



## Augmented Reality (AR) Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran

### Bahasa Arab Di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yusron Hidayat<sup>1</sup>, Sabarudin<sup>2</sup>, Ari Cahya Mawardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[23204012004@student.uin-suka.ac.id](mailto:23204012004@student.uin-suka.ac.id), <sup>2</sup>[sabarudin@uin-suka.ac.id](mailto:sabarudin@uin-suka.ac.id),

<sup>3</sup>[ari.mawardi@uin-suka.ac.id](mailto:ari.mawardi@uin-suka.ac.id)

| Article Info  | Abstract  |
|---|---|
| <b>Article History</b><br>Received: 2025-8-29<br>Revised: 2025-8-30<br>Accepted: 2025-8-30<br>Published: 2025-8-31<br><br><b>Keyword:</b><br>Augmented Reality,<br>Arabic Language<br>Learning,<br>Speaking Skill | <p>This study aims to explore students' experiences in using Augmented Reality (AR) as an innovative medium to enhance Arabic speaking skills (<i>maharah al-kalām</i>). Conducted with sixth-semester students of the Arabic Language Education Program at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, the research applied a qualitative descriptive approach. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model. Findings indicate that AR improves comprehension of abstract concepts, supports vocabulary acquisition, and fosters students' confidence and participation through 3D visualizations and contextual simulations. However, challenges include limited AR-based Arabic content, digital infrastructure, and technological readiness. The study highlights AR's potential as a pedagogical tool in Islamic higher education, emphasizing the importance of teacher facilitation and interdisciplinary collaboration.</p> |
|   | <p>الملخص</p> <p>يهدف هذا البحث إلى استكشاف تجارب الطلاب في توظيف تقنية الواقع المعزز (AR) كوسيلة تعليمية مبتكرة لتعزيز مهارة الكلام باللغة العربية /المهارة الكلامية. (أُجري البحث على طلاب الفصل السادس في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجا الإسلامية الحكومية بيوغياكرتا باستخدام المنهج النوعي الوصفي. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة بالمشاركة، والمقابلات المتعمقة، والتوثيق، ثم حُللت باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان</p>  |

وسالدا. أظهرت النتائج أن الواقع المعزز يُسهم في تحسين فهم المفاهيم المجردة، وتعزيز اكتساب المفردات، وزيادة مشاركة الطلاب وثقتهم بأنفسهم من خلال التصوير ثلاثي الأبعاد والمحاكاة السياقية للمحادثة. ومع ذلك، واجه البحث تحديات تتعلق بالبنية التحتية الرقمية المحدودة، ونقص المحتوى العربي المبني على الواقع المعزز، ومستوى الجاهزية التقنية للمدرسين والطلاب. وتؤكد هذه الدراسة إمكانات الواقع المعزز كأداة تعليمية مبتكرة في التعليم العالي الإسلامي. العربية قادرة على زيادة اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم بشكل كبير.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi telah mendorong perubahan paradigma pendidikan menuju sistem pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Teori pembelajaran seperti konstruktivisme, *multimedia learning*, dan interaksi sosial menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dalam kerangka ini, dosen berperan bukan lagi sebagai pusat informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar partisipatif.<sup>1</sup> Perubahan paradigma ini membuka ruang bagi inovasi, salah satunya pemanfaatan *augmented reality* (AR) sebagai teknologi yang mendukung pembelajaran lebih imersif dan bermakna.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara penyampaian materi ajar. Penggunaan media digital kini memungkinkan penyajian konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui perpaduan elemen visual dan auditori. Berbagai platform dan aplikasi berbasis teknologi telah menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, responsif, dan sesuai dengan gaya belajar mahasiswa masa kini.<sup>2</sup> Hal ini memungkinkan penyajian informasi menjadi lebih hidup dan dinamis, yang secara signifikan mengubah paradigma pengajaran tradisional menjadi lebih adaptif dan inovatif dan nyata.

