

Pelatihan Pemanfaatan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Qawa'id Rasmi Al-Imla' untuk Meningkatkan Ketepatan Menulis Bahasa Arab Mahasiswa

Baiq Raudatussolihah¹, Ali Fathurrahman², Masita Taufiqi Kholida³, Ahmad Rais. TM⁴,
Mardhiana Jamal⁵

^{1,3,4,5}Universitas Negeri Makassar, ²Institut Elkatarié

baiq.raudatussolihah@unm.ac.id, alifathurrahman190196@gmail.com, masita.taufiqi@gmail.com,
ahmad.rais@unm.ac.id, baiq.raudatussolihah@unm.ac.id, mardhiana@unm.ac.id

Article History:

Received : 2 April 2026

Review : 10 April 2026

Revised : 14 Mei 2026

Accepted : 17 Mei 2026

Keywords: *Augmented Reality, dictation, writing skills, Arabic language learning, interactive media.*

Abstract: *Students' Arabic writing skills still face various obstacles, particularly in the application of the rules of formal pronunciation (qawa'id al-impla') such as the writing of hamzah, alif layyinah, and unpronounced letters. This problem is caused by learning methods that are still conventional and do not utilize interactive media. This community service activity aims to improve the accuracy of students' Arabic writing through training in the use of Augmented Reality (AR) media. The implementation method includes the stages of identifying needs, training in the use of AR media, AR-based learning practices, and intensive mentoring. The results of the activity showed an increase in students' understanding and accuracy of writing, marked by a reduction in errors in aspects of the rules of impla'. In addition, students showed a positive response to the use of AR media, which was considered more interesting, interactive, and facilitated the understanding of abstract concepts. Thus, the use of AR media in impla' learning has proven effective as an innovation in improving the quality of Arabic language learning.*

A. Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Arab yang harus dikuasai oleh mahasiswa, khususnya pada program studi Pendidikan Bahasa Arab. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek ekspresi ide, tetapi juga menuntut ketepatan dalam penerapan kaidah kebahasaan, termasuk qawa'id rasmi al-impla'. Kaidah ini mencakup aturan penulisan huruf, penggunaan hamzah, alif layyinah, serta huruf-huruf yang ditulis tetapi tidak dilafalkan atau sebaliknya. Dalam praktiknya, banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan kaidah tersebut secara konsisten, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat akurasi dalam penulisan bahasa Arab (Hatami & Amrulloh, 2025).

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari karakteristik materi impla' yang bersifat abstrak dan kompleks. Mahasiswa dituntut untuk memahami konsep-konsep yang tidak selalu dapat diamati secara langsung, seperti perbedaan penulisan hamzah di awal, tengah, dan akhir kata, atau aturan perubahan bentuk huruf dalam konteks tertentu. Selain itu, metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan latihan tertulis, cenderung kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Akibatnya, mahasiswa seringkali menghafal aturan tanpa memahami konsep secara utuh, yang pada akhirnya menyebabkan kesalahan berulang dalam praktik penulisan (Sahrim et al., 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang besar dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu teknologi yang memiliki potensi signifikan dalam dunia pendidikan adalah Augmented Reality (AR). Teknologi ini memungkinkan integrasi antara dunia nyata dan objek virtual secara real-time, sehingga pengguna dapat melihat visualisasi tiga dimensi yang memperkaya pengalaman belajar (Schorr et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran bahasa, AR terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui pengalaman yang lebih imersif dan interaktif (Sidik et al., 2024).

Pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada materi qawa'id rasmi al-imla', menjadi sangat relevan karena dapat membantu mahasiswa dalam memahami aturan penulisan melalui pendekatan visual dan interaktif. Mahasiswa tidak hanya membaca aturan, tetapi juga dapat melihat representasi konkret dari kaidah yang dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan pemahaman konsep serta mempermudah proses internalisasi materi yang bersifat abstrak (El Shemy et al., 2024).

Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya AR, dalam pembelajaran bahasa Arab masih relatif terbatas. Sebagian besar pendidik belum memiliki keterampilan atau akses yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa sebagai peserta didik juga belum terbiasa menggunakan media berbasis AR sebagai sarana belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan implementasinya dalam praktik pembelajaran (Hidayat et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya konkret dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi mahasiswa melalui pemanfaatan teknologi inovatif. Kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk pelatihan pemanfaatan media Augmented Reality dalam pembelajaran qawa'id rasmi al-imla'. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan teknologi AR, tetapi juga untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dalam menggunakannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain itu, kegiatan ini dilengkapi dengan pendampingan intensif agar mahasiswa dapat mengaplikasikan media AR secara optimal dalam proses belajar.

Pendekatan pelatihan dan pendampingan dipilih karena dinilai lebih efektif dalam konteks pengabdian, di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam praktik dan refleksi. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman terhadap kaidah rasmi al-imla', serta mengurangi tingkat kesalahan dalam penulisan bahasa Arab. Lebih lanjut, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa melalui penggunaan media yang inovatif dan interaktif, sebagaimana ditegaskan bahwa teknologi AR mampu meningkatkan student engagement dalam pembelajaran bahasa (Saja et al., 2022).

Penggunaan Augmented Reality dalam pembelajaran bahasa Arab juga telah terbukti efektif dalam mengembangkan media pembelajaran yang adaptif dan interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi kebahasaan secara kontekstual (Baiq Raudatusslihah & Ali Fathurrahman, 2026). Selain memberikan manfaat bagi mahasiswa, kegiatan pengabdian ini juga memiliki kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang berbasis teknologi. Hasil dari kegiatan ini dapat menjadi model atau referensi bagi pendidik lain dalam mengintegrasikan teknologi AR ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi individu, tetapi juga pada pengembangan praktik pembelajaran yang lebih luas (Salamah et al., 2025).

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan

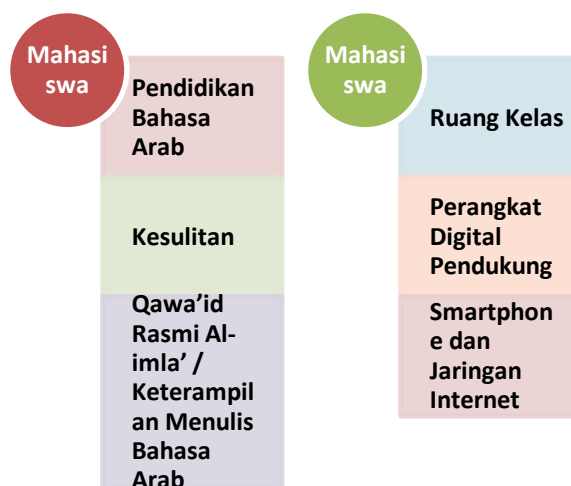
ketepatan menulis bahasa Arab mahasiswa melalui pelatihan pemanfaatan media Augmented Reality dalam pembelajaran qawa'id rasmi al-impla'. Secara khusus, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran impla' yang selama ini dianggap sulit dan kurang menarik, serta mendorong terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

B. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis kebutuhan mitra, yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan hingga evaluasi hasil, sehingga kegiatan yang dilaksanakan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di lapangan.

1. Sasaran dan Lokasi Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan kaidah qawa'id rasmi al-impla' dalam keterampilan menulis bahasa Arab. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan kampus dengan memanfaatkan fasilitas ruang kelas dan perangkat digital pendukung seperti smartphone dan jaringan internet. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1: Sasaran dan Lokasi Kegiatan

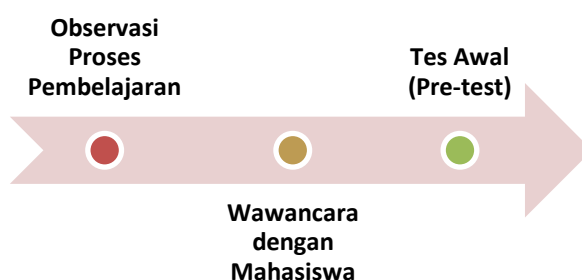
2. Desain Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan media Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran qawa'id rasmi al-impla'. Kegiatan ini mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis praktik (learning by doing) dengan pemanfaatan teknologi interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta. Secara umum, tahapan kegiatan terdiri atas lima tahap utama, yaitu: (1) identifikasi kebutuhan, (2) pelatihan, (3) praktik penggunaan media AR, (4) pendampingan, dan (5) evaluasi.

