KITABA : Journal of Interdisciplinary Arabic Learning, 02 (02): 113-128 (2024)
DOI: 10.18860/kitaba.v2i2.25451

Magister Pendidikan Bahasa Arab
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

KITABA
JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY ARABIC LEARNING

REVITALIZING ARABIC VOCABULARY LEARNING THROUGH THE USE OF AUGMENTED REALITY MEDIA

Ratih Haryati [1]*, Ummu Salamah [2]
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Article History:
Received : 2023-12-31
Revised : 2024-05-25
Accepted : 2024-05-27
Published : 2024-07-19

Keywords:
Augmented Reality, Vocabulary, Arabic Learning

*** Correspondence Address:**
ratih.27haryati@gmail.com

Abstract: This research is a qualitative study using library research aimed at examining and analyzing Augmented Reality (AR) technology as a form of revitalization in the teaching of Arabic mufradat. The data generated in this research are qualitative, involving information in the form of words, sentences, and opinions, rather than numerical data. The data analysis technique in this study uses content analysis method. The validity of the data is ensured through the technique of source triangulation, which involves testing the validity of the data by cross-checking the information obtained from various literature sources. The research results indicate that the use of Augmented Reality (AR) as a form of revitalization in the teaching of Arabic mufradat creates a significant innovation to enhance the quality of learning. Through AR, learners can experience interactive, dynamic, and comprehensive learning, motivating them to explore further in understanding mufradat effectively. The three-dimensional visualization benefits of mufradat, contextual learning, and flexible access to materials through AR have a positive impact on the understanding of linguistic concepts, accelerate Arabic language learning, and bridge the gap between theory and practice.

INTRODUCTION | مقدمة | PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan bahasa Arab sebagai kunci pemahaman warisan budaya dan ilmu pengetahuan Islam tidak dapat diabaikan (Suryaningrat & Rahman, 2020). Salah satu elemen utama dalam proses pembelajaran bahasa Arab adalah mufradat, yang memegang peran krusial dalam memahami struktur dan makna kata-kata dalam bahasa Arab sehingga mufradat menjadi landasan utama dalam pemahaman bahasa tersebut (Mufidah & Rohima, 2020). Faktanya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab cenderung menurun, disebabkan oleh ketidakberanian dan kurangnya motivasi dalam memahami mufradat serta kurangnya sajian pembelajaran yang efektif (Sa'diyah & Abdurahman, 2021). Sehingga meskipun mufradat memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Arab, adanya metode pembelajaran konvensional yang masih diterapkan dilingkungan sekolah seringkali tidak mampu mengatasi tantangan perkembangan zaman terutama dengan perubahan dinamis dalam lingkungan pendidikan dan pola belajar yang berkembang di kalangan peserta didik.

Peserta didik yang kurang tertarik dalam mempelajari mufradat bahasa Arab memerlukan stimulus atau rangsangan tambahan untuk meningkatkan minat belajar mereka agar menjadi lebih terlibat dalam materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam hal ini, seorang guru harus memiliki kemampuan khusus untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik semakin tertarik saat mengikuti pembelajaran (Setiawan, 2019). Oleh karena itu, variasi dalam model materi ajar sangat diperlukan untuk membuat peserta didik semakin tertarik dan bersemangat dalam memahami dan mengingat mufradat

bahasa Arab. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang terus berkembang di era saat ini.

Perkembangan teknologi dan informasi pada era digital saat ini mengalami kemajuan pesat, dengan terus munculnya berbagai jenis teknologi baru yang terus berkembang. Fenomena ini mendorong manusia untuk senantiasa mengikuti dan mengadaptasi diri terhadap perkembangan teknologi yang terus berlanjut. Keberadaan teknologi memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam menjalankan berbagai aktivitas, seperti mencari berita dan informasi, mengirim pesan, melakukan pembelian tiket secara online, serta mengakses pembelajaran secara daring. Penggunaan teknologi, khususnya smartphone semakin meluas dari tahun ke tahun. Bila kita melihat sekitar, hampir setiap individu, dari yang muda hingga yang tua, bahkan anak-anak kecil, kini memiliki smartphone (Fauzan et al., 2020). Perkembangan ini menandai penetrasi yang signifikan dari perangkat pintar dalam kehidupan sehari-hari. Ponsel pintar tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga alat multifungsi yang memenuhi berbagai kebutuhan, termasuk akses informasi, belanja, dan pembelajaran online. Keberadaan smartphone telah mengubah pola perilaku masyarakat secara menyeluruh, menciptakan keterhubungan yang lebih erat dengan dunia digital dan menegaskan peran teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari.

Salah satu strategi untuk menghadirkan variasi dalam model pembelajaran adalah dengan melakukan pengembangan materi ajar yang memanfaatkan teknologi pendidikan modern berbasis elektronik. Salah satunya adalah dapat melakukan pembuatan media Augmented Reality (AR) berbasis 3D, yang dapat diakses oleh peserta didik melalui smartphone Android. Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang mengintegrasikan objek virtual ke dalam lingkungan tiga dimensi nyata dan menampilkannya secara *real time* (Nugroho, 2005). Sebagai realitas tambahan, teknologi AR sangat bagus jika dimanfaatkan pada pengembangan media pembelajaran, terutama pada objek dua ataupun tiga dimensi (Setiawan, 2019). Misalnya, teknologi ini dapat digunakan untuk memperkenalkan objek-objek yang memerlukan kemampuan visualisasi dari pengguna. Selain itu, AR mampu menggabungkan objek maya ke dalam lingkungan nyata secara *real time,* menciptakan pengalaman yang menarik dan memotivasi anak-anak untuk belajar.

Potensi pengembangan teknologi Augmented Reality (AR) sangatlah meluas dan dapat diterapkan dalam berbagai sektor. Di bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi AR membuka peluang bagi peserta didik untuk belajar secara interaktif, mendalam, dan meningkatkan pemahaman terhadap mufradat bahasa Arab dengan lebih efisien (Endarto & Martadi, 2022). Pendekatan ini tidak hanya memberikan variasi dalam metode penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Dengan memanfaatkan teknologi AR, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap mufradat bahasa Arab.