Salah satu inovasi teknologi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini mengintegrasikan elemen virtual ke dalam lingkungan nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif.<sup>3</sup> Menurut Tohir et al. (2024), AR memungkinkan mahasiswa untuk melihat, mengeksplorasi, dan berinteraksi langsung dengan objek digital melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Dalam konteks pembelajaran, kehadiran AR tidak hanya meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga berpotensi memperkuat

<sup>1</sup> Muhammad Arsyad, Dkk "Teori-Belajar-Dan-Pembelajaran" (2025).

<sup>2</sup> Muflih, M., & Puspita. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Inovasi Pembelajaran SKI Berbasis Smart TV Di Mts Irsyadun Nasyi'in". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1539–1554 (2024).

<sup>3</sup> Aditia, R., & Artikel, R. "Peran Dan Tantangan Teknologi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media A B S T R A K". *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43. (2024).

pemahaman konseptual melalui visualisasi yang konkret dan kontekstual<sup>4</sup>. Penerapan ini tidak hanya memperdalam pemahaman konsep, tetapi juga mendorong meningkatnya motivasi belajar mahasiswa melalui keterlibatan aktif.

Dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Arab, tantangan yang dihadapi tidak hanya terletak pada penguasaan struktur gramatikal atau kosakata, tetapi juga pada keterampilan komunikasi lisan (*maharah al-kalām*). Mahasiswa kerap kesulitan mengekspresikan ide secara spontan dan autentik, sehingga keterampilan berbicara mereka berkembang lambat. Hal ini diperparah oleh metode pembelajaran konvensional yang masih berfokus pada hafalan dan ceramah, sehingga interaksi nyata dalam berbahasa kurang terfasilitasi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani teori linguistik dengan praktik komunikatif.

Penggunaan teknologi, khususnya aplikasi interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR), telah membuka peluang baru dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, termasuk melalui simulasi percakapan, pengenalan suara, dan umpan balik otomatis. Fitur-fitur berbasis AR ini dinilai mampu mendorong peningkatan kefasihan dan kepercayaan diri peserta didik secara lebih cepat karena menawarkan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual. Namun demikian, efektivitas teknologi ini sangat bergantung pada kualitas desain instruksional dan keterlibatan aktif pengguna. Tanpa bimbingan pedagogis yang tepat, augmented reality berisiko menjadi alat pasif yang hanya menggantikan metode konvensional tanpa meningkatkan kedalaman belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi harus diarahkan secara strategis agar benar-benar menjembatani kesenjangan antara teori linguistik dan praktik komunikatif dalam konteks kelas bahasa Arab.<sup>5</sup> Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Arab, AR dapat dimanfaatkan untuk menampilkan model tiga dimensi (3D) dari kosa kata benda (*asma' al-asyyā'*), seperti alat-alat kelas, bagian tubuh, atau objek budaya Arab.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas AR dalam mendukung pembelajaran bahasa. Studi Sadikin dan Martyani (2019) menemukan bahwa AR meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui visualisasi 3D. Penggunaan AR untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa SD di Padalarang terbukti lebih efektif dibanding metode kartu fisik; skor rata-rata post-test kelas eksperimental (AR) mencapai 74,83, sementara kelas kontrol hanya 62,5.<sup>6</sup> Penelitian Lai dan Chang (2021) menunjukkan bahwa AR mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan interaksi yang lebih nyata, instruksi AR lebih unggul dalam penguasaan kosakata dibanding kelas dengan PPT multimedia, dengan peningkatan skor post-test secara signifikan (mean AR 92,59 vs multimedia 84,86)<sup>7</sup> sementara studi Anggraini & Apriana (2023) di SMA Pagaram membuktikan bahwa

<sup>4</sup> Kotimah, E. K. "Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon Dalam Instruksi IPA". Dalam *Jurnal Sains Dan Teknologi* (Vol. 1, Nomor 1). (2024).

