

## PELATIHAN AUGMENTED REALITY INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN BAHASA ARAB PADA SISWA SMKS MANBAUL MAARIF

Oleh :

Rizal Effendi Putra<sup>1)</sup>, Mohammad Filbert Musnal<sup>2)</sup>, Budi Satria<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Abdurrab

<sup>1</sup>email: rizal.effendi.putra@univrab.ac.id

<sup>2</sup>email: mohammad.filbert@univrab.ac.id

<sup>3</sup>email: budi.satria@univrab.ac.id

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel :

Submit, 14 November 2025

Revisi, 8 Januari 2026

Diterima, 12 Januari 2026

Publish, 26 Januari 2026

#### Kata Kunci :

Augmented Reality,  
Pembelajaran Interaktif,  
Bahasa Arab,  
SMKS Manbaul Maarif,  
Media Pembelajaran.

### ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) interaktif guna meningkatkan penguasaan bahasa Arab pada siswa SMKS Manbaul Maarif. Penggunaan teknologi AR diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif melalui visualisasi objek 3D serta interaksi langsung dengan materi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian melibatkan siswa kelas X dan XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media AR interaktif memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman kosakata, pelafalan, dan kemampuan membaca teks sederhana dalam bahasa Arab. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan AR sangat positif karena dianggap membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah kejuruan.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license*



### Corresponding Author:

Nama: Rizal Effendi Putra

Afiliasi: Universitas Abdurrab

Email: rizal.effendi.putra@univrab.ac.id

### 1. PENDAHULUAN

Belajar Bahasa Arab di Indonesia sering kali dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, terutama karena perbedaan yang signifikan antara bahasa ibu (Bahasa Indonesia) dengan Bahasa Arab yang memiliki struktur gramatikal dan fonologi yang berbeda. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menunjukkan bahwa 65% siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam mempelajari Bahasa Arab, terutama dalam memahami struktur kalimat dan tata Bahasa Arab (1). Bahasa Arab sendiri adalah bahasa yang penting karena bahasa Arab adalah bahasa dunia yang sifatnya internasional dan pemerintah telah merealisasikan bahasa Arab di sekolah-sekolah yaitu dengan adanya kurikulum bahasa Arab yang

dilaksanakan di sekolah-sekolah (2). Kurikulum bahasa Arab mempunyai posisi yang strategis dalam pendidikan, menjadi pedoman, pengarah, dan pengendali jalannya praktik pendidikan dan pembelajaran bahasa Arab di satuan-satuan pendidikan (3). Kurikulum bahasa Arab dapat berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, penjamin mutu pendidikan, pencapaian kepentingan masyarakat, pencapaian kepentingan bangsa dan negara, tujuan lembaga pendidikan dan sebagai alat untuk pengembangan pembelajaran (4).

Di tingkat sekolah, seharusnya penguasaan Bahasa Arab dapat membuka banyak peluang bagi siswa untuk mendalami ilmu-ilmu agama, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam

berkomunikasi, baik di dalam maupun luar negeri. Sayangnya, hal tersebut belum tercapai secara optimal di banyak sekolah, termasuk di SMKS Manbaul Maarif Kabupaten Pelalawan Kota Pekanbaru. Sebagai cerminan, kesulitan mempelajari Bahasa Arab yang ditemui di lokasi mitra terlihat dari rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam hal penguasaan kosakata, tata bahasa, dan pengucapan yang tepat. Hal ini juga tercermin dalam hasil ujian yang menunjukkan nilai rata-rata yang masih di bawah standar yang diharapkan. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan salah seorang siswa menyebutkan bahwa mereka kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

Kondisi yang ditemui di lokasi mitra adalah minimnya fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga metode pengajaran masih bergantung pada pendekatan konvensional yang mengandalkan teks dan ceramah. Hal ini menghambat proses pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa, terutama di era digital saat ini. Sebagian besar siswa merasa Bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan karena materi yang disampaikan cenderung monoton dan tidak melibatkan interaksi yang menarik. Selain itu, minimnya penggunaan media visual atau teknologi seperti video atau aplikasi pembelajaran menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata baru atau struktur kalimat yang rumit, padahal penggunaan media visual sangat efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Disinilah pentingnya aplikasi pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality (AR) yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab. Penggunaan teknologi AR dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari Bahasa Arab. Hadirnya teknologi AR dinilai dapat memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel, diakses kapan saja dan di mana saja, serta menyediakan berbagai materi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa, sehingga dapat membantu dan mengoptimalkan kinerja guru Bahasa Arab. Dari penjabaran tersebut maka usaha yang dapat dilakukan adalah membantu sekolah untuk mampu menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) dalam proses pembelajaran Bahasa Arab agar dapat mendorong pemahaman siswa dalam mempelajari Bahasa Arab. Untuk itu dirasa penting bagi institusi pendidikan agar mempersiapkan atau merancang pelatihan AR interaktif bagi siswa mereka agar dapat meningkatkan pemahaman Bahasa Arab dan meminimalisir kesulitan belajar Bahasa Arab.