Beberapa penelitian terkait Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran telah dilakukan, seperti penelitian yan dilakukan oleh Nurnaena dan Gumiandari (2022), ia mengungkapkan bahwa Augmented Reality (AR) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab serta meningkatkan semangat siswa untuk belajar bahasa arab hingga fasih. Fauzan et al. (2020) mengungkapkan bahwa teknologi AR cocok dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab pada buku ajar durus al-lughah jilid 1. Utami dan Salamah (2019) mengungkapkan bahwa survei penilaian aplikasi berbasis AR menunjukkan 87% respon positif dari responden yang

mengarah ke kategori sangat baik, kesimpulannya aplikasi ini akan diterima dengan baik oleh pengguna. Nordin et al. (2022) mengungkapkan bahwa AR-Learn sangat cocok untuk dijadikan sebagai landasan pelatihan dalam beragam modul pembelajaran di berbagai bidang. Kerangka kerjanya sangat mudah diakses, sehingga memudahkan pengembang produk pendidikan untuk menerapkannya. Selanjutnya Yang dan Mei (2018) mengungkapkan bahwa secara keseluruhan, pembelajar memiliki persepsi dan sikap positif terhadap pengalaman pembelajaran bahasa mendalam yang diberikan oleh program AR.

Teknologi Augmented Reality (AR) menawarkan solusi inovatif yang dapat menghidupkan pembelajaran mufradat bahasa Arab. Seiring perkembangan teknologi, masyarakat juga semakin terbuka terhadap penggunaan media interaktif dalam pendidikan. Fakta menunjukkan bahwa generasi muda cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi canggih, seperti AR. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis teknologi AR sebagai bentuk revitalisasi pembelajaran mufradat bahasa Arab dengan harapan dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan pemahaman bahasa Arab secara lebih menyeluruh.

METHOD | منهج | METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif (Moleong, 2007). Pemilihan pendekatan kualitatif dilakukan karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji dan menganalisis teknologi Augmented Reality (AR) sebagai upaya revitalisasi pembelajaran mufradat dalam bahasa Arab. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif, dengan melibatkan informasi berupa kata, kalimat, dan pendapat, bukan data numerik. Jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yang melibatkan pengumpulan informasi melalui membaca, meneliti, mengorganisasikan bahan penelitian, dan melakukan analisis (Sugiyono, 2008). Penelitian dengan studi kepustakaan ini memiliki persiapan serupa dengan penelitian-penelitian lainnya. Namun, perbedaannya terletak pada sumber dan metode pengumpulan data yang melibatkan ekstraksi informasi dari berbagai sumber kepustakaan. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis terdiri dari data sekunder yang mencakup hasil-hasil penelitian seperti buku, jurnal, artikel, situs internet, dan sumber lain yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Proses analisis dimulai dengan mengevaluasi hasil penelitian yang paling relevan, kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data yang dianggap relevan dan cukup relevan (Bungin, 2011). Selanjutnya, dilakukan pengorganisasian dan pengkategorian data ke dalam kelompok-kelompok tertentu, dengan tujuan menyajikan data penelitian secara lebih sistematis dan memberikan pemahaman yang jelas kepada pembaca. Keabsahan data melalui teknik triangulasi sumber, yang melibatkan pengujian keabsahan data dengan mengkroscek kembali informasi yang diperoleh dari berbagai sumber literatur (Sugiyono, 2008).

RESULTS | نتائج | TEMUAN

Pendidikan bahasa Arab memegang peran krusial dalam pewarisan nilai-nilai keilmuan dan budaya Islam. Namun, tantangan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab mengemuka dan memerlukan solusi inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian kepustakaan mengenai "Revitalisasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan

Media Augmented Reality" menjadi relevan dan strategis. Media Augmented Reality (AR) menjanjikan inovasi dalam pembelajaran, menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif bagi siswa. Studi literatur ini bertujuan untuk menggali potensi AR dalam memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman kosakata, serta mendiskusikan tantangan dan peluang yang muncul dalam pemanfaatan teknologi ini. Dengan memfokuskan perhatian pada temuan-temuan studi literatur terkait penggunaan AR dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, penelitian ini berupaya memberikan gambaran yang komprehensif. Analisis mendalam terhadap keunggulan teknologi AR dan cara implementasinya dalam pembelajaran kosakata diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi isu-isu terkini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, tetapi juga memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang bagaimana AR dapat menjadi alat yang efektif dalam merevitalisasi pembelajaran bahasa Arab di era modern.

Temuan penelitian ini menjabarkan tiga sub bahasan. Sub bahasan pertama membahas konsep mufradat dalam bahasa Arab, menggali pemahaman mendalam tentang urgensi memahami mufradat dalam pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, sub bahasan kedua menyelidiki penerapan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran bahasa, merinci definisi dan karakteristik teknologi AR, serta mengeksplorasi aplikasinya dalam meningkatkan pengajaran kosakata bahasa Arab. Sub bahasan ketiga membahas secara khusus efektivitas penggunaan AR dalam pembelajaran kosakata, dengan mempertimbangkan temuan-temuan dari studi literatur terdahulu dan faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi AR. Penelitian ini tidak hanya menawarkan tinjauan luas terkait revitalisasi pembelajaran kosakata melalui AR, tetapi juga memberikan pengertian mendalam tentang aspek-aspek kunci yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang efektif.

A. Revitalisasi Mufradat Bahasa Arab

1. Konsep Mufradat Bahasa Arab

Mufrodat berasal dari bahasa Arab yang yang berarti kosakata. Kosakata merupakan fondasi awal dalam mempelajari bahasa kedua. Kekayaan mufrodat yang dimiliki oleh peserta didik memainkan peran penting dalam kemampuan mereka dalam berbicara ataupun menulis bahasa Arab. Kosakata adalah sekumpulan kata yang disusun untuk membentuk suatu bahasa (Hasan, 1988). Kata, sebagai unsur terkecil dalam bahasa yang bersifat bebas. Penambahan kosakata seseorang menjadi bagian integral dari proses pembelajaran suatu bahasa atau pengembangan kemampuan dalam bahasa yang telah dikuasai (Wijaya et al., 2023). Kosakata seseorang dapat didefinisikan sebagai himpunan semua kata yang dipahami oleh individu tersebut dan memiliki potensi untuk digunakan dalam menyusun kalimat baru. Pentingnya pembelajaran mufradat terletak pada proses penyampaian materi pembelajaran yang terdiri dari kata-kata atau kumpulan kata sebagai unsur pokok dalam memahami bahasa Arab. Dengan demikian, kosakata atau mufradat menjadi suatu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran bahasa Arab.