<sup>5</sup> Irafany, M. N., Dkk." Analisis Teori Dan Referensi Pembelajaran Bilingual: Metode, Teknik, Strategi, Evaluasi, Dan Aspek Pembelajaran Komprehensif." *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2. (2025).

<sup>6</sup> Sadikin, Irma Savitri, and Erista Martyani. "Integrating augmented reality (AR) in EFL class for teaching vocabulary." *Professional Journal of English Education* 3.2 (2020): 161-167.

<sup>7</sup> Tin-Chang, Chang, Chin-Huang Daniel Liao, and Huang Hsun-Hui. "The learning outcome of using augmented reality instruction to enhance students' English vocabulary learning in the EFL elementary school." *English Language Teaching Methodology* 3.1 (2023): 152-161.

integrasi AR dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris menghasilkan peningkatan performa berbicara (mean gain 9,52 poin vs 3,9 poin pada kelompok kontrol), serta meningkatkan motivasi, rasa senang, dan rasa percaya diri siswa.<sup>8</sup>

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada bahasa asing selain Arab, serta cenderung menitikberatkan pada aspek kosakata atau membaca. Kajian mengenai AR untuk pengembangan keterampilan berbicara bahasa Arab, khususnya dalam konteks perguruan tinggi Islam (PTKIN) di Indonesia, masih sangat terbatas. Melalui teknologi ini, mahasiswa dapat mengamati objek dan situasi pembelajaran dari berbagai sudut secara *real-time*, sehingga mereka tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan, tetapi juga melihat dan mengalami materi secara langsung. Pendekatan ini secara signifikan memperkuat pembelajaran kontekstual, mendorong keterlibatan aktif, dan meningkatkan pemahaman konseptual serta kemampuan berbahasa secara praktis.<sup>9</sup>

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab (*maharah al-kalām*). Penelitian kualitatif bertujuan untuk meneliti dan memahami makna masalah sosial yang dialami individu atau kelompok dalam suatu konteks tertentu. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini yang ingin menggali lebih dalam mengenai fenomena yang ada di dalam ruang kelas.<sup>10</sup> Penelitian dilaksanakan pada kelas B semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kesiapan kelas dalam menerapkan teknologi pembelajaran berbasis digital, serta keterbukaan mahasiswa terhadap media inovatif.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas mahasiswa kelas B semester 6 dan dosen pengampu mata kuliah keterampilan berbicara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung partisipasi dan respons mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, sementara wawancara dilakukan guna menggali persepsi, pengalaman, serta refleksi mereka terhadap penggunaan AR dalam kelas Bahasa Arab. Dokumentasi dalam bentuk video pembelajaran, catatan lapangan, dan hasil tugas mahasiswa juga digunakan sebagai sumber informasi tambahan. Menurut Sugiyono (2022), kombinasi teknik ini dapat memperkuat validitas data melalui triangulasi metode.<sup>11</sup>

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan

<sup>8</sup> Anggraini, Lesi. "Integration Of Augmented Reality (Ar) Technology In English Speaking Learning." *Esteem Journal of English Education Study Programme* 8.2 (2025): 467-479.

<sup>9</sup> Inayah, S., Kania, N., & Kusumaningrum, *pendidikan Di Era Digital*. <https://www.researchgate.net/publication/379044969>. (2024).

<sup>10</sup> Sani, A. M., Yusron Hidayat, & Ahwil Lutan Hidayah. "Problematisasi Pembelajaran Ilmu Balāghah Di Kelas XI Madrasah Āliyah Pondok Pesantren Modern Al-Mu'minien Lohbener Indramayu". *Mahira: Journal Of Arabic Studies & Teaching*, 2(2), 21–30. (2025).