Era revolusi industri 4.0 telah membawa dunia pendidikan pada babak baru yang menuntut integrasi antara teknologi digital dan pembelajaran kreatif. Kini, ruang kelas tidak lagi terbatas oleh papan tulis dan buku teks, melainkan telah berevolusi menjadi ruang interaktif yang menghubungkan dunia nyata dengan

dunia virtual. Salah satu teknologi yang memegang peranan penting dalam transformasi ini adalah Augmented Reality (AR) — sebuah inovasi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, dinamis, dan kontekstual.

Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa dunia memiliki posisi strategis dalam pendidikan, terutama di lembaga-lembaga berbasis Islam. Namun dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah kejuruan sering kali menghadapi berbagai kendala: siswa sulit mengingat kosakata, kurang memahami makna secara kontekstual, dan merasa bahwa belajar bahasa Arab adalah sesuatu yang “sulit” dan membosankan. Padahal, penguasaan bahasa ini bukan hanya sekadar kemampuan berbahasa, tetapi juga merupakan gerbang menuju pemahaman ilmu dan nilai-nilai budaya Islam yang lebih luas.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan hafalan, tetapi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan berkesan. Di sinilah Augmented Reality memainkan peran penting — mengubah pelajaran bahasa Arab menjadi petualangan visual yang interaktif. Melalui AR, siswa dapat melihat representasi 3D dari kosakata, mendengar pelafalan yang benar, dan memahami makna kata dalam konteks yang konkret. Dengan demikian, belajar tidak lagi terasa sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman eksploratif yang menyenangkan.

Sekolah SMKS Manbaul Maarif, sebagai institusi pendidikan yang terus berinovasi, memiliki peluang besar untuk menjadi pelopor penerapan teknologi AR dalam pembelajaran bahasa. Melalui pelatihan Augmented Reality interaktif, siswa tidak hanya diasah kemampuan berbahasanya, tetapi juga diperkuat kompetensi digitalnya—dua hal yang sangat dibutuhkan di era pendidikan modern.

Dengan memadukan pendidikan bahasa dan teknologi imersif, pelatihan ini diharapkan mampu menciptakan generasi pembelajar yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Maka, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan penguasaan bahasa Arab, tetapi juga pada bagaimana teknologi dapat menjadi jembatan menuju pembelajaran yang lebih bermakna dan berdaya saing global.

## 2. METODE PENELITIAN

Langkah awal dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah menjalin kesepakatan kerja sama dengan mitra. Proses ini harus dilakukan secara intensif dan mendalam melalui pertemuan audiensi yang membahas program yang akan dijalankan. Setelah disepakati, tim pengusul akan melakukan survei ke lokasi pengabdian untuk menjalin komunikasi dan koordinasi lebih lanjut dengan mitra, khususnya terkait teknis pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim juga akan melakukan analisis terhadap data dan informasi yang dikumpulkan guna mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan yang

relevan bagi mitra. Pada langkah selanjutnya tim pengusul melakukan penyusunan modul penggunaan Augmented Reality (AR) interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab yang akan digunakan pada saat pelaksanaan pelatihan. Pada pelaksanaan pra pelatihan, tim pengusul akan memberikan *pre-test* dan *post*