Konsep mufradat dalam bahasa Arab memegang peranan penting dalam pembentukan pondasi bahasa. Mufradat yang merupakan kata-kata dasar, menjadi elemen kunci dalam menyusun kalimat dan frasa, karena setiap kata memiliki makna yang khusus (Adawiyah et al., 2022). Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Arab, mufradat mencakup berbagai jenis kata, seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat, yang menghadirkan kekayaan dalam berbahasa (Asmuki & Muhammadiyah, 2020)vv. Menguasai mufradat menjadi langkah awal yang yang sangat penting dalam perjalanan

pembelajaran bahasa Arab, membuka pintu menuju pemahaman yang lebih mendalam terhadap teks-teks berbahasa Arab dan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik. Pentingnya mufradat tidak hanya terbatas pada pembelajaran bahasa, namun juga mencakup dimensi keagamaan. Dalam studi agama Islam, pemahaman terhadap mufradat membantu seseorang dalam memahami ajaran-ajaran Al-Quran dan hadits. Keterampilan untuk mengenali dan memahami makna mufradat memiliki dampak signifikan terhadap interpretasi dan pemahaman terhadap teks pada kitab suci Al-Qur'an. Oleh karena itu, mufradat menjadi kunci utama dalam memahami Bahasa Arab yang mendalam.

Penggunaan mufradat juga memiliki keterkaitan erat dengan qawaid atau tata bahasa Arab. Pemahaman tentang aturan tata bahasa menjadi panduan dalam penggunaan mufradat secara tepat dan efektif (Taufik et al., 2023). Dengan memahami hubungan antara mufradat dan tata bahasa, seseorang dapat menyusun kalimat dengan benar, meningkatkan kemampuan berbicara, dan memperkaya ekspresi bahasa Arab. Sebagai elemen dasar dalam bahasa Arab, mufradat menciptakan dasar yang kuat agar dapat menguasai bahasa secara menyeluruh, membuka peluang untuk berkembang dalam studi keislaman serta melakukan komunikasi sehari-hari di lingkungan pendidikan dan masyarakat yang menggunakan bahasa Arab.

2. Urgensi Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Penguasaan mufradat dalam pembelajaran Bahasa Arab menjadi suatu hal yang sangat penting dan mendasar. Mufradat sebagai kata-kata dasar, bukan hanya memainkan peran sebagai unsur tata bahasa, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam pembentukan empat keterampilan berbahasa yakni istima', kalam, qira'ah, dan kitabah (Mufidah & Rohima, 2020). Dalam pembelajaran Bahasa Arab, penguasaan mufradat menjadi pondasi yang kokoh, memungkinkan para pembelajar untuk membentuk kalimat dengan benar dan mengembangkan pemahaman mendalam terhadap struktur bahasa Arab yang lebih kompleks. Keberhasilan dalam memahami mufradat memiliki dampak positif terhadap kemampuan dalam pembelajaran bahasa Arab. Berikut adalah urgensi mufradat dalam pembelajaran bahasa Arab:

Pertama, sebagai pondasi bahasa Arab, peserta didik yang memahami dan menguasai mufradat dapat dengan lebih mudah membentuk kalimat yang benar dan memahami struktur tata bahasa Arab serta menjadi landasan untuk kemampuan istima', kalam, qira'ah, dan kitabah. *Kedua,* urgensi yang berkaitan dengan studi keagamaan, dalam Islam memahami mufradat sangat penting untuk memahami ajaran-ajaran Al-Quran dan hadits dengan lebih baik. *Ketiga,* dengan menguasai mufradat maka akan meningkatkan kemampuan berbicara dengan lancar dan fasih, karena semakin banyak mufradat yang dikuasai maka akan semakin memudahkan dalam berkomunikasi dan meningkatkan kepercayaan diri pembelajar ketika berkomunikasi. *Keempat,* agar kita mampu memahami *musytaqat* (derivasi kata) dan menggunakan kata yang tepat pada konteks kalimat yang benar (Al-Fauzan, 2011). *Kelima,* mufradat memiliki peran penting dalam melestarikan identitas budaya dan bahasa (Syukran, 2018). Pemahaman yang baik terhadap mufradat membantu memelihara kekayaan bahasa Arab dan mencegah pergeseran makna kata yang dapat terjadi jika terjadi penyimpangan dalam penggunaan kosakata dasar tersebut.

Dengan demikian, memahami mufradat dalam proses pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya suatu kewajiban saja, melainkan juga menjadi dasar yang kokoh untuk mengembangkan keempat keterampilan berbahasa yakni mendengar (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Sebagai dasar bahasa Arab, pemahaman terhadap mufradat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

membentuk kalimat secara tepat dan memahami struktur tata bahasa Arab. Selain itu, urgensi mufradat mencakup berbagai aspek, seperti keterkaitannya dengan studi keagamaan dalam Islam, peningkatan kemampuan berbicara dengan fasih, pemahaman tentang musytaqat (derivasi kata), dan peran esensial dalam menjaga keberlanjutan identitas budaya dan bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan, pemahaman yang mendalam terhadap mufradat tidak hanya membuka pintu menuju pemahaman teks-teks keagamaan saja, melainkan menjadi dasar untuk memperkaya keterampilan berkomunikasi serta memberikan akar pada nilai-nilai budaya yang kaya dalam dunia Arab.

