

Literature Review : Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Wardahtul Mu'minah¹, Koderi², Syarifuddin Basyar³, Zulhannan⁴

^{1,2,3,4} UIN Raden Intan Lampung

 wardahtulmuminah0813@gmail.com

 koderi@radenintan.ac.id

 syarifudinbasyar@radenintan.ac.id

 zulhannan@radenintan.ac.id

Abstrak: Teknologi Augmented Reality (AR) semakin banyak diterapkan dalam pendidikan karena kemampuannya menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif. Namun, efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas, mengevaluasi tantangan dan rekomendasi penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab serta mengeksplorasi bagaimana teknologi ini dapat diterapkan secara optimal dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Literature Review dengan menganalisis jurnal-jurnal ilmiah yang membahas efektivitas Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Augmented Reality (AR) meningkatkan pemahaman konsep, mempercepat retensi informasi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Augmented Reality (AR) juga terbukti efektif dalam penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kurangnya pelatihan guru masih menjadi hambatan dalam implementasinya. Kesimpulannya, Augmented Reality (AR) memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik. Studi ini merekomendasikan pengembangan kurikulum berbasis Augmented Reality (AR) yang lebih terintegrasi serta penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjangnya terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Pembelajaran Interaktif, Bahasa, Motivasi Belajar, Inovasi Pendidikan*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Effendi & Wahidy, 2019). Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi sebuah kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Haq et al., 2024). Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang mampu menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual secara real-time, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Aditama et al., 2019).

Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dapat membantu siswa memahami konsep bahasa secara lebih mendalam (Yulia et al., 2024). Bahasa Arab memiliki struktur gramatikal dan sistem penulisan yang berbeda dengan bahasa lain, termasuk bahasa Indonesia. Hal ini sering menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dalam memahami bahasa Arab secara efektif (Sobri et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat membantu siswa dalam memahami kosakata, tata bahasa, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis bahasa Arab.

Metode pembelajaran konvensional sering kali tidak cukup untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif dalam penguasaan bahasa Arab (Siti Rodiyah, 2023). Metode seperti ceramah, hafalan, dan latihan menulis tanpa dukungan visual sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi (Aswat et al., 2019). Dalam hal ini, *Augmented Reality* (AR) dapat menjadi solusi yang inovatif dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendalam. Melalui *Augmented Reality* (AR), siswa dapat melihat visualisasi interaktif dari kata-kata dalam bahasa Arab yang dikaitkan langsung dengan objek nyata, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan (Yuniadi et al., 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan *Augmented Reality* AR dalam pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh Muhammad Rasyid Baihaki (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa serta meningkatkan

motivasi belajar mereka (Baihaki et al., 2023). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Velayeti Nurfitriana Ansas et al. (2022) menemukan bahwa *Augmented Reality* (AR) dapat membantu dalam pembelajaran bahasa asing dengan memberikan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mudah diingat (Velayeti Nurfitriana Ansas., et al 2021). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penelitian yang dilakukan oleh Refiyana Yolanda et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif serta menyenangkan (Yolanda et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga didukung oleh ajaran agama yang menekankan pentingnya memanfaatkan sesuatu sebaik-baiknya. Al-Qur'an dalam surah Al-Jatsiyah ayat 13 menyatakan bahwa segala sesuatu di langit dan bumi telah ditundukkan oleh Allah untuk manusia agar dapat dimanfaatkan sebaik mungkin (Alrayes, 2009). Dengan demikian, penggunaan teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab dapat dipandang sebagai bentuk pemanfaatan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur mengenai pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini akan mengidentifikasi efektivitas, mengevaluasi tantangan dan rekomendasi penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab serta mengeksplorasi bagaimana teknologi ini dapat diterapkan secara optimal dalam konteks pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan metode literature review, yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah secara sistematis berbagai literatur atau sumber-sumber tertulis yang relevan dengan topik yang diteliti (Halim et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, memahami, dan mensintesis temuan-temuan terdahulu guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap isu yang diangkat (Wardhana, 2024).

Jenis penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena yang diteliti secara rinci berdasarkan data yang diperoleh dari sumber-sumber literature (Faridy et al., 2024). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, yaitu dengan mengakses dan mengkaji berbagai dokumen tertulis seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, laporan penelitian, maupun publikasi lainnya yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Akbari et al., 2024). Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis konten (content analysis), yaitu suatu teknik analisis data kualitatif yang digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, serta makna yang muncul dari isi literatur, sehingga dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai topik penelitian serta membantu dalam merumuskan kesimpulan yang objektif dan mendalam (Dwi Kristanto & Sri Padmi, 2020).

