pustaka, peneliti memanfaatkan augmented reality (AR) dalam pemanfaatannya di berbagai jenjang pendidikan berdampak pada pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik, pembelajaran semakin interaktif terintegrasi teknologi khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, memberikan pemahaman yang konkrit dalam pembelajaran, peserta didik mudah mengingat karena disertai dengan gambar. Augmented Reality sendiri dapat menarik perhatian karena adanya kolaborasi dunia maya dan dunia nyata. Pengumpulan data menggunakan metode kajian pustaka secara sistematis dengan cara mengumpulkan artikel-artikel yang memiliki penelitian sejenis pada artikel penelitian tahun 2017 sampai dengan 2023 pada jurnal nasional dan internasional. Sebagai kesimpulan, dari duabelas penelitian media augmented reality (AR) menjelaskan bahwa media ini menawarkan potensi yang besar dalam pemanfaatan media pada pembelajaran bahasa Arab yang telah terintegrasi menggunakan teknologi dalam pendidikan dengan dampak yang positif bagi peserta didik dan guru.

Kata Kunci: *Teknologi, Augmented Reality, Arabic learning*

Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah bagian krusial dari pendidikan. Contohnya, seorang pendidik Bahasa Arab yang mengajar peserta didik tidak

bisa lepas dari penggunaan bahan ajar, media pembelajaran, serta metode dan strategi yang efektif. Untuk itu, media pembelajaran Bahasa Arab yang baik sangat penting untuk mendukung

proses pengajaran (Munawir et al., 2022). Media pembelajaran yang efektif tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Effendi & Dwiyan, 2018). Dengan penggunaan media yang tepat, pendidik dapat menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan memberikan contoh-contoh praktis yang relevan. Selain itu, media pembelajaran yang bervariasi juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga setiap siswa dapat memperoleh pemahaman yang optimal (Akbar & Noviani, 2019). Dibutuhkan berbagai upaya dalam menumbuhkan motivasi dan kreatifitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Eka Suarmika et al., 2023).

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, memahami Bahasa arab melalui peranta media pembelajaran Bahasa Arab telah mengalami transformasi yang signifikan. Inovasi teknologi telah memungkinkan penggunaan berbagai alat bantu digital yang canggih dalam proses pengajaran (Akbar & Noviani, 2019). Hal ini tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dengan adanya teknologi, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih interaktif dan dinamis, sehingga membantu siswa memahami dan menguasai Bahasa Arab

dengan lebih efektif. Salah satu dari sekian banyak media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh ialah dengan menggunakan media gambar, apalagi media gambar disajikan dengan menarik tentu saja akan menarik akan menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran (Hafitria & Asrofi, 2023).

Melalui gambar ilustrasi merupakan suatu wujud yang dapat menggambarkan dengan jelas terhadap pesan yang ingin disampaikan. Dalam Bahasa Arab memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik. Media gambar dapat menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Gambar-gambar yang menarik dan relevan dapat membantu memperkuat ingatan siswa terhadap kosakata dan struktur Bahasa (Jaelani, 2017). Selain itu, media gambar juga dapat digunakan untuk memicu diskusi dan interaksi di kelas, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Dengan memanfaatkan media gambar secara efektif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran telah diterapkan secara luas di berbagai lembaga pendidikan. Seiring dengan perkembangan ini, diperlukan inovasi baru dalam media pembelajaran,

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

terutama untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab. Salah satu cabang ilmu dalam dunia teknologi yang relevan dalam pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* saat ini sedang mendapatkan banyak perhatian dan minat dari masyarakat luas. AR itu sendiri dapat menarik banyak perhatian dikarenakan ada kolaborasi dunia maya dan dunia nyata, yang dimaksud dalam hal ini harus memenuhi tiga syarat dalam penggunaannya : menggabungkan benda maya dan nyata dengan dijalankan secara real time mendaftarkan objek nyata dan maya satu sama lain (de Souza Cardoso et al., 2020). Penggunaan secara langsung real time merupakan proses atau operasi yang dilakukan oleh sistem tersebut terjadi secara langsung dan segera, tanpa jeda yang signifikan. Ini berarti bahwa respon dan pemrosesan data terjadi hampir seketika setelah input diterima, sehingga pengguna mendapatkan hasil atau respon dengan segera. Mendaftarkan objek nyata dan maya dengan sistem ini memiliki kemampuan untuk mengenali, mendeteksi, dan melacak objek di dunia nyata maupun objek digital atau maya. Objek nyata bisa berupa benda fisik yang ada di sekitar pengguna, sedangkan objek maya bisa berupa elemen digital yang ditambahkan ke lingkungan melalui teknologi seperti *augmented reality* (AR) (Limawan Mustaqim, 2016).