3. Revitalisasi Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, revitalisasi diartikan sebagai tindakan menghidupkan kembali atau menggiatkan kembali. Secara harfiah, revitalisasi mencakup upaya untuk menghidupkan kembali, dan artinya bukan hanya sekedar menginisiasi atau mengaktifkan kembali sesuatu yang telah ada sebelumnya. Lebih dari itu, revitalisasi melibatkan perbaikan struktur, mekanisme kerja, dan penyesuaian dengan kondisi baru sehingga mencapai tingkat keberlanjutan dan peningkatan yang optimal. Revitalisasi mengacu pada upaya membuat sesuatu atau tindakan menjadi lebih vital. Istilah vital di sini merujuk pada sesuatu yang sangat penting atau sangat dibutuhkan untuk kehidupan (Anonim, 2013). Revitalisasi pembelajaran mufradat dalam Bahasa Arab merupakan suatu strategi pendekatan yang bertujuan untuk menyegarkan metode pengajaran dengan menitikberatkan pada pemahaman dan penguasaan kosakata dasar. Kajian ini berakar pada pengenalan bahwa mufradat, sebagai dasar bahasa Arab, memiliki peran kunci dalam proses pembelajaran dan perkembangan keterampilan berbahasa. Atas dasar pemahaman tersebut, revitalisasi pembelajaran mufradat menjadi langkah progresif dalam meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Arab.

Urgensi revitalisasi pembelajaran mufradat berkaitan erat dengan pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Arab. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan memfokuskan pada mufradat, peserta didik juga dapat merasakan relevansi pembelajaran terhadap kemahiran berbahasa yang lebih luas. Pendekatan ini menekankan pentingnya mufradat sebagai fondasi penting, sehingga dapat memberikan dampak positif pada pemahaman dan keterampilan berbahasa peserta didik. Dengan memahami dan menguasai mufradat, diharapkan pembelajaran Bahasa Arab dapat lebih efektif, relevan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa mereka.

Revolusi teknologi dan kemajuan dalam pendekatan pembelajaran memiliki dampak positif dalam mendukung revitalisasi pembelajaran mufradat. Integrasi teknologi, terutama melalui penggunaan aplikasi interaktif dan sumber daya digital, mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Keinteraktifan yang diperoleh melalui teknologi memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih memikat bagi para peserta didik, sehingga meningkatkan daya tarik pembelajaran mufradat. Dalam hal ini, teknologi bukan hanya dipandang sebagai alat bantu, akan tetapi sebagai sarana efektif untuk mencapai tujuan revitalisasi pembelajaran mufradat. Revitalisasi pembelajaran mufradat sebagai strategi mutakhir untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab. Teknologi bukan hanya menjadi sarana tambahan, melainkan menjadi bagian integral dalam mencapai keberhasilan revitalisasi ini. Oleh karena itu, integrasi teknologi bukan hanya sekadar memperkaya pembelajaran Bahasa Arab, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran inovatif dan relevan bagi perkembangan kemahiran berbahasa peserta didik.

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, revitalisasi mufradat Bahasa Arab memperoleh relevansi yang tinggi seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran dan tantangan dalam menjaga keaslian warisan keilmuan Islam. Terutama pada tingkat generasi muda, minat terhadap pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan kecenderungan penurunan yang signifikan. Kondisi ini memunculkan kebutuhan mendesak untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi juga mampu melestarikan nilai-nilai tradisional Bahasa Arab. Revitalisasi mufradat Bahasa Arab mencakup bukan hanya penyegaran metode pembelajaran semata, melainkan juga memberikan respons aktif terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Dalam hal ini, pentingnya mempertahankan relevansi pembelajaran Bahasa Arab dengan menyelaraskan dengan tuntutan zaman menuntut penggunaan inovasi pendidikan yang mengintegrasikan teknologi. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern, seperti media Augmented Reality (AR), dapat menjadi langkah progresif dalam merangsang minat serta meningkatkan pemahaman dan retensi mufradat Bahasa Arab di kalangan generasi muda.

B. Konsep Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Bahasa

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memadukan objek virtual baik dalam dua atau tiga dimensi, dan kemudian menampilkan objek virtual tersebut secara *realtime* atau waktu nyata (Vallino, 1998). Augmented Reality didefinisikan sebagai teknologi yang mengintegrasikan dunia nyata dengan dunia virtual, menciptakan pengalaman interaktif secara *realtime,* seringkali melibatkan animasi tiga dimensi (Azuma et al., 1999). Dengan demikian, Augmented Reality (AR) dapat diartikan sebagai teknologi canggih yang mengintegrasikan objek virtual, baik dalam bentuk dua atau tiga dimensi, ke dalam realitas fisik sekitarnya. Proses ini dilakukan dengan menghasilkan tampilan atau proyeksi objek virtual tersebut secara instan dan bersamaan dengan lingkungan sekitarnya. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk mengalami interaksi yang lebih mendalam antara dunia nyata dan elemen-elemen virtual, menciptakan pengalaman yang inovatif dan memperkaya dalam waktu nyata.



Gambar 1. Contoh Tampilan Media Augmented Reality

Konsep AR mengintegrasikan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari data yang diambil oleh sistem pada objek nyata yang dituju, sehingga batas antara keduanya semakin tipis. Dalam implementasinya, AR mampu menciptakan interaksi yang dinamis antara lingkungan fisik dan elemen-elemen virtual. Informasi tambahan dapat diintegrasikan dalam waktu nyata, menciptakan ilusi interaktif dan kesan keberadaan yang

lebih riil. Dengan kemampuannya untuk menyatukan elemen-elemen maya dengan realitas, AR memungkinkan adanya pengalaman yang lebih mendalam dan relevan. Semua informasi yang terkait dapat ditambahkan dan ditampilkan secara instan, memberikan kesan bahwa informasi tersebut bukan hanya virtual, melainkan juga terlibat secara langsung dalam konteks dunia nyata.

Konsep Augmented Reality (AR) pertama kali dikenalkan oleh Thomas P. Caudell (dalam Rafif Wildan, 2023) pada tahun 1990 dalam "The Term Augmented Reality". Terdapat tiga karakteristik utama yang menandakan bahwa suatu teknologi menerapkan prinsip AR: *Pertama,* kemampuan untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya: Salah satu karakteristik utama dari Augmented Reality (AR) adalah kemampuannya untuk menggabungkan elemen dari dunia maya dengan lingkungan nyata. Ini dicapai dengan menggunakan teknologi sensor dan kamera yang dapat mengenali objek dan ruang fisik di sekitar pengguna. Dengan menggabungkan informasi virtual dan realitas fisik, AR menciptakan pengalaman yang menyatu di mana objek atau informasi maya tampak seolah-olah eksis dalam dunia nyata. Contohnya adalah penggunaan AR dalam aplikasi pemandu wisata yang menampilkan informasi tambahan, seperti sejarah bangunan atau ulasan restoran, ketika pengguna mengarahkan kamera ponsel mereka ke objek tersebut.