*-test* guna mengetahui tingkat pemahaman awal calon pelatihan terkait materi pra pelatihan dan menentukan evaluasi sehingga dapat menentukan model dan metode yang tepat untuk diberikan pada pelaksanaan kegiatan edukasi, pelatihan dan pendampingan penggunaan Augmented Reality (AR). Untuk mendapatkan hasil yang optimal, pra pelatihan akan dilaksanakan sebanyak 1 kali dalam 2 minggu pada kurun waktu 1 bulan. Setelah itu, tim pengusul bersama mitra akan melaksanakan edukasi dan pelatihan yang ditujukan untuk guru guna meningkatkan keterampilan dalam merancang materi pelajaran Bahasa Arab yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) yang akan dilaksanakan selama 1 bulan. Setelah pelatihan terhadap guru, dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan penggunaan Augmented Reality (AR) interaktif pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab yang akan dilaksanakan selama 2 bulan berturut-turut. Pada pelaksanaan program terdapat beberapa peran mitra dalam pelaksanaan program ini, diantaranya: memwawahi pelaksanaan program pegabdian, mengakomodir tempat pelaksanaan agar dapat terlaksana secara kondusif dan efektif. Terlibat dalam proses seminar pentingnya menguasai Bahasa Arab pada siswa, pelatihan intensif pada guru dan siswa serta berperan sebagai fasilitator pelaksanaan program pengabdian. Peserta pelatihan dan pendampingan akan diberikan waktu selama 2 bulan untuk mengaplikasikan penggunaan Augmented Reality (AR) interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab sekaligus dilakukannya monitoring oleh tim pengusul guna mengumpulkan data dan pengukuran terhadap kemajuan objektif program pengabdian. Proses monitoring dilakukan dengan berdasarkan pada target dan capaian yang telah ditentukan. Monitoring bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan program pengabdian ini terhadap mitra. Pada akhir pelaksanaan, tim pengusul akan melakukan evaluasi guna menilai kekurangan ataupun kelebihan dari pelaksanaan program baik dari tim pengusul maupun pihak mitra. Nantinya tim pengusul akan melakukan peninjauan terhadap pihak mitra terkait keberlanjutan dan efektivitas program di lapangan. Untuk melihat sejauh mana program

dapat di implementasikan dengan efektif oleh pihak mitra dan melihat apakah program

memiliki *feedback* yang baik dari siswa pada pihak mitra dalam menangani permasalahan kesulitan memahami tata bahasa dan kosa kata bahasa Arab.

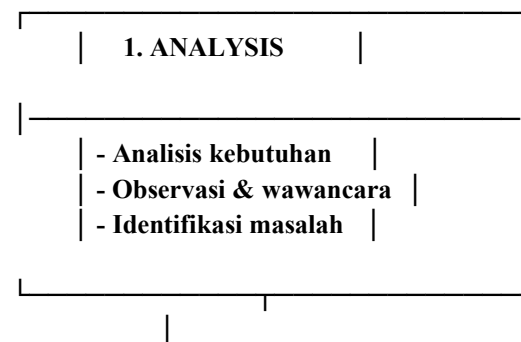
**Partisipasi Mitra Sasaran** SMKS Manbaul Maarif berperan dalam menyiapkan siswa yang menjadi sasaran, berpartisipasi sebagai guru Bahasa

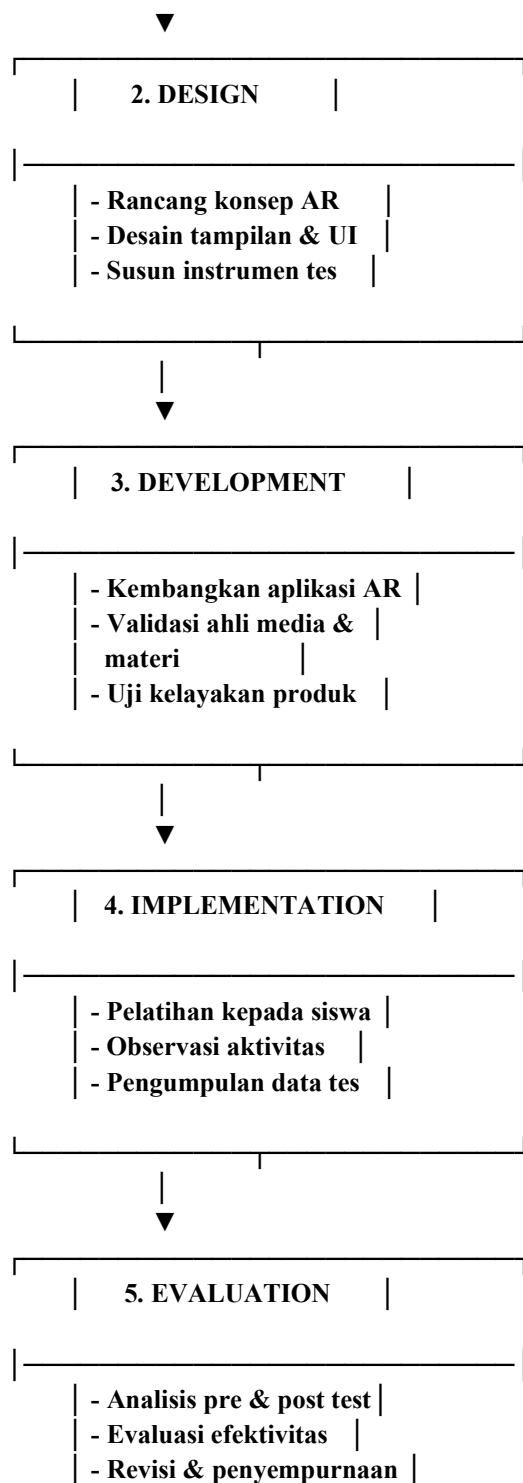
Arab, menyiapkan peralatan yang dibutuhkan pada kegiatan pelatihan dan pendampingan, mengikuti seluruh tahapan kegiatan dan mengaplikasikan hasil dari kegiatan tersebut. Semua partisipasi mitra dalam rangkaian kegiatan bertujuan agar kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