Agar *augmented reality* (AR) lebih efektif dalam penggunaannya mencakup lima dasar fragmentasi gambar yang menentukan keberhasilan proses ekstraksi objek, ekstraksi, deteksi tanda, arah kamera dan objek 3D diwujudkan dengan adegan dan ditempatkan sesuai sasaran (Yolanda et al., 2024). Teknologi *augmented reality* (AR) bekerja melalui perangkat yang memfilmkan dunia nyata dan membalikkan objek virtual langsung teknologi geolokasi dan sensor internal seperti akselerometer dan giroskop mendeteksi posisi pengguna dalam konteks lingkungannya dan secara responsif menyesuaikan tampilan sesuai dengan pergerakan pengguna. Teknologi ini mengubah data antara dunia nyata dan *virtual augmented reality* (AR) (Elmqaddem, 2022). Dalam pembelajaran Bahasa asing yaitu Bahasa Arab khususnya kosakata sangat mudah dipahami dan dinilai cukup menarik untuk digunakan siswa serta dapat membantu minat siswa dalam pembelajaran (Ansas et al., 2022)

Diyakinkan dengan penelitian Annisa Hafitria dan Imam Asrofi (Hafitria & Asrofi, 2023) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan *augmented reality* (AR) menarik perhatian karena menggabungkan efek visual virtual dengan dunia nyata, memungkinkan pengguna melihat objek maya seolah-olah ada di dunia nyata. Teknologi ini menarik minat

berbagai kalangan dan telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk media pembelajaran. Dengan AR, siswa dapat belajar Bahasa Arab sekaligus menikmati teknologi dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi penambahan kosakata *augmented reality* (AR) yang digunakan sebagai salah satu media interaktif, menyenangkan dan dapat membantu siswa untuk belajar mufradt dengan mudah. *Augmented reality* (AR) siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek benda yang divisualisasikan dalam objek tiga dimensi sehingga pembelajaran dinilai lebih efektif .

Dengan adanya jurnal ini bertujuan untuk memberikan pandangan bahwa *augmented reality* (AR) dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab yang menarik bagi siswa, siswa menggabungkan pengalaman belajar antara lingkungan virtual dan dunia nyata untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Sahrim et al., 2023). Dengan penelitian ini dapat menjadikan pembelajaran interaktif di dalam kelas dengan penyajian mengenai objek seperti berinteraksi secara langsung dan memberikan kesempatan guru.

Metode

Peneliti memilih literature review sebagai metode penelitian dalam tulisan ini. Hal ini didasarkan pada tujuan penulisan dengan mengumpulkan data dengan cara

memahami teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Menurut Snyder mengatakan *systematic literature review* adalah sebuah metodologi penelitian yang bertujuan mengumpulkan dan mengambil intisari dari penelitian sebelumnya serta menganalisis beberapa overview para ahli yang tertulis dalam teks (Snyder, 2019). Pengumpulan data tersebut menggunakan mencari sumber dan merenkontruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, jurnal nasional dan jurnal internasional yang pernah dilakukan oleh peneliti lain untuk membuktikan dugaan tersebut. Adapun jurnal yang dikumpulkan hanya artikel dipublikasi dalam rentang waktu 2017 sampai 2023 yang membahas tentang *augmented reality* (AR) pada pembelajaran Bahasa arab diberbagai jenjang sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelusuran database Google Scholar ditemukan tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Arab sebagai bahan ajar interaktif dari berbagai jenjang Pendidikan.