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini didasarkan pada analisis terhadap sumber literatur yang telah dikaji secara mendalam. Data yang diperoleh dari literatur tersebut dimanfaatkan sebagai acuan dalam mengevaluasi tingkat efektivitas teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran. Analisis dilakukan dengan membandingkan berbagai studi sebelumnya untuk menilai dampak penerapan *Augmented Reality* (AR) dalam konteks pendidikan, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, serta efektivitas pengajaran di berbagai mata pelajaran. Berikut adalah hasil temuan yang dirangkum dari studi literatur mengenai implementasi *Augmented Reality* (AR) dalam berbagai disiplin ilmu.

Tabel 1. Hasil Analisis Literature

No	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Peneliti dan Tahun
1	<i>Systematic Literature Review</i> (SLR).	Media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta berpengaruh terhadap pemahaman dan motivasi belajar	Viona Sapulette (2023)

		mereka	
2	Pra-eksperimen dengan desain satu kelompok pretest-posttest.	<i>Augmented Reality Flashcard</i> efektif meningkatkan kosakata siswa, terbukti dari kenaikan rata-rata nilai pretest 3,02 menjadi 6,02 .	Nursabra, Syamsinar, Nur Fadillah Nurchalis, Rizka Nuralima (2023)
3	Studi kepustakaan (<i>library research</i>).	<i>Augmented Reality</i> (AR) inovatif dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab, meningkatkan interaktivitas, pemahaman linguistik, serta mempercepat proses belajar.	Ratih Haryati, Ummu Salamah (2024)
4	<i>Systematic Literature Review</i> (SLR).	<i>Augmented Reality</i> (AR) dalam pembelajaran bahasa asing meningkatkan motivasi, pemahaman, dan daya ingat siswa dengan menyajikan materi secara virtual dalam lingkungan nyata.	Velayeti Nurfitriana Ansas, Nadya Devina Permata, Fhira Marsya (2022)
5	Model pengembangan Stanford University	Aplikasi <i>Kitabah For Kids</i> (<i>aplikasi berbasis Augmented Reality</i>) efektif untuk pembelajaran bahasa Arab anak-anak dengan desain intuitif dan materi sesuai kurikulum, namun navigasi dan fitur interaktif perlu ditingkatkan.	Alfiatus Syarofah, Sutiah, R. Taufiqurrochman, Risna Rianti Sari (2024)
6	Studi kepustakaan	VR dan AR membuat pembelajaran bahasa Arab lebih interaktif, meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa melalui elemen visual dan sensorik.	Fitra Awalia Rahmawati, Rahmad Maulana Tazali (2022)

7	Model pengembangan ADDIE	Aplikasi <i>MyBrainy Kelate</i> (aplikasi berbasis <i>Augmented Reality</i>) efektif meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa, terbukti dari kenaikan skor pre-test 5.90 ke post-test 8.60	Norshahila Ibrahim, Erni Marlina Saari, Noor Hidayah Azmi, (2024)
8	Model pengembangan ADDIE	Video berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) efektif meningkatkan penguasaan <i>mufrodāt Tahīyyat Arabiyah</i> , pemahaman, motivasi, serta kemudahan mengingat dan mengucapkan kosakata Arab.	Masriah, Yanti Kusnawati (2024)
9	studi kepustakaan (<i>literature review</i>)	Integrasi <i>Brain-Based Learning</i> dengan <i>Augmented Reality</i> (AR) meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa, namun menghadapi tantangan aksesibilitas, kompleksitas sistem, dan pendekatan pedagogis.	Refiyana Yolanda, Dadang Firdaus, Muspika Hendri, Zaharo (2024)
10	Studi pustaka (<i>literature review</i>)	<i>Augmented Reality</i> (AR) meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan minat belajar siswa melalui konten interaktif dan visualisasi konsep abstrak.	Anisya Dita Einsthendi, Muhammad Ihsan Ayyash Rasyid, Januar Bagas Wicaksono (2024)
11	Studi literatur	<i>Augmented Reality</i> (AR) berpotensi meningkatkan pemahaman ibadah melalui simulasi interaktif, namun masih menghadapi tantangan	Wan Nur Izzati Wan NorAnas, Wan Mohd Khairul Firdaus Wan Khairuldin,

		teknis dan metodologis.	Kauthar Razali, Mohamad Hafizuddin, Wan Khairul Aiman Wan Mokhtar (2024)
12	Penelitian <i>RnD</i> menggunakan model ADDIE	<i>Augmented Reality</i> (AR) AR efektif meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam <i>uslub</i> bahasa Arab, membantu pemahaman dan pembiasaan secara interaktif dan menarik.	Adtman A. Hasan, Nur Hasaniyah, Berti Arsyad (2023)