Kedua, kemampuan memberikan informasi secara interaktif dan *realtime:* Karakteristik lainnya yang menonjol dari AR adalah kemampuannya untuk memberikan informasi secara interaktif dan waktu nyata. Dalam hal ini, interaktif merujuk pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan objek atau informasi AR, seringkali melalui sentuhan atau gerakan. Informasi yang ditampilkan dapat diakses secara instan dan terkini, meningkatkan kegunaan AR dalam situasi yang membutuhkan respons cepat. Sebagai contoh, dalam bidang perawatan medis, AR dapat digunakan untuk memberikan informasi tambahan tentang organ atau struktur tubuh selama prosedur bedah secara langsung.

Ketiga, kemampuan menampilkan dalam bentuk tiga dimensi: Kemampuan AR untuk menampilkan informasi dalam bentuk tiga dimensi (3D) merupakan ciri khas lainnya. Ini menciptakan representasi objek atau data yang lebih realistis dan mendalam. Contohnya adalah penggunaan AR dalam industri desain, di mana arsitek atau desainer interior dapat menampilkan model 3D dari proyek mereka di lokasi fisik yang sebenarnya. Hal ini memungkinkan pemangku kepentingan melihat dan mengevaluasi proyek dengan cara yang lebih realistis sebelum implementasi, menghemat waktu dan sumber daya. Dengan kemampuan ini, AR dapat memperkaya persepsi pengguna terhadap lingkungan sekitar dengan menyajikan objek virtual dalam konteks ruang tiga dimensi yang sebenarnya.

Penerapan Augmented Reality (AR) dapat berperan dalam memvisualisasikan konsep abstrak untuk mempermudah pemahaman dan merancang struktur suatu model objek. Hingga saat ini, AR telah mendapatkan pengakuan luas dalam sektor-sektor seperti industri game, kebidanan, dan pemrosesan citra, sementara di bidang pendidikan, penggunaannya masih terbilang terbatas. Dalam berbagai industri, AR telah membuktikan kegunaannya dalam menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif. Misalnya, dalam dunia game, AR dapat menyatukan elemen virtual dengan dunia nyata, menciptakan tantangan dan pengalaman baru untuk para pemain. Di sektor kedokteran, AR digunakan untuk visualisasi data medis dan pelatihan prosedur medis. Bidang pemrosesan citra juga memanfaatkan AR untuk analisis data visual. Meskipun demikian, di bidang pendidikan, potensi AR belum sepenuhnya dimanfaatkan secara luas, dan masih ada peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi ini dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Tujuan utama dari AR adalah untuk mempermudah berbagai aktivitas pengguna dengan menyajikan informasi virtual secara langsung ke dalam lingkungan fisik mereka. Dengan demikian, AR memiliki peran krusial dalam meningkatkan persepsi pengguna dan memperkaya interaksi mereka dengan dunia nyata. Untuk memberikan gambaran umum tentang cara kerja AR, terdapat proses khusus yang melibatkan penggunaan webcam dan komputer sebagai medianya (Amri et al., 2023). Dalam melaksanakan fungsinya, AR menggunakan teknologi untuk mendeteksi dan mengenali lingkungan sekitar pengguna melalui perangkat seperti webcam. Kemudian, data yang diperoleh dari lingkungan tersebut diolah oleh komputer untuk menambahkan elemen-elemen virtual yang sesuai ke dalam tampilan pengguna. Melalui integrasi yang cermat antara dunia maya dan dunia nyata, AR menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan relevan bagi pengguna, menjadikan teknologi ini sebagai solusi inovatif dalam memperkaya interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitar mereka.

Cara kerja Augmented Reality (AR) merupakan suatu proses kompleks yang menggabungkan elemen fisik dan digital dalam pengalaman pengguna. Proses ini melibatkan beberapa tahapan penting yang memungkinkan integrasi objek atau informasi virtual ke dalam lingkungan nyata. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai setiap langkah dalam cara kerja AR:

1. Pengambilan Gambar atau Video

   AR dimulai dengan pengambilan gambar atau video dari lingkungan sekitar menggunakan kamera pada perangkat seperti smartphone, tablet, atau perangkat AR khusus. Gambar atau video ini mencakup objek-objek dan area di sekitar pengguna yang akan diubah atau diperkaya dengan elemen virtual.
2. Pengenalan Objek

   Setelah gambar atau video diambil, teknologi AR melakukan pengenalan objek. Ini melibatkan analisis gambar atau video untuk mengidentifikasi dan memahami objek atau area tertentu dalam lingkungan tersebut. Pengenalan objek ini diperlukan agar elemen virtual dapat diintegrasikan secara akurat.
3. Pemrosesan Informasi

   Informasi yang diperoleh dari gambar atau video kemudian diproses oleh sistem AR. Ini mencakup analisis posisi dan orientasi objek yang dienrich dengan elemen virtual. Proses ini memungkinkan sistem menentukan dengan tepat di mana dan bagaimana elemen-elemen digital akan ditampilkan.
4. Tampilan Elemen Digital

   Setelah pemrosesan informasi, elemen digital seperti gambar 3D, teks, atau video akan ditampilkan pada posisi yang sesuai dengan objek yang dienrich. Teknologi AR menggunakan informasi dari langkah sebelumnya untuk menentukan lokasi dan penempatan yang optimal, sehingga elemen virtual terlihat seolah-olah melekat pada dunia nyata.
5. Interaksi dengan Elemen Digital

   Pengguna dapat berinteraksi dengan elemen digital yang ditampilkan. Interaksi ini dapat mencakup berbagai aksi, seperti menyentuh layar untuk menggerakkan objek virtual, menggunakan gesture untuk mengendalikan elemen digital, atau bahkan berbicara untuk memicu respons virtual. Perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata pintar digunakan sebagai antarmuka untuk berkomunikasi dengan elemen virtual.

Proses tersebut berlangsung secara *realtime,* dan setiap perubahan dalam lingkungan fisik sekitar akan menyebabkan penyesuaian cepat dalam tampilan elemen digital.