<sup>11</sup> Yani Balaka, Dkk. "Metodologi Penelitian Kuantitatif". (2022).

penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan proses pengodean terhadap hasil observasi dan transkrip wawancara untuk mengidentifikasi pola, tema, serta makna yang muncul. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan metode, serta konfirmasi hasil temuan kepada informan (*member check*). Selain itu, diskusi dengan rekan sejawat (*peer debriefing*) digunakan untuk memastikan interpretasi data tetap objektif dan valid.<sup>12</sup> Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas dan tantangan penerapan teknologi AR dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi Islam.

## Hasil dan Pembahasan

Dalam wawancara yang dilakukan pada hari senin 14 April 2025 dengan Bapak. Ari Cahya Mawardi M.Pd., salah satu dosen pengampu mata kuliah Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, diperoleh pandangan yang cukup positif terhadap penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Arab. Menurut beliau, penggunaan AR merupakan bentuk inovasi pedagogis yang sangat relevan dengan tuntutan era digital, terutama karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna. Teknologi ini dianggap sangat potensial dalam membantu mahasiswa memahami dan menguasai keterampilan berbahasa secara lebih konkret, terutama pada aspek penguasaan *mufradat* (kosa kata) dan *maharah kalam* (keterampilan berbicara).<sup>13</sup>

Lebih lanjut, beliau menjelaskan bahwa salah satu keunggulan utama dari teknologi AR adalah kemampuannya dalam menghadirkan visualisasi objek tiga dimensi yang berkaitan langsung dengan topik pembelajaran. Misalnya, mahasiswa dapat melihat bentuk 3D dari objek-objek dalam kehidupan sehari-hari seperti alat tulis, bagian tubuh, atau perlengkapan rumah tangga yang dilabeli dengan istilah Bahasa Arab. Hal ini tentu sangat membantu proses internalisasi kosakata, terutama bagi mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual. Bahkan, melalui simulasi berbasis AR, mahasiswa dapat dilibatkan dalam latihan percakapan dalam situasi nyata, seperti berbelanja di pasar atau berdialog di bandara, sehingga keterampilan berbicara mereka dapat berkembang dalam konteks yang alami dan aplikatif.

Namun demikian, beliau juga menyoroti adanya sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi teknologi AR di kelas Bahasa Arab. Salah satunya adalah kesiapan sumber daya manusia, baik dari sisi dosen maupun mahasiswa, yang belum sepenuhnya terbiasa dengan pemanfaatan teknologi digital canggih. Selain itu, keterbatasan ketersediaan konten pembelajaran Bahasa Arab berbasis AR juga menjadi hambatan tersendiri. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi lintas disiplin antara dosen, pengembang perangkat lunak, dan desainer pembelajaran untuk mengembangkan materi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Di akhir wawancara, Bapak. Ari Cahya Mawardi M.Pd. menegaskan bahwa meskipun teknologi memainkan peran penting, namun keberhasilan pembelajaran tetap sangat bergantung pada peran aktif dosen sebagai fasilitator. Dosen dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendalam secara kognitif. Harapan beliau ke depan

---

<sup>12</sup> Ulfah, Hafizah, and Wahyu Subadi. "Peran Kepala Desa Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Disiplin Waktu Aparatur Desa Pada Kantor Desa Juai Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong." (2021)

<sup>13</sup> Wawancara, 14 April 2025

adalah agar UIN Sunan Kalijaga dapat menjadi pelopor dalam pengembangan media pembelajaran inovatif, terutama dalam pengajaran Bahasa Arab berbasis teknologi, sehingga dapat menjawab tantangan zaman dan menciptakan pembelajar yang adaptif serta berdaya saing tinggi di era digital ini.