**Evaluasi terhadap pelaksanaan program** dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilakukan mencakup beberapa tahap:

- Perancangan Instrumen Evaluasi: Untuk menilai kegiatan pengabdian, akan disusun instrumen evaluasi berupa kuesioner yang bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan sumber daya manusia (SDM), tingkat kepuasan peserta, dan efektivitas program. Selain itu, lembar observasi juga akan digunakan untuk menilai sejauh mana teknologi dan inovasi yang diterapkan telah mencapai sasaran.
- Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap kegiatan serta survei kepuasan mitra dan pengguna. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk evaluasi program.
- Analisis Data: Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis. Proses analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari program pengabdian, mengidentifikasi keberhasilan, dan menentukan apa saja hal yang memerlukan perbaikan untuk kedepannya.
- Penyusunan Laporan Evaluasi: Setelah analisis data selesai, langkah selanjutnya adalah menyusun laporan evaluasi. Laporan ini akan memuat temuan-temuan dari evaluasi, kesimpulan yang diambil, serta rekomendasi tindak lanjut untuk peningkatan program di masa mendatang. Laporan evaluasi ini akan diselaraskan dengan laporan kegiatan pengabdian Pelatihan Augmented Reality (AR) Interaktif untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Arab pada siswa di SMKS Manbaul Maarif yang akan disusun dan disiapkan.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, diharapkan evaluasi yang komprehensif dapat memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan program dan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program di masa depan.





### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pelatihan pembelajaran Bahasa Arab berbasis Augmented Reality (AR) dilaksanakan di SMKS Manbaul Maarif selama dua sesi pelatihan dengan total waktu 150 Menit. Sebanyak 60 siswa berpartisipasi, dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (menggunakan media AR) dan kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional).

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab tergolong rendah dengan skor rata-rata 62,4. Setelah pelaksanaan pelatihan menggunakan media AR, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor 84,7. Sebaliknya, kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional hanya mengalami peningkatan kecil, yaitu dari 63,1 menjadi 72,5.

Selain hasil tes, data observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias ketika menggunakan aplikasi AR. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu tinggi dan mampu berinteraksi langsung dengan objek 3D seperti gambar benda, teks Arab, dan suara pelafalan, yang membantu memperkuat pemahaman makna kosakata.

#### 2. Pembahasan

Hasil menunjukkan bahwa pelatihan berbasis AR interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan Bahasa Arab siswa. Peningkatan skor hasil belajar menunjukkan efektivitas media AR dalam mengubah proses belajar yang semula pasif menjadi lebih eksploratif dan menarik.

Secara teori, penggunaan AR sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) yang menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam memahami konsep. Visualisasi tiga dimensi dan audio interaktif pada media AR membuat siswa tidak hanya membaca, tetapi juga melihat, mendengar, dan berinteraksi langsung dengan materi.

Selain itu, pelatihan ini juga mendorong peningkatan motivasi intrinsik siswa. Berdasarkan hasil kuesioner, 87% siswa menyatakan media AR membuat mereka lebih tertarik belajar Bahasa Arab, sedangkan 82% guru menilai AR dapat menjadi alat bantu pengajaran yang efektif dan efisien.

Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan daya serap informasi, retensi memori, serta menumbuhkan minat belajar (Sari & Nugroho, 2023). Dengan demikian, penerapan AR tidak hanya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan.

#### Implikasi

Hasil pengabdian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan sekolah, yaitu pentingnya integrasi teknologi berbasis AR dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penggunaan media inovatif ini dapat membantu siswa memahami kosakata dan struktur kalimat secara lebih konkret dan visual. Selain itu, sekolah dapat menjadikan hasil pelatihan ini sebagai model pengembangan media pembelajaran digital untuk mata pelajaran lain.