1. Efektivitas Penggunaan Teknologi *Augmented Reality*

Berdasarkan hasil penelitian dari 12 jurnal yang telah dikaji, teknologi **Augmented Reality (AR)** terbukti meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. *Augmented Reality* (AR) memungkinkan siswa untuk melihat, berinteraksi, dan memahami materi secara lebih visual dan mendalam dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh **Nursabra et al. (2023)** menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) *Flashcard* mampu meningkatkan kosakata siswa secara signifikan, dengan skor pre-test rata-rata **3,02** meningkat menjadi **6,02** setelah penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian **Velayeti Nurfitriana Ansas et al. (2022)** yang menyatakan bahwa *Augmented Reality* (AR) memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan daya ingat kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa. Dengan adanya teknologi *Augmented Reality* (AR), konsep yang sebelumnya abstrak atau sulit dipahami menjadi lebih mudah diinternalisasi oleh siswa.

Selain meningkatkan pemahaman, *Augmented Reality* (AR) juga memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran. Penelitian **Anisya Dita Einsthendi et al. (2024)** menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan konten yang interaktif dan menarik. Demikian pula, studi yang dilakukan oleh **Refiyana Yolanda et al. (2024)** menemukan bahwa integrasi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis *Brain-Based Learning* dapat mengoptimalkan aktivasi otak siswa, sehingga membuat mereka lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Dengan penggunaan elemen visual dan interaktif, *Augmented Reality* (AR) tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam memahami materi.

Beberapa penelitian secara khusus menyoroti efektivitas *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa. **Ratih Haryati & Ummu Salamah (2024)** menemukan bahwa *Augmented Reality* (AR) mampu membantu siswa dalam menghafal dan memahami mufradat bahasa Arab dengan lebih cepat dan efektif.

Dalam konteks pengembangan keterampilan berbicara, penelitian **Adtman A. Hasan et al. (2023)** menunjukkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasis *uslub* bahasa Arab meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengekspresikan bahasa Arab dengan lebih baik. Hal ini juga diperkuat oleh **Masriah & Yanti Kusnawati (2024)** yang menemukan bahwa penggunaan video *Augmented Reality* (AR) mampu membantu mahasiswa dalam menghafal serta mengucapkan *Tahiyyat Arabiyah* dengan lebih baik. *Augmented Reality* (AR) memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk berlatih dan mengoreksi pengucapan secara langsung, sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa yang dipelajari.

2. Tantangan dan Implikasi Penerapan AR dalam Pembelajaran

Meskipun banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan *Augmented Reality* (AR), beberapa penelitian juga mencatat adanya tantangan dalam implementasinya. **Wan Khairuldin et al. (2024)** menyoroti adanya keterbatasan teknis dalam penggunaan *Augmented Reality* (AR), seperti keterbatasan perangkat yang kompatibel dan kebutuhan akan infrastruktur yang memadai di lingkungan pendidikan. Selain itu, **Muhammad Ihsan Ayyash Rasyid et al. (2024)** menekankan pentingnya pendekatan

pedagogis yang tepat dalam integrasi AR ke dalam kurikulum pembelajaran. Meskipun demikian, studi ini juga menunjukkan bahwa *Augmented Reality* (AR) memiliki potensi besar dalam mengubah cara belajar menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menarik.

3. Rekomendasi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran

Agar teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat diterapkan secara efektif dalam dunia pendidikan, beberapa langkah perlu dilakukan. Pertama, pengembangan konten yang interaktif dan relevan harus menjadi prioritas. Institusi pendidikan perlu bekerja sama dengan pengembang teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang sesuai dengan kurikulum. Konten yang disajikan sebaiknya menggunakan simulasi interaktif dan animasi 3D agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Selain itu, pelatihan bagi guru dan tenaga pendidik juga sangat penting. Mereka harus diberikan pemahaman tentang cara menggunakan *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan teknologi ini untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Selain itu, pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam berbagai mata pelajaran perlu diperluas. Teknologi ini dapat diterapkan dalam sains, matematika, sejarah, dan bidang lainnya, memungkinkan siswa melihat konsep dalam bentuk visual yang lebih nyata dan menarik. Namun, agar implementasi berjalan lancar, sekolah harus memastikan aksesibilitas dan ketersediaan teknologi dengan menyediakan perangkat pendukung seperti tablet atau smartphone dengan spesifikasi yang memadai. Terakhir, evaluasi dan pengembangan berkelanjutan perlu dilakukan secara rutin untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran. Dengan evaluasi yang tepat, teknologi ini dapat terus dikembangkan agar semakin efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari jurnal ilmiah yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa teknologi *Augmented Reality* (AR) memiliki dampak positif yang signifikan dan efektif dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep, retensi

informasi, serta motivasi dan keterlibatan siswa. Augmented Reality (AR) memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, imersif, dan berbasis praktik, yang membuat siswa lebih mudah memahami materi abstrak dan meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya dalam penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara.

Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, aksesibilitas teknologi, serta kurangnya pelatihan guru dalam memanfaatkan Augmented Reality (AR) secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengintegrasikan Augmented Reality (AR) dalam kurikulum secara lebih sistematis, meningkatkan pelatihan bagi tenaga pendidik, serta memperluas akses terhadap teknologi ini agar dapat diterapkan secara luas dalam dunia pendidikan.

Sebagai rekomendasi, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar siswa dan mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mengatasi hambatan implementasinya. Dengan pendekatan yang tepat, Augmented Reality (AR) dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai bidang.

Daftar Pustaka

- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Akbari, S., Suwandi, S., Turini, T., Eka Septian, W., & Umar Fakhruddin, M. (2024). KONTRIBUSI PENDAPATAN USAHA TOKO KELONTONG TERHADAP TOTAL PENDAPATAN KELUARGA di DESA SINGKUP, KECAMATAN PASAWAHAN - KABUPATEN KUNINGAN. *Jurnal Saintifik (Multi Science Journal)*, 22(1), 33–40. <https://doi.org/10.58222/js.v22i1.218>
- Alrayes, H. R. A. and A. (2009). The role of technology in gifted and talented education:

- a review of descriptive and empirical research. *Kne Social Science*.
<https://doi.org/10.18502/kss.v3i24.5165>
- Aswat, H., Basri, M., Kaleppon, M. I., & Sofian, A. (2019). Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 11.
- Baihaki, M. R., Rasyadi, M. J., Hafiz, M., Juliyanto, F., & Rahma, F. (2023). Teknologi Ar Sebagai Media Pembelajaran: Tinjauan Literatur. *Prosiding Sains Nasional Dan Teknologi*, 13(1), 185. <https://doi.org/10.36499/psnst.v13i1.9139>
- Dwi Kristanto, Y., & Sri Padmi, R. (2020). Analisis data kualitatif: Penerapan analisis jejaring untuk analisis tematik yang cepat , transparan , dan teliti. *Jurnal Koridor*, 1(5), 1–21.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Faridy, F., Fitri, M., & Fikri, M. (2024). Pendekatan Guru Dalam Mengoptimalkan Pengembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Bungong Seurune Aceh Besar. *Jurnal Raudhah*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v12i1.3353>
- Halim, D. L., Cuaca, D., Chenardy, J. M., Felix, O., & Maulana, A. (2024). *Kajian Literatur Terhadap Penerapan Enterprise Architecture dalam Institusi Pendidikan*. 2(2), 90–96. <https://doi.org/10.54259/jdmis.v2i2.2983>
- Haq, A. Z., Akmansyah, M., Erlina, E., & Koderi, K. (2024). *Technology integration in arabic language learning : A literature review on the effectiveness of e-learning and mobile applications*. 4(2), 481–494.
- Siti Rodiyah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab dengan Metode Two Stay Two Stray pada Siswa Kelas VII (Studi Kasus MTSN 9 Jakarta). *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.04>

- Sobri, A., Syahvini, S. N., Rizqa, R. F., Padilah, S., Athallah, M. R., & Fadila, N. (2024). Perbedaan Penerjemahan Gramatikal Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 316–324. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.184>
- Velayeti Nurfitriana Ansas, Nadya Devina Permata, F. M. (2021). A Systematic Review of Augmented Reality Applications in Language Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(10), 18–34. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i10.17273>
- Wardhana, C. S., & Pemeritnahan, F. P. (2024). OPTIMALISASI KEAMANAN DATABASE PENDUDUK DI. 8(4), 915–921.
- Yolanda, R., Firdaus, D., Hendri, M., & Zaharo. (2024). Brain Based Learning Using Augmented Reality Technology As An Arabic Learning Media. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 6(1), 261–278. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v6i1.377>
- Yulia, N. M., Darul, D., & Putri, L. (2024). Pengembangan Media Intraktif Assemblr EDU Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 410–419.
- Yuniadi, N. F., Cintia, R., & Ikrom, F. D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 437–444. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3020>