Berdasarkan hasil kajian dalam penelitian ini, ditemukan sejumlah poin penting terkait integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran bahasa arab. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan AR memberikan pengaruh yang cukup berarti dalam berbagai aspek pembelajaran yakni:

### **Peningkatan Partisipasi dan Keaktifan Mahasiswa**

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran *maharah al-kalām*. Media AR yang menampilkan objek virtual dalam bentuk kosakata, situasi percakapan, dan skenario berbasis konteks nyata mendorong mahasiswa untuk lebih berani berbicara. Mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor utama yang terlibat dalam eksplorasi bahasa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan lebih bermakna ketika dibangun melalui pengalaman langsung.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran *mufradat* (kosa kata), mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan objek 3D dari kosa kata benda (*al-asmā'*), seperti المطبخ (dapur), المدرسة (sekolah), atau الجسم (anggota tubuh), sehingga pemahaman mereka tidak hanya bersifat hafalan, melainkan terikat pada konteks visual yang konkret. Selain itu, dalam pembelajaran keterampilan berbicara (*maharah kalām*), AR memungkinkan mahasiswa berlatih melalui simulasi dialog dengan avatar berbahasa Arab di lingkungan pasar atau bandara, sehingga mereka terbiasa dengan situasi komunikatif secara imersif. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih hidup, partisipatif, dan kontekstual, serta membantu mahasiswa memahami penggunaan bahasa dalam situasi nyata secara lebih mendalam dibandingkan metode tradisional seperti ceramah atau hafalan teks.<sup>14</sup>

### **Penguatan Konteks Komunikatif**

Temuan wawancara mendalam memperlihatkan bahwa mahasiswa merasa lebih mudah menghubungkan kosakata dengan penggunaan nyata ketika didukung visualisasi AR. Misalnya, dalam latihan percakapan tentang aktivitas sehari-hari, objek virtual yang ditampilkan (seperti meja, buku, atau kelas) membantu mahasiswa memahami konteks ujaran secara lebih cepat. Hal ini mendukung temuan penelitian terdahulu misalnya, Sadikin, (2019); Lai & chang, (2021) yang menekankan peran AR dalam menyediakan pengalaman belajar imersif. Namun, penelitian ini memberikan nilai tambah karena fokus pada keterampilan berbicara bahasa Arab, bukan sekadar penguasaan kosakata. Visualisasi objek dalam bentuk tiga dimensi, seperti benda-

<sup>14</sup> Muhammad Arsyad, D. "Teori-Belajar-Dan-Pembelajaran." (2025).

benda kelas, bagian tubuh, atau lingkungan berbahasa Arab, menciptakan pengalaman belajar yang bersifat personal dan bermakna.<sup>15</sup>

### Peningkatan Motivasi dan Kepercayaan Diri

Temuan lain dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pengajaran Bahasa Arab, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual melalui AR terbukti lebih mampu menarik perhatian mahasiswa dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau hafalan. Menurut Isnaeni dan Sa'diyah (2024), AR menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena mengintegrasikan objek digital ke dalam dunia nyata, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Ketika mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan elemen visual seperti simulasi dialog dalam bahasa Arab, model 3D dari kosakata benda (*al-asmā'*), atau konteks budaya Arab, mereka cenderung lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar. Keterlibatan ini berdampak langsung terhadap peningkatan pemahaman materi, karena mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam membangun makna secara kontekstual. Pendekatan ini sangat relevan dalam pembelajaran bahasa, yang menuntut pemahaman yang bersifat aplikatif dan komunikatif, bukan hanya teoretis.<sup>16</sup>

### Peningkatan Efektivitas Pembelajaran di Era Digital

Di tengah perkembangan teknologi digital saat ini, penerapan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat dianggap sebagai sebuah inovasi pedagogis yang relevan dan responsif terhadap kebutuhan zaman.<sup>17</sup> Menurut Ariani et al. (2023), teknologi digital seperti AR memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.<sup>18</sup> Hal ini juga sejalan dengan pandangan Sari dan Priatna (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital memungkinkan akses terhadap materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung proses belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan dan gaya belajar individu.<sup>19</sup> Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, AR memungkinkan pendidik menyajikan materi bahasa secara lebih dinamis dan kontekstual, seperti menghadirkan suasana pasar Arab untuk latihan percakapan, atau menampilkan objek 3D dari kosakata benda dalam lingkungan budaya Arab.<sup>20</sup> Pendekatan semacam ini sejalan dengan karakteristik mahasiswa masa kini yang