Tabel 1. Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran

Peneliti dan tahun	Jurnal	Judul	Hasil penelitian
Fajrin	Jurnal	Aplikas	Hasil

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

Nur Utami dan Umniy Salama h (Utami & Salama h, 2019)	Resti: rekayasa sistem teknologi informasi	i <i>augmented reality</i> pembelajaran huruf hijaiyyah dalam Bahasa isyarat Arab dan Indone sia	penelitian yang didapat aplikasi ini menampilkan informasi huruf hijaiyyah dalam Bahasa isyarat Arab dan Indonesi a (SIBI) yang bermanfaat untuk membantu siswa tuna rungu di SKH YKDW 02 Tangerang dalam mengen al huruf Hijaiyyah dengan metode bahasa isyarat. Persenta se dari semua responde n mencapai sebesar 87%				dengan kriteria sangat baik dan 13% dengan kriteria baik dan aplikasi dapat diterima dengan baik
				Moham mad Rozi Syifaud din, Dihnin Muriya tmoko, Jumhur ul Umami Dan Ahmad Kali (Syifa'uddin et al., 2022)	Prosiding Seminar Nasional UNIM US	Penerapan Teknologi <i>Augmented Reality</i> pada Media Pembelajaran Rambu - Rambu Lalu Lintas Berbah asa Arab	Dalam penelitian ini ada fokus tersendiri terhadap teknologi media pembelaj aran <i>augment ed reality</i> menawarkan mengenai benda-benda yang menuntut daya visualisasi dari pengguna a. Menggab unkan benda

			maya (objek maya) kedalam lingkungan nyata yang ditampilkan secara <i>real time</i> yang akan dapat menarik pemahaman anak serta motivasi untuk belajar. Dengan adanya penyebaran kuisisioner dengan nilai rata0rata ahli Bahasa Arab memberikan nilai 100%, ahli media pembelajaran 96%, siswa TK dan Sekolah				Dasar 91%, dan guru-guru Hadlona h Darussalam 88.52%. adanya kesesuaian media pembelajaran teknologi <i>augmented reality</i> pada media pembelajaran rambu-rambu lalu lintas berbahasa Arab
				Ady Fauzan, Dihin Muryan tmoko, Dan Shoffin Nahwa Utama (Fauzan et al., 2020)	Elementary School Education Journal (ELSE)	Penerapan Teknologi <i>Augmented Reality</i> Pada Media Pembelajaran Bahasa Arab: Durus Al-	Penelitian ini didasari adanya perkembangan data digital pada tahun 2018 di Asia Selatan menunjukkan

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

		Lughah Jilid 1	indonesi a mendudu ki posisi peringka t 1 dalam penggun aan perangka t digital. Dengan ini adanya fokus penggun aan <i>augment ed reality</i> (AR) pada pembelaj aran <i>durus al lughah</i> menggun akan <i>water</i> model. Dalam hal ini ditampil kan secara AR <i>Durus al lughah</i> berupa pengenal an kata- kata benda yang divisualis				asikan objek 3D
				Siti Nur Naena dan Septi Gumian dari (Nurna ena & Gumian dari, 2022)	Jurnal Eduka si Nonfo rmal	Efektiv itas Penggu naan Augme nted Reality Untuk Mening katkan Pengua saan Kosa Kata Bahasa Arab dan Hasil Belajar Siswa di Sekola h MAN 1 Cirebo n	Peneliti n ini bertujua n untuk mengeta hui efektivita s metode pembelaj aran <i>augment ed reality</i> dalam meningk atkan penguasa an kosakata bahasa Arab dan hasil belajar siswa di Sekolah MAN 1 Cirebon. Manfaat peneliti n ini memberi kan wawasan lebih mendala m bagi peneliti mengena i efektivita s

			<i>augment ed reality</i> dalam pembelaj aran bahasa Arab di sekolah tersebut. Peneliti n ini bertujua n mengeta hui efektivita s metode <i>augment ed reality</i> (AR) dalam meningk atkan penguasa an kosakata dan hasil belajar bahasa Arab siswa di MAN 1 Cirebon. Peneliti n ini memberi kan wawasan tentang efektivita s AR dalam pembelaj				aran bahasa Arab. Metode AR dapat meningk atkan minat belajar siswa dan keingina n mereka untuk fasih, karena materi sesuai dengan tujuan pembelaj aran. Tampilan AR yang menarik membuat metode ini tidak monoton dan membuat pembelaj aran bahasa Arab lebih menyena ngkan.
				Sovia Fahrain i, Muham	Procee ding Intern ational	TAMUS (<i>Ta'lim Musag har</i>):	Pembelaj aran bahasa Arab