Keseluruhan cara kerja AR menciptakan pengalaman yang dinamis, interaktif, dan menyatu antara dunia nyata dan dunia virtual.

C. Augmented Reality dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran mufradat. Bahasa Arab menawarkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi AR, peserta didik dapat merasakan pengalaman langsung dalam memahami dan menggunakan mufradat dalam konteks sehari-hari. Keunggulan utama penggunaan AR dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab terletak pada kemampuannya untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang kontekstual. Peserta didik dapat berinteraksi dengan mufradat dalam situasi nyata dan melibatkan lebih banyak indra dalam proses pembelajaran. Misalnya, melalui kamera perangkat AR, siswa dapat melihat objek di sekitar mereka yang diidentifikasi sebagai mufradat, dan aplikasi AR akan memberikan informasi tambahan tentang kata-kata tersebut secara *realtime.*

Penting untuk dicatat bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab bukan hanya memperkaya pengalaman peserta didik tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, AR membantu peserta didik untuk merasa lebih terhubung dengan materi pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan retensi informasi dan kemampuan berbahasa mereka secara keseluruhan. Dengan terus memanfaatkan teknologi AR, pendekatan ini dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab yang lebih dinamis dan kontekstual.

Keunggulan dan potensi aplikasi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab menghadirkan perubahan positif dalam metode pengajaran. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuan AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual. Dengan memanfaatkan teknologi AR, peserta didik dapat menggali pemahaman yang lebih dalam terhadap mufradat dengan melihat dan berinteraksi langsung dengan kata-kata tersebut dalam situasi sehari-hari mereka. Misalnya, melalui aplikasi AR, siswa dapat melihat objek fisik di sekitar mereka yang diidentifikasi sebagai mufradat, memperkaya pemahaman mereka tentang penggunaan kata-kata tersebut dalam konteks yang relevan.

Selanjutnya, potensi penggunaan AR dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab mencakup personalisasi pembelajaran. Aplikasi AR dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan masing-masing. Selain itu, aplikasi AR menjanjikan umpan balik instan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Saat peserta didik berinteraksi dengan mufradat melalui aplikasi AR, mereka menerima umpan balik langsung tentang penggunaan kata-kata tersebut, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemahiran berbahasa Arab dengan lebih efisien. Dengan kombinasi keunggulan dan potensi tersebut, aplikasi AR dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab menjadi salah satu terobosan yang dapat membawa pembelajaran bahasa ke tingkat baru yang lebih dinamis dan adaptif.

Selain keunggulan dan potensi AR dalam pembelajaran, keberhasilan penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab tidak kalah penting untuk diketahui. Keberhasilan dari penggunaan AR ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. *Pertama,* ketersediaan dan aksesibilitas teknologi menjadi faktor kunci. Sejauh mana peserta didik dan pendidik memiliki akses ke perangkat yang mendukung AR, seperti smartphone atau tablet, akan mempengaruhi sejauh mana teknologi ini dapat diintegrasikan

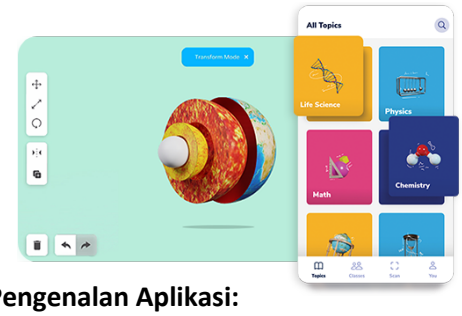
dengan efektif dalam proses pembelajaran. *Kedua,* pelatihan dan pemahaman peserta didik serta pendidik terhadap penggunaan AR memiliki peran sentral. Tingkat keterampilan dan pemahaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi AR, serta pemahaman guru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini, dapat memberikan dampak signifikan pada hasil pembelajaran. *Ketiga,* dukungan dari lembaga pendidikan dan infrastruktur merupakan faktor yang tidak dapat diabaikan. Adanya dukungan dari pihak sekolah atau institusi pendidikan, termasuk aksesibilitas terhadap jaringan internet yang stabil, dapat memberikan dasar yang kokoh untuk implementasi AR dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan dukungan dari para pendidik dan pengelola sekolah dalam mengintegrasikan teknologi AR ke dalam kurikulum dan kegiatan pembelajaran. *Keempat,* desain aplikasi AR yang memadai dan konten yang relevan dengan materi mufradat Bahasa Arab juga menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan teknologi ini. Aplikasi yang dirancang dengan baik, menawarkan interaktivitas yang baik, dan menyajikan konten yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap mufradat.

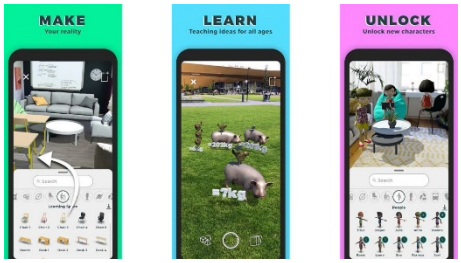
Dengan mempertimbangkan faktor-faktor keberhasilan tersebut secara menyeluruh, pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab mampu mencapai keberhasilan optimal, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, dan efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan berbahasa Arab peserta didik.

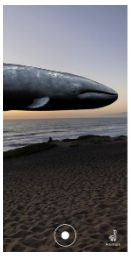
D. Aplikasi-Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran

Dalam usaha menciptakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), penting bagi guru untuk memiliki pemahaman yang cukup tentang aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran AR. Berikut ini beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif:

Gambar 2. Aplikasi-Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran

1.	**Assemblr Edu**  **Pengenalan Aplikasi:** Aplikasi Assemblr Edu memungkinkan pengguna membuat dan menjelajahi dunia AR dengan mudah. Cocok untuk pengajaran dan pembelajaran yang interaktif. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.	**2.**	**Metaverse**  **Pengenalan Aplikasi:** Metaverse adalah platform pembuatan AR yang memungkinkan pengguna membuat dan berbagi pengalaman AR interaktif tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. Merancang pengalaman AR yang sesuai dengan kebutuhan, seperti game, tur virtual, dan interaksi lainnya. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.