<sup>15</sup> Aini, N., Dkk. "Integrasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Gen Z". *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*. (2025)

<sup>16</sup> Depan, Dkk.. "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN PROFETIK MELALUI KEGIATAN SEKOLAH SEBAGAI UPAYA PENANGGULANGAN KENAKALAN REMAJA DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA". (2024).

<sup>17</sup> Azhar, Muhammad, et al. "Revolusi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Analisis Peran Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kompetensi Berbahasa." *Al-Ma'lumat: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2025): 58-81.

<sup>18</sup> Sulkipani. "Penerapan Teori Kognitif Konstruktivisme Piaget Dalam Pembelajaran Kimia Hijau Dan Pembangunan Berkelanjutan 2030"(Studi Fenomenologi Di Sman 2 Padalarang). (2024).

<sup>19</sup> Pratama, F. A., Dkk. "Pengembangan E-Learning Berbasis Spiritual Untuk Pelatihan Digital Marketing Bagi Pelaku Umkm Halal Di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*" 12(1), 210–219. (2025).

<sup>20</sup> Aini, Nur, Dkk.. "Integrasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Gen Z." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal* 5.1 (2025): 185-196.

telah terbiasa dengan teknologi digital, dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, serta bermakna.

Wawancara dilakukan pada hari Jumat 9 April 2025 dengan salah satu mahasiswa kelas B semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang bernama Nur Azizah Lubis. Ia mengungkapkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Menurutnya, penggunaan AR membuat proses pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan karena tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan dari dosen atau membaca buku teks, tetapi juga dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek-objek digital yang berkaitan dengan materi pelajaran. Misalnya, ketika mempelajari kosakata benda-benda dalam bahasa Arab (*al-asmā' al-asyyā'*), mahasiswa dapat melihat bentuk tiga dimensi dari objek seperti kursi (كرسي), meja (طاولة), atau pena (قلم), lengkap dengan pelafalan dan penulisan Arabnya. Hal ini menurutnya sangat membantu dalam mengingat dan memahami makna kata secara lebih kontekstual (Wawancara, hari Jumat 9 April 2025).

Lebih lanjut, Nur Azizah Lubis menambahkan bahwa fitur simulasi percakapan dalam AR sangat efektif untuk melatih kemampuan berbicara (*maharah kalām*). Ia pernah mencoba berlatih dialog dengan karakter virtual dalam skenario seperti membeli barang di toko atau memesan makanan di restoran. Menurutnya, simulasi ini membuatnya merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Arab secara lisan, karena situasi yang dihadirkan terasa nyata dan tidak menimbulkan tekanan sebagaimana berbicara langsung di depan kelas. Ia juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis AR lebih menarik karena visualisasi dan interaksi yang ditawarkan membuatnya tidak mudah bosan dan lebih fokus selama proses belajar. Data wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Arab dengan media AR karena sifatnya interaktif dan menyenangkan. Faktor visualisasi 3D dan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional membuat mahasiswa lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Temuan ini menguatkan hasil riset Anggraini dan Apriana (2023) yang menyatakan bahwa AR meningkatkan motivasi belajar. Bedanya, penelitian ini menegaskan bahwa motivasi tersebut tidak hanya berdampak pada minat belajar, tetapi juga langsung meningkatkan kepercayaan diri dalam praktik berbicara.

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar, baik dari aspek pemahaman konsep, keterlibatan mahasiswa, hingga efektivitas jangka panjang pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, ditemukan bahwa teknologi AR mampu mengubah paradigma pembelajaran yang semula bersifat teoritis menjadi lebih kontekstual, visual, dan aplikatif.