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

mad Fikri Almaliki (Fahraizni & Almaliki, 2024)	Conference on Religion, Science and Education (2024)	Augmented Reality-Based Speaking Platform to Improve the Maharah Kalam for Arabic Language Education Students	adalah untuk mendorong, membimbing dan membangun kemampuan berbahasa Arab seseorang secara aktif maupun pasif sehingga tumbuh sikap positif terhadap bahasa Arab. Penelitian TAMUS (Ta'lim Musaghar) hadir sebagai harapan baru dalam inovasi pembelajaran. Platform berbasis <i>augmented reality</i> (AR) ini dirancang				g dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam pendidikan bahasa Arab. Penelitian ini membawa kita melampaui batasan pembelajaran tradisional, menuju cakrawala baru.
				Refiyana Yolandaa, Dadang Firdaus, Muspika Hendri, Zahara (Yolanda et al., 2024)	Tsaqofah: jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab	Brain Based Learning Using Augmented Reality Technology As An Arabic Learning Media	Hasil dari penelitian memparakan Teknologi <i>augmented reality</i> (AR) bertujuan untuk menghadirkan pengalaman

			belajar yang lebih mendalam dan memudahkan proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi bahasa Arab yang ada di dalam buku teks.		Mozzia Putra (Nurharizah Che Hashim et al., 2017)			untuk belajar bahasa Arab dengan mengintegrasikan buku teks cetak dan informasi digital. Fitur-fitur praktis untuk anak-anak, seperti animasi, objek 3D, video, audio, dan grafis, menciptakan 'edutainment' yang membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi.
Nurharizah Che Hashim, Nazatul Aini Abdul Majid, Haslina Arshad, Siti Soleha, Muhammad Nizam, Haekal	International Conference on Information Technology (ICIT) ke 8	Mobile Augmented Reality Application for Early Arabic Language Education	Penggunaan aplikasi sangat diminati di kalangan siswa berusia tujuh tahun, orang tua dan guru. Aplikasi ini dapat menarik minat siswa		Musa'ab Sahrim, Nur	International Journal of	Augmented Reality Techno	Metode ini perlu diterapkan dalam

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

Fatini Aqila, Mohamad Soad, Lily Hanefarezan Asbullah	Interactive Mobile Technologies	logy in Learning Arabic Vocabulary from the Perception of University Students	pengajaran dan pembelajaran di universitas untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas serta mendiversifikasi membuat pembelajaran menjadi lebih beragam atau bervariasi dalam pendekatan pembelajaran. Membuat perspektif negative terhadap pembelajaran Bahasa arab	ad Yusof, Wan Aziz Wan Daud, Mohamad Taufiq Abdul Ghani, Ahmad Abdul Rahman, Nasirah Ismail, Mohamad Lukman Al Hakim Md Noor (Yusof et al., 2023)	ational Conference of Research on Language Education (I-RoLE 2023)	Kafa Application For Learning Arabic Vocabulary At Kafa Institution	kan hasil penelitian setelah diteliti sepuluh ahli FDM untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi tentang penggunaan aplikasi belajar kosakata (mufradat) di KAFA Institut menggunakan augmented reality merupakan cara terbaik dalam mengajarkan kosakata karena berpotensi membantu siswa dengan meningkatkan sikap dalam
Mohd Akashah Moham	Proceedings of Intern	The Usability Of Arabic-	Dalam penelitian ini memberi				

			pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, mendorong berfikir kritis dan mempertahankan keterlibatan belajar memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik.			unakan Metode Markerless Tracking	keresahan dengan penggunaan augmented reality (AR), media ini berhasil membuat guru menyampaik materi baik. Siswa dapat menjangkau para siswa, interaktif, siswa dapat memahami Bahasa Arab dengan baik dan mudah digunakan dapat menggantikan modul pembelajaran dalam bentuk virtual.
Mochamad Hasyim, Nur Rokhmatussolah, Muhammad Imron Rosadi, Faizal Arief Zakaria (Hasyim et al., 2021)	Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika	Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Mengg	Penelitian yang dilaksanakan di sekolah dasar yang kebanyakan menggunakan pembelajaran konvensional. Peneliti mencoba meminimalisir		Wan Aziz	Journal of Arabic-Kafa:	Penelitian ini