3.	**Storyfab**  **Pengenalan Aplikasi:** Storyfab adalah aplikasi AR yang memungkinkan pengguna membuat dan berbagi cerita interaktif berbasis AR serta memberikan pengalaman kreatif dan imersif dengan mengintegrasikan karakter, objek, dan efek visual 3D ke dalam dunia nyata. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan animasi dan narasi yang dapat diakses melalui perangkat mobile, sehingga memberikan pengalaman yang unik dan menarik. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.	**4.**	**Wonderscope**  **Pengenalan Aplikasi:** Wonderscope adalah AR yang dirancang khusus untuk anak-anak. Aplikasi ini menghadirkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menghibur dengan teknologi AR. Wonderscope menyajikan cerita-cerita animasi yang hidup di dunia nyata, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam cerita. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.
5.	**Quiver**  **Pengenalan Aplikasi:** Quiver merupakan aplikasi mewarnai yang menggunakan AR untuk menghidupkan gambar. Untuk menggunakan aplikasi ini, kamu perlu mengunduh dan mencetak lembar mewarnai yang tersedia di situs resmi Quiver. Setiap gambar memiliki kode QR yang unik di mana setelah memindainya, Quiver akan menggunakan AR untuk menganimasikan objek 3D dari gambar tersebut untuk kemudian diwarnai. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.	**6.**	**3Dbear**  **Pengenalan Aplikasi:** 3DBear menyediakan cara mudah dan cepat untuk memperkenalkan AR kepada anak-anak. Aplikasi ini mengandung model 3D, avatar hingga stiker sederhana yang bisa digunakan untuk membuat video AR pendek. 3DBear menggunakan kamera untuk mengambil rekaman di dunia nyata dan memanfaatkan AR untuk dapat menempatkan model 3D di atas rekaman tersebut. 3DBear juga mengusung elemen sosial sehingga bisa melihat karya AR dari pengguna lain atau membagikan hasil karyamu ke pengguna lain. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.

7.	**Animal Safari AR**    **Pengenalan Aplikasi:** Animal Safari AR sama seperti 3DBear namun dengan implementasi yang agak berbeda. Sama seperti sebagian besar aplikasi AR, aplikasi menggunakan kamera Handphone untuk memproyeksikan model 3D ke dalam dunia nyata. Sesuai dengan namanya, model 3D yang ditampilkan aplikasi ini adalah hewan. Yang menarik, model hewan 3D dari Animal Safari AR dibuat dengan skala yang mirip dengan skala aslinya. Untuk membuatnya makin realistis, tiap hewan yang ada juga dibekali dengan suaranya sendiri-sendiri. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.	**8.**	**Catchy Words AR**    **Pengenalan Aplikasi:** Catchy Words AR merupakan aplikasi yang dapat membantu anak-anak untuk mempelajari cara mengeja. Aplikasi ini menggunakan kamera Handphone untuk menampilkan model huruf 3D di layar. Untuk memainkan aplikasi ini, pengguna harus menangkap huruf-huruf tersebut dengan cara mengarahkan kepadanya dan menempatkan huruf-huruf itu pada sebuah kotak untuk membentuk sebuah kata. Bisa juga menambahkan daftar kata untuk meningkatkan pengalaman bermain sembari belajar lewat aplikasi ini. **Status Pembayaran:** Gratis dengan opsi pembelian fitur premium dalam aplikasi.

DISCUSSION | مناقشة | DISKUSI

Revitalisasi pembelajaran mufradat dalam bahasa Arab melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) menandai tonggak penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Mufradat, sebagai unsur dasar dalam struktur bahasa Arab, memegang peran sentral dalam membentuk kemampuan berkomunikasi yang kuat. Pemahaman mendalam terhadap mufradat menjadi kunci keberhasilan dalam penguasaan bahasa Arab, dan itulah sebabnya langkah-langkah untuk membawa mufradat ke dalam konteks pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui AR sangatlah relevan. Melalui AR, peserta didik dapat memasuki dunia pembelajaran yang lebih langsung dan menyeluruh. Teknologi ini memungkinkan visualisasi tiga dimensi dari mufradat, menciptakan suatu pengalaman pembelajaran yang tak terlupakan dan imersif. Keunggulan utama dari pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk memotivasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan dinamis. Dengan keterlibatan aktif, peserta didik merasakan motivasi untuk menjelajahi lebih dalam, memperkaya pemahaman mereka terhadap bahasa Arab secara menyeluruh.

Pemanfaatan AR dalam pengajaran mufradat juga memberikan keuntungan signifikan dalam hal visualisasi. Dengan menyajikan mufradat dalam format visual tiga dimensi, AR membuka peluang bagi peserta didik untuk memahami struktur kata-kata secara lebih konkret dan praktis. Pengalaman belajar visual ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep-konsep linguistik, mempercepat proses pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, AR membuka pintu menuju pembelajaran kontekstual. Penempatan kata-kata dalam konteks

kehidupan sehari-hari memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan mufradat dengan penggunaan praktis dalam komunikasi sehari-hari. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga memberikan kesempatan untuk menerapkan mufradat secara lebih kontekstual dan alami, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Fleksibilitas dalam pembelajaran mufradat melalui AR juga memberikan nilai tambah. Peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memberikan kebebasan dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Fleksibilitas ini tidak hanya memfasilitasi aksesibilitas materi, tetapi juga membentuk lingkungan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik, meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Namun, implementasi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran memiliki sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Dukungan teknis yang memadai, sumber daya yang memadai, dan dan pelatihan efektif bagi pendidik menjadi faktor-faktor kunci yang harus diperhatikan untuk menjamin kesuksesan implementasi AR. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi komprehensif yang melibatkan pelatihan intensif, kerjasama dengan para ahli, dan pengembangan konten yang sesuai dengan kurikulum sebagai langkah-langkah esensial untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Dengan mengadopsi pendekatan holistik, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal dan mengoptimalkan manfaat teknologi AR dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berdaya guna.