Pertama, pemanfaatan AR secara nyata meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Arab, terutama dalam aspek kosakata (*mufradat*) dan keterampilan berbicara (*maharah kalām*). Melalui objek visual tiga dimensi dan simulasi percakapan, konsep-konsep abstrak yang sebelumnya sulit dijelaskan secara verbal dapat divisualisasikan secara langsung dan kontekstual. Hal

ini memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berdasarkan hafalan, tetapi juga terikat dengan makna situasional yang lebih konkret.

Kedua, AR juga berperan dalam meningkatkan daya ingat mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Dengan metode penyajian berbasis visual interaktif, informasi yang diperoleh lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang. Interaksi langsung dengan konten digital yang relevan dengan konteks budaya Arab memperkuat koneksi antara simbol, suara, dan makna dalam pembelajaran Bahasa.

Ketiga, penerapan teknologi ini terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mahasiswa. Suasana pembelajaran yang lebih hidup, dialogis, dan menyenangkan membuat mahasiswa lebih fokus dan tidak cepat merasa bosan. Ini mendukung pendekatan pembelajaran partisipatif yang esensial dalam pembelajaran bahasa, yang menuntut adanya keterlibatan aktif dan latihan aplikatif secara terus-menerus.

Keempat, dalam konteks pembelajaran abad ke-21, AR menjadi salah satu solusi inovatif yang menjawab kebutuhan mahasiswa digital native, yaitu generasi yang telah akrab dengan perangkat digital dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, adaptif, dan personal. Teknologi ini membuka peluang pembelajaran berbasis *student-centered learning* yang dapat diakses secara mandiri di luar ruang kelas formal.

Salah satu kontribusi penting penelitian ini adalah relevansinya dengan konteks pembelajaran bahasa Arab di PTKIN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AR berpotensi besar mendukung transformasi pembelajaran di perguruan tinggi Islam yang selama ini masih cenderung tradisional. Dengan AR, pembelajaran *maharah al-kalām* menjadi lebih interaktif, aplikatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Inilah yang menjadi pembeda penelitian ini dengan studi-studi sebelumnya, yang sebagian besar dilakukan di konteks bahasa asing non-Arab dan di luar Indonesia.

Penelitian ini juga mencatat adanya beberapa tantangan implementatif, seperti keterbatasan perangkat digital yang mendukung teknologi AR, kurangnya konten AR spesifik untuk Bahasa Arab, serta kesiapan sumber daya manusia (baik dosen maupun mahasiswa) dalam menggunakan teknologi secara optimal. Hambatan ini menjadi indikator penting bahwa integrasi teknologi tidak hanya membutuhkan sarana teknis, tetapi juga strategi kebijakan, pelatihan, dan pendampingan berkelanjutan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. AR mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar karena memungkinkan visualisasi konsep abstrak menjadi lebih konkret. Mahasiswa dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek atau situasi yang relevan dengan konteks berbahasa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosakata serta struktur kalimat.

Selain itu, penggunaan AR juga menciptakan pengalaman belajar yang zinteraktif dan menyenangkan, yang mendorong keterlibatan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar pun meningkat karena mahasiswa merasa tertantang dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dan aplikatif, tidak hanya secara kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, antara lain keterbatasan perangkat dan infrastruktur teknologi, kurangnya konten pembelajaran Bahasa Arab berbasis AR yang sesuai dengan kebutuhan lokal, serta keterbatasan literasi digital baik pada dosen maupun mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kelembagaan dalam bentuk pelatihan, pengembangan kurikulum, serta kolaborasi antara pengembang teknologi, ahli bahasa, dan institusi pendidikan agar implementasi AR dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, penggunaan AR memiliki potensi besar sebagai inovasi media pembelajaran dalam penguatan keterampilan berbahasa Arab di era digital.