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

a. Tahap Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran imla'. Kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) Observasi proses pembelajaran. 2) Wawancara dengan mahasiswa. 3) Tes awal (pre-test) untuk mengukur kemampuan awal dalam penulisan bahasa Arab. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam merancang materi pelatihan dan menentukan fokus penggunaan media AR. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2: Tahap Identifikasi Kebutuhan

b. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual dan teknis kepada peserta terkait: 1) Konsep dasar qawa'id rasmi al-imla'. 2) Pengenalan teknologi Augmented Reality. 3) Cara penggunaan aplikasi/media AR dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam tahap ini meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, dan diskusi. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba langsung penggunaan media AR dengan bimbingan fasilitator. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3: Peserta Pelatihan

c. Tahap Praktik Penggunaan Media AR

Pada tahap ini, peserta melakukan praktik langsung penggunaan media AR dalam pembelajaran imla'. Kegiatan difokuskan pada: 1) Visualisasi kaidah penulisan huruf dan

kata2) Latihan menulis berbasis media AR. 3) Identifikasi kesalahan penulisan melalui fitur interaktif. Pendekatan yang digunakan adalah student-centered learning, di mana peserta aktif mengeksplorasi media dan membangun pemahaman secara mandiri dengan arahan fasilitator.

d. Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan peserta mampu mengaplikasikan media AR secara optimal. Kegiatan pendampingan meliputi: 1) Bimbingan individu dan kelompok. 2) Diskusi kesulitan yang dihadapi peserta. 3) Umpan balik terhadap hasil latihan menulis. Tahap ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta serta meminimalisir kesalahan dalam penerapan kaidah imla'. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Instrumen yang digunakan meliputi: 1) Tes akhir (post-test) untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis. 2) Angket respon peserta terhadap penggunaan media AR 3) Dokumentasi hasil kegiatan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan kemampuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan, serta untuk mengetahui tingkat kepuasan dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:

4. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dalam kegiatan ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu: 1) Tes (pre-test dan post-test). 2) Observasi selama kegiatan berlangsung. 3) Angket respon peserta. 4) Dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kuantitatif dari hasil tes digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan peserta, sedangkan data kualitatif dari observasi dan angket digunakan untuk mendeskripsikan respon dan pengalaman belajar peserta selama mengikuti kegiatan. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:

5. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu: 1) Terjadinya peningkatan ketepatan menulis bahasa Arab mahasiswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test. 2) Meningkatnya pemahaman mahasiswa terhadap kaidah qawa'id rasmi al-impla'. 3) Tingginya tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. 4) Respon positif peserta terhadap penggunaan media Augmented Reality dalam pembelajaran. Adapun indikator di atas menjadi acuan tercapainya keberhasilan pengabdian. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:

C. Hasil

1. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

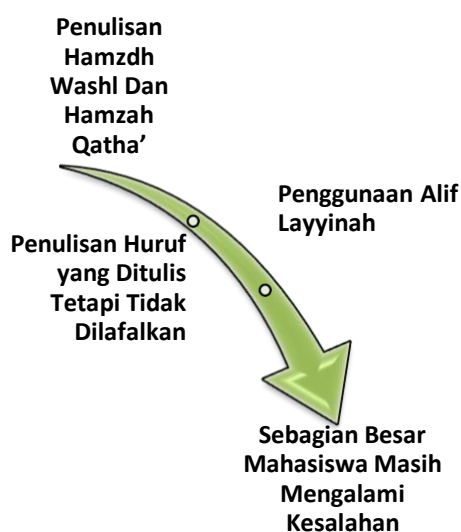
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sebagai mitra utama. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 25 mahasiswa, yang dipilih berdasarkan hasil identifikasi awal terkait kesulitan dalam penerapan kaidah qawa'id rasmi al-impla'. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga pertemuan utama yang mencakup

pelatihan, praktik, dan pendampingan.