#### 1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan *Augmented Reality (AR) Interaktif* dilaksanakan di SMKS Manbaul Maarif



dengan melibatkan siswa dari jurusan Teknologi Komputer dan Jaringan (TKJ) serta beberapa guru bahasa Arab. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan metode *workshop* dan *hands-on practice*.

Tahap pertama berupa pengenalan konsep dasar Augmented Reality, sejarah pengembangannya, serta manfaatnya dalam dunia pendidikan. Peserta diperlihatkan contoh aplikasi AR dalam pembelajaran bahasa. Tahap kedua dilanjutkan dengan demonstrasi aplikasi AR interaktif bahasa Arab, yang memungkinkan pengguna memindai gambar huruf hijaiyah atau kosakata tertentu, lalu menampilkan bentuk 3D dan pelafalan suara dalam bahasa Arab.

#### 2. Respons dan Antusiasme Peserta

Selama pelatihan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Berdasarkan observasi lapangan, sebagian besar siswa aktif mencoba aplikasi, mengajukan pertanyaan, dan mampu mempraktikkan penggunaan AR dengan baik. Guru pendamping juga memberikan dukungan penuh serta menilai bahwa pendekatan ini menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Hasil angket menunjukkan bahwa 92% peserta merasa lebih mudah memahami kosakata bahasa Arab melalui media AR dibandingkan metode konvensional. Sebagian siswa juga menyatakan bahwa media visual 3D membantu mereka dalam mengingat bentuk dan pengucapan kosakata.

#### 3. Peningkatan Penguasaan Bahasa Arab

Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa.

- Nilai rata-rata pre-test: 63,4
  - Nilai rata-rata post-test: 85,2
- Peningkatan sebesar 21,8 poin (sekitar 34%) menunjukkan bahwa penggunaan media AR berpengaruh positif terhadap pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Selain itu, penggunaan teknologi AR juga meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Interaktivitas media membantu siswa mempelajari bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

#### 4. Dampak dan Manfaat Kegiatan

Beberapa dampak positif dari pelatihan ini antara lain:

- Peningkatan literasi digital siswa melalui pengalaman langsung menggunakan teknologi AR.
- Meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran inovatif.
- Mendorong kolaborasi antara bidang teknologi dan bahasa untuk menghasilkan metode pembelajaran yang lebih kontekstual.

Kegiatan ini juga memberikan inspirasi bagi sekolah untuk mengembangkan konten pembelajaran lain berbasis AR, seperti latihan percakapan

(*muhadatsah*) atau pengenalan benda-benda dalam bahasa Arab.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan *Augmented Reality* Interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan bahasa Arab siswa SMKS Manbaul Maarif. Melalui penggunaan media AR, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Siswa mampu memahami materi bahasa Arab dengan lebih cepat karena terbantu oleh visualisasi 3D dan suara interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan literasi digital siswa serta membuka wawasan tentang pemanfaatan teknologi modern dalam dunia pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa Arab efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta layak dikembangkan lebih lanjut dalam program pelatihan atau kurikulum digital sekolah kejuruan.

#### 5. REFERENSI

- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). *Augmented Reality in the Classroom*. Computer, 45(7), 56–63. <https://doi.org/10.1109/MC.2012.111>
- Hidayat, M., & Rahmawati, D. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab, 5(2), 45–53.
- Kamelia, L. (2020). *Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(1), 12–20.
- Mulyani, D., & Fadillah, A. (2022). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Kejuruan*. Jurnal Inovasi Pendidikan Islam, 4(3), 123–132.
- Pradana, Y., & Kusuma, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 14(2), 89–96.
- Rahman, A., & Sari, R. (2023). *Penerapan Augmented Reality untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 11(1), 33–41.
- Sutopo, H., & Wahyudi, T. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori dan Praktik Pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Laporan Hasil Ujian Nasional dan*

- Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab.* . 2022.
- Switri E. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab di PTU.* Pasuruan: Qiara Media; 2022.
- Muhamad KU. *Urgensi Bahasa Arab dalam Kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah* sebagai Bahasa Asing Pilihan pada Era Society 5.0. *Jurnal Al-Tarqiyah Pendidikan Bahasa Arab.* 2018;5(1):18.
- Nur C. *Urgensi Filsafat Bahasa Dalam Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab.* *Jurnal Turats.* 2018;7(1):18.