Selanjutnya diperlukan evaluasi dalam mengukur efektivitas penerapan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran mufradat. Evaluasi dapat dilakukan dengan menerapkan metode evaluasi yang teliti dan menyeluruh. Dalam hal ini diperlukan kolaborasi antara peserta didik, pendidik, dan pengembang teknologi. Evaluasi yang berkualitas tinggi mencakup penilaian dengan melibatkan peserta didik, pencapaian tujuan pembelajaran, serta dampak positif yang dirasakan dalam pemahaman dan penguasaan mufradat. Proses evaluasi yang komprehensif juga melibatkan analisis terhadap aspek teknis, seperti kinerja aplikasi AR, waktu respons, dan kompatibilitas dengan berbagai perangkat. Selain itu, penting juga partisipasi aktif para pendidik dalam memberikan tanggapan terhadap pemanfaatan AR dalam proses pembelajaran, termasuk identifikasi tantangan yang mungkin muncul dan memberikan saran perbaikan. Keberhasilan metode evaluasi yang cermat adalah untuk memastikan bahwa pengintegrasian AR tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif, tetapi juga mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, implementasi AR dalam pembelajaran mufradat dapat diarahkan untuk memberikan dampak positif yang nyata dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Arab bagi para pembelajar.

CONCLUSIONS | خاتمة | SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Augmented Reality (AR) sebagai bentuk revitalisasi dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab menciptakan inovasi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui AR, peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan menyeluruh, serta memotivasi peserta didik untuk eksplorasi lebih lanjut dalam memahami mufradat dengan baik. Keuntungan visualisasi tiga dimensi dari mufradat, pembelajaran kontekstual, dan fleksibilitas akses materi melalui AR memberikan dampak positif pada pemahaman konsep-konsep linguistik, mempercepat pembelajaran bahasa Arab, dan mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik.

Melibatkan pelatihan intensif, kerjasama dengan para ahli, dan pengembangan konten sesuai kurikulum, menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran menjadi

solusi holistik dalam mengatasi hambatan pada pengimplementasian AR. Dengan menerapkan pendekatan ini, revitalisasi pembelajaran mufradat bahasa Arab melalui teknologi AR dapat dioptimalkan dengn baik, membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

BIBLIOGRAPHY | مراجع | DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, Y. R., Firdaus, S., & Istibsyaroh, I. (2022). PENGUATAN METODE MUBASYAROH TERHADAP PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB DI LEMBAGA KELOMPOK STUDI KHUSUS (KSK) FATHIMATUZZAHRO' PAITON PROBOLINGGO. *لسانا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, *12*(1), 118. https://doi.org/10.22373/ls.v12i1.13378

Al-Fauzan, A. R. I. (2011). *Idha'at Li Mu'allim al-Lughah al-'Arabiyah Li Ghairi al-Nathiqina Biha*. Maktabah Al-Malik Fahd Al-Wathoniyah.

Amri, M. U., Sentryo, I., & Arisanti, W. O. L. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SD. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(1), 60–69. https://jipsd.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/9

Anonim. (2013). *Pentingnya Bahasa Arab di Era Globalisasi*. https://elfaiznamjha.wordpress.com/201%0A3/09/17/pentingnya-bahasa-arab-di-eraglobalisasi/

Asmuki, A., & Muhammadiyah, A. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMBACA KITAB. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(1), 49–64. https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.577

Azuma, R., Weon Lee, J., Jiang, B., Park, J., You, S., & Neumann, U. (1999). Tracking in unprepared environments for augmented reality systems. *Computers & Graphics*, *23*(6), 787–793. https://doi.org/10.1016/S0097-8493(99)00104-1

Bungin, B. (2011). *Penelitian Kualitatif*. Kencana Predana Media Group.

Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *BARIK: Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, *4*(1), 37–51. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48250

Fauzan, A., Muriyatmoko, D., & Utama, S. N. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Bahasa Arab: Durus Al-Lughah Jilid 1. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(1), 63. https://doi.org/10.30651/else.v4i1.4379

Hasan, M. H. (1988). *Tadris al-Mufradat dalam Jurnal al-Muwajjih Edisi II*. LIPIA.

Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Mufidah, N., & Rohima, I. I. (2020). Pengajaran Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, *1*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.47323/ujss.v1i1.7

Nordin, F. N., Isa, A. A. M., Zakaria, M. Z., Yahya, H., & Nazmi, M. Z. M. (2022). AR-Learn Model: Model Pembinaan Aplikasi Pembelajaran berteraskan Augmented Reality (AR). *JSASS: Sultan Alauddin Sulaiman Shah Journal*, *9*(1), 31–43. https://jsass.kuis.edu.my/index.php/jsass/article/view/186

Nugroho, A. (2005). *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Informatika.

Nurnaena, S., & Gumiandari, 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). https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/4632

Rafif Wildan, M. (2023). Pengembangan Aplikasi Bergerak Berbasis Augmented Reality Untuk Orientasi Mahasiswa Baru Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(10), 3109–3122. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i10.585

Sa'diyah, H., & Abdurahman, M. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia: Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *5*(1), 51–69. https://doi.org/10.32699/liar.v5i1.1665

Setiawan, M. A. (2019). Pengembangan Materi Ajar Secara 3D Augmented Reality untuk Pengajaran Berbicara Bahasa Arab. *Tarling: Journal of Language Education*, *3*(1). https://doi.org/https://doi.org/tarling.v3i1.3357

Sugiyono, S. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suryaningrat, E., & Rahman, B. A. (2020). Bimbingan Bahasa Arab Tingkat Dasar Pada Masyarakat di Kelurahan Dermayu Kabupaten Seluma Bengkulu. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *9*(1). https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj

Syukran, S. (2018). Teori Budaya dan Pembelajaran Bahasa Arab bagi Masyarakat Aceh. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, *20*(02), 162. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i02.1276

Taufik, T., Azmi, D. I., Zahire, I. N. A., Sa'adah, N., Ernawati, N., & Wulandari, P. (2023). Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat dan Qawaid) dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, *15*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.15548/diwan.v15i1.1090

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

Vallino, J. R. (1998). *Interactive Augmented Reality*. University of Rochester.

Wijaya, M., Rozi, F., Nurus Suroiyah, E., & Wahyudi, W. (2023). Model Word Square : Konsep Simantik Siswa Mengenal Mufrodat pada Pembelajaran Bahasa Arab. *PALAPA*, *11*(1), 207–220. https://doi.org/10.36088/palapa.v11i1.3122

Yang, S., & Mei, B. (2018). Understanding learners' use of augmented reality in language learning: insights from a case study. *Journal of Education for Teaching*, *44*(4), 511–513. https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1450937