Pada tahap awal, dilakukan pre-test untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa dalam menulis bahasa Arab berdasarkan kaidah imla'. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesalahan pada beberapa aspek utama, yaitu:

- Penulisan hamzah washl dan hamzah qatha'
- Penggunaan alif layyinah
- Penulisan huruf yang ditulis tetapi tidak dilafalkan (yuktab wala yuntoq)

Setelah tahap identifikasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan media Augmented Reality (AR). Media yang digunakan berbasis perangkat smartphone dengan sistem marker-based AR, di mana mahasiswa dapat memindai objek tertentu untuk menampilkan visualisasi kaidah imla' secara interaktif. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 10: Hasil Pre-test Mahasiswa

2. Hasil Peningkatan Kemampuan Menulis

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan perbandingan antara hasil pre-test dan post-test. Data hasil evaluasi disajikan sebagai berikut:

Tabel 1: Data Hasil Evaluasi

Aspek Penilaian	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan
Ketepatan hamzah	62	80	+20
Alif layyinah	58	80	+22
Huruf tidak dilafalkan	60	84	+24
Rata-rata keseluruhan	60	80	+22

Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek penilaian. Rata-rata nilai mahasiswa meningkat dari 60 (kategori cukup) menjadi 80 (kategori baik) setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan berbasis AR.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif seperti Augmented Reality mampu memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam keterampilan menulis bahasa Arab yang bersifat kompleks (El Shemy et al., 2024; Schorr et al., 2024). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penulisan

huruf yang tidak dilafalkan, yang sebelumnya menjadi salah satu kesulitan utama mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR mampu membantu mahasiswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif seperti Augmented Reality mampu memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam keterampilan menulis bahasa Arab yang bersifat kompleks (El Shemy et al., 2024; Schorr et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa teknologi Augmented Reality memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar bahasa, dengan efek moderat terhadap peningkatan kemampuan linguistik peserta didik. Dengan demikian, penggunaan AR dalam kegiatan pengabdian ini terbukti memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan menulis mahasiswa.

3. Analisis Proses Pembelajaran Berbasis AR

a) Visualisasi Konsep Abstrak

Salah satu keunggulan utama penggunaan AR dalam pembelajaran imla' adalah kemampuannya dalam memvisualisasikan konsep abstrak. Mahasiswa tidak hanya membaca aturan, tetapi juga melihat representasi visual dari kaidah tersebut secara langsung.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran hamzah, mahasiswa dapat melihat: a) Posisi hamzah dalam kata. b) Perubahan bentuk huruf c) Contoh penggunaan dalam konteks kalimat. Visualisasi ini membantu mahasiswa dalam membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa AR mampu mengintegrasikan objek virtual dengan dunia nyata untuk meningkatkan persepsi dan pemahaman pengguna terhadap materi pembelajaran. Visualisasi ini membantu mahasiswa dalam membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam, karena konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui integrasi objek virtual dengan dunia nyata (Schorr et al., 2024).

b) Peningkatan Keterlibatan (*Engagement*)

Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Hal ini terlihat dari: 1) Antusiasme dalam mencoba media AR. 2) Partisipasi aktif dalam diskusi. 3) Keaktifan dalam praktik menulis. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar sebagai berikut. Mahasiswa tidak lagi pasif menerima materi, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa AR mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa AR mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Sidik et al., 2024; Saja et al., 2022).

Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan AR dalam kegiatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kualitas proses pembelajaran.

c) Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*)

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini menekankan pada prinsip *learning by doing*, di mana mahasiswa belajar melalui pengalaman langsung. Penggunaan AR memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, mengidentifikasi kesalahan secara langsung, dan mendapatkan umpan balik secara instan.

Pendekatan ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran mampu mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna dan berbasis eksplorasi (Salamah et al., 2025). Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi imla'. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran modern yang menekankan pentingnya pengalaman belajar sebagai sarana konstruksi pengetahuan.