## Referensi

- Aditia, R., & Artikel, R. "Peran Dan Tantangan Teknologi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media A B S T R A K". *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43. (2024).
- Aini, Nur, Dkk.. "Integrasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Gen Z." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal* 5.1 (2025): 185-196.
- Anggraini, Lesi. "Integration Of Augmented Reality (Ar) Technology In English Speaking Learning." *Esteem Journal of English Education Study Programme* 8.2 (2025): 467-479.
- Azhar, Muhammad, et al. "Revolusi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Analisis Peran Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kompetensi Berbahasa." *Al-Ma'lumat: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2025): 58-81.
- Depan, Dkk.. "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN PROFETIK MELALUI KEGIATAN SEKOLAH SEBAGAI UPAYA PENANGGULANGAN KENAKALAN REMAJA DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA". (2024).
- Dwi Yamila Yulianingsih, & Yusron Hidayat. "Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba". *Mahira: Journal Of Arabic Studies & Teaching*, 1(3), 171–180. (2025).
- Mufliah, M., & Puspita. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Inovasi Pembelajaran SKI Berbasis Smart TV Di Mts Irsyadun Nasyi'in". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1539–1554 (2024).

- Kotimah, E. K. "Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon Dalam Instruksi IPA". Dalam *Jurnal Sains Dan Teknologi* (Vol. 1, Nomor 1). (2024).
- Irafany, M. N., Dkk." Analisis Teori Dan Referensi Pembelajaran Bilingual: Metode, Teknik, Strategi, Evaluasi, Dan Aspek Pembelajaran Komprehensif." *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2. (2025).
- Inayah, S., Kania, N., & Kusumaningrum, B. *PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL*. <https://www.researchgate.net/publication/379044969>. . (2024).
- Muhammad Arsyad, Dkk "Teori-Belajar-Dan-Pembelajaran" (2025).
- Pratama, F. A., Dkk. "Pengembangan E-Learning Berbasis Spiritual Untuk Pelatihan Digital Marketing Bagi Pelaku Umkm Halal Di Kecamatan Koto Tangah Kota Padang." *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah* 12(1), 210–219. (2025).
- Muhammad Arsyad, D. "Teori-Belajar-Dan-Pembelajaran." (2025).
- Aini, N., Dkk. "Integrasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Gen Z". *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*. (2025)
- Muhammad Arsyad, D. "Teori-Belajar-Dan-Pembelajaran." (2025).
- Wijaya Kusuma, J., Dkk. "DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN" (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0). (2023).
- Ulfah, Hafizah, and Wahyu Subadi. "Peran Kepala Desa Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Disiplin Waktu Aparatur Desa Pada Kantor Desa Juai Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong." *JAPB* 4.2 (2021)
- Wawancara, 14 April 2025
- Wijaya Kusuma, Dkk. "Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)". (2023).
- Sadikin, Dkk. "Integrating augmented reality (AR) in EFL class for teaching vocabulary." *Professional Journal of English Education* 3.2 (2020): 161-167
- Sulkipani. "Penerapan Teori Kognitif Konstruktivisme Piaget Dalam Pembelajaran Kimia Hijau Dan Pembangunan Berkelanjutan 2030"(Studi Fenomenologi Di Sman 2 Padalarang). (2024).
- Sani, A. M., Yusron Hidayat, & Ahwil Lutan Hidayah. "Problematika Pembelajaran Ilmu Balāghah Di Kelas XI Madrasah Āliyah Pondok Pesantren Modern Al-Mu'minien Lohbener Indramayu". *Mahira: Journal Of Arabic Studies & Teaching*, 2(2), 21–30. (2025).
- Tin-Chang, Chang, Chin-Huang Daniel Liao, and Huang Hsun-Hui. "The learning outcome of using augmented reality instruction to enhance students' English vocabulary learning in the EFL elementary school." *English Language Teaching Methodology* 3.1 (2023): 152-161
- Yani Balaka, Dkk. "Metodologi Penelitian Kuantitatif". (2022).