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

Wan Daud, Mohamad Taufiq Abdul Ghani, Ahmad Abdul Rahman, Mohd Akasha Bin Mohamad Yusof, Ahmad Zaki Amirudin (Wan Daud et al., 2021)	Language and Linguistic Studies	Design and development of educational material for Arabic vocabulary with augmented reality technology	terkait pengembangan dan desain materi penelitian Bahasa Arab menggunakan augmented Reality dengan metode penelitian R&D telah berhasil dikembangkan di sistem operasi Android. Siswa sekolah dasar dapat melihat gambar 3D kata-kata dan mengmb angakn pengala man belajar baru pengatur an pembelaj				aran dan pembelaj aran konstruk tif. Hasil penanda rotasi berhasil menunju kkan kedua sisi objek 3D meskipun perputar an objek 3D tidak tergangg u saat meninjau objek 3D dari sisi yang berbeda. Selain itu, semua audio untuk setiap karakter dapat diputar dengan lancar. Dengan adanya teknologi ini memberi kan
--	---------------------------------	--	---	--	--	--	--

			semangat belajar siswa meningkat.				
Aisyah Cahyani, Kholisn (Cahyani & Kholisn, 2022)	Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab	Developing ArVo: Augmented Reality-Based Application to Improve Arabic Vocabulary Mastery	Dalam penelitian ditemukan adanya hambatan terhadap siswa karena kurang mampu memahami teks atau kalimat Bahasa arab sederhana sekalipun Ketika ditanya mereka menjawab tidak tahu maksudnya. Untuk wawancara terhadap guru fakta di lapangan siswa masih				kurang berlatih, serta pemahaman masih sangat terbatas sehingga peserta didik melupakan hal-hal baru. Hasil penelitian augmented reality (AR) Implementasi dilakukan dengan uji coba aplikasi yaitu kelompok yang menggunakan aplikasi dan kelompok yang tidak menggunakan aplikasi dengan hasil uji beda menunjukan

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

			kan adanya perbedaan sehingga aplikasi ArVo dapat memberikan pengaruh positif terhadap siswa.
--	--	--	---

SIMPULAN

Studi ini menyajikan informasi tentang penerapan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran khususnya Bahasa Arab untuk guru dan siswa. Selain itu, hasil studi ini menunjukkan bahwa *Augmented Reality* membawa manfaat penting bagi guru dan siswa di berbagai jenjang pendidikan. Dari hasil literatur memaparkan adanya respon baik terhadap pembelajaran dengan adanya mengintegrasikan teknologi baru ke dalam pembelajaran secara interaktif menjadikan siswa semakin termotivasi, merasa ada keterlibatan secara langsung, siswa merasakan pengalaman baru dalam pembelajaran Bahasa arab mengkolaborasikan teknologi kedalam pembelajar berdampak positif. Oleh karena itu, peneliti menyarankan selanjutnya melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen untuk menindak lanjuti apakah benar-benar ada manfaat dari penggunaan

media *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa arab yang masih jarang ditemukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ansas, V. N., Permata, N. D., & Marsya, F. (2022). A Systematic Review on the Utilization of *Augmented Reality* in Language Learning. *Proceedings of the Sixth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2022)*, 609–615.
[https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-2-494069-91-6_94](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-91-6_94)
- Cahyani, A., & Kholisin, K. (2022). Developing ArVo: *Augmented Reality*-Based Application to Improve Arabic Vocabulary Mastery. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 6(2), 465.
<https://doi.org/10.29240/jba.v6i2.4798>
- de Souza Cardoso, L. F., Mariano, F. C. M. Q., & Zorzal, E. R. (2020). A survey of industrial *augmented reality*. *Computers and Industrial Engineering*, 139, 106159.
<https://doi.org/10.1016/j.cie.2019.106159>
- Effendi, H., & Dwiyan, N. (2018).

- Learning Management System Berbasis Cloud Sebagai Alternatif Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 2(2), 1–8.
- Eka Suarmika, P., Hidayat, N., & Safitri. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Android Sebagai Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 13(1), 278–218.
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Elmqaddem, N. (2022). Augmented Reality and Virtual Reality in Education . Myth or Reality? Augmented Reality and Virtual Reality in Education . Myth or Reality? *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(6), 234–242.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289>
- Fahraini, S., & Almaliki, M. F. (2024). TAMUS (Ta ' lim Musaghar): Augmented Reality-Based Speaking Platform to Improve the Maharah Kalam for Arabic Language Education Students. *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education (2024)*, 469–475.
- Fauzan, A., Muriyatmoko, D., & Nahwa, S. (2020). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY ELSE (Elementary School Education Journal). *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 4(1), 63–78.
- Hafitria, A., & Asrofi, I. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Bahasa Arab. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7548–7556.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2200>
- Hasyim, M., Rokhmatulloh, N., Imron Rosadi, M., Arief Zakaria, F., Yudharta Pasuruan, U., & Artikel, S. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Markerless Tracking. *Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 13(1), 28–34.
- Imawan Mustaqim. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732.
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCO.N.2010.5555154>
- Jaelani, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas II MI Al Hidayah Guppi Kota Cirebon. *Tarbawi*, 1(1).
- Munawir, Winata, W., & Andi Ahmad Gunadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Liveworksheets Pada Jenjang Pendidikan Dasar. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 62–73.

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur

- Nurhazarifah Che Hashim, Nazatul Aini Abdul Majid, Haslina Arshad, Siti Soleha Muhammad Nizam, & Haekal Mozzia Putra. (2017). Mobile Augmented Reality Application for Early Arabic Language Education Arabic. *International Conference on Information Technology (ICT)*, 8(2), 761–766.
- Nurnaena, S., & Gumindari, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Man 1 Cirebon. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 189–196.
<https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i4.1974>
- Sahrim, M., Aqila, N. F., Soad, M., & Asbulah, L. H. (2023). Augmented Reality Technology in Learning Arabic Vocabulary from the Perception of University Students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(21), 135–154.
- Sartika, & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 1(3), 373–385.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104(July), 333–339.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Syifa'uddin, M. R., Muriyatmoko, D., Umami, J., Akbar, A. K., & Gontor, U. D. (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.
- Utami, F. N., & Salamah, U. (2019). Augmented Reality Application of Hijaiyah Letters in Arabic Sign Language and Indonesian Sign Language (SIBI). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.29207/resti.v3i1.693>
- Wan Daud, W. A. A., Ghani, M. T. A., Rahman, A. A., Bin Mohamad Yusof, M. A., & Amiruddin, A. Z. (2021). ARabic-Kafa: Design and development of educational material for Arabic vocabulary with augmented reality technology. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 1760–1772.
<https://doi.org/10.52462/jlls.128>
- Yolanda, R., Firdaus, D., Hendri, M., & Zaharo. (2024). BRAIN BASED LEARNING USING AUGMENTED

REALITY TECHNOLOGY AS AN.
*Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan
Bahasa Dan Sastra Arab*, 6(1), 261–
278.

[https://doi.org/10.21154/tsaqofi
ya.v6i1.377](https://doi.org/10.21154/tsaqofi
ya.v6i1.377)

Yusof, M. A. M., Daud, W. A. A. W., Ghani,
M. T. A., Rahman, A. A., Ismail, N., &
Noor, M. L. A. H. M. (2023). The
Usability of Arabic-Kafa

Application for Learning Arabic
Vocabulary at Kafa Institution.
*Proceedings of International
Conference of Research on
Language Education (I-RoLE 2023)*,
13-14 March, 2023, Noble Resort
Hotel Melaka, Malaysia, 7, 751–
762.

[https://doi.org/10.15405/epes.23
097.67](https://doi.org/10.15405/epes.23
097.67)