4. Respon dan Persepsi Peserta

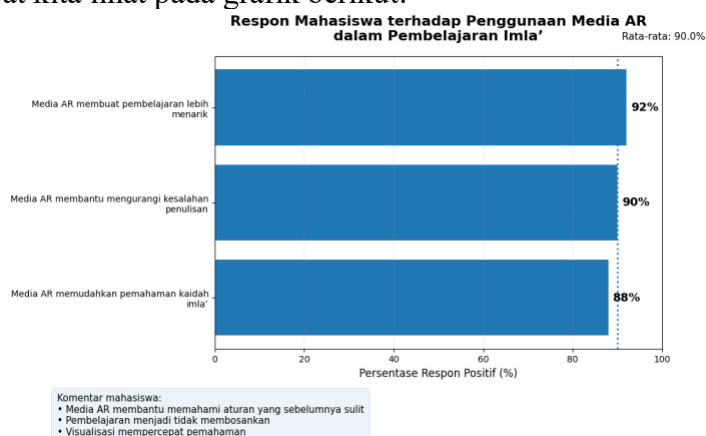
Untuk mengetahui respon peserta terhadap kegiatan, dilakukan pengisian angket dengan skala Likert. Hasil angket menunjukkan bahwa:

- 92% mahasiswa menyatakan bahwa media AR membuat pembelajaran lebih menarik
- 88% mahasiswa merasa lebih mudah memahami kaidah imla'
- 90% mahasiswa menyatakan bahwa AR membantu mengurangi kesalahan penulisan.

Selain itu, beberapa komentar mahasiswa antara lain:

- "Media AR sangat membantu memahami aturan yang sebelumnya sulit"
- "Belajar jadi tidak membosankan"
- "Visualisasi membuat saya lebih cepat paham"

Hal tersebut dapat kita lihat pada grafik berikut:



Gambar 16: Komentar dan Respon Mahasiswa

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan AR memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga afektif mahasiswa.

Pembahasan

Efektivitas Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam menulis bahasa Arab secara lebih tepat dan sistematis. Efektivitas tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Teknologi AR memungkinkan peserta berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui tampilan visual digital yang dipadukan dengan lingkungan nyata sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Interaktivitas yang tinggi tersebut mendorong peserta lebih aktif dalam memahami bentuk huruf, struktur penulisan, serta penggunaan

kosakata bahasa Arab secara kontekstual.

Selain aspek interaktivitas, penggunaan AR juga menghadirkan pengalaman belajar multisensori yang melibatkan unsur visual, audio, dan kinestetik secara bersamaan. Kondisi ini membantu peserta lebih mudah memahami materi karena informasi tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui pengalaman visual dan praktik langsung. Pendekatan multisensori terbukti mampu meningkatkan daya ingat serta pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan menulis. Materi yang disajikan melalui AR juga lebih kontekstual karena peserta dapat melihat representasi objek atau konsep secara nyata sehingga memudahkan proses pemaknaan.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknologi AR memiliki potensi besar dalam pembelajaran bahasa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Penelitian Baiq Raudatusslihah dan Ali Fathurrahman (2026) menunjukkan bahwa implementasi *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar sekaligus efektivitas pemahaman konsep melalui media berbasis teknologi yang adaptif. Dengan demikian, penggunaan AR tidak hanya berfungsi sebagai media tambahan, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Augmented Reality sebagai Solusi atas Keterbatasan Metode Konvensional

Pelaksanaan kegiatan pengabdian juga menunjukkan bahwa teknologi AR mampu menjadi alternatif solusi terhadap keterbatasan metode pembelajaran konvensional. Selama ini, pembelajaran bahasa Arab yang menggunakan pendekatan ceramah cenderung berlangsung secara satu arah sehingga peserta menjadi kurang aktif dalam proses belajar. Selain itu, metode konvensional sering kali mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep abstrak, terutama yang berkaitan dengan bentuk tulisan, pelafalan, maupun penggunaan kosakata dalam konteks tertentu.

Penggunaan AR mampu mengatasi permasalahan tersebut melalui penyajian materi secara visual dan interaktif. Peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi materi pembelajaran. Visualisasi objek dan materi bahasa Arab melalui teknologi AR membantu peserta memahami konsep yang sebelumnya sulit dijelaskan melalui media konvensional. Di samping itu, penggunaan teknologi ini juga meningkatkan partisipasi peserta karena pembelajaran berlangsung lebih menarik dan komunikatif.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Sahrim et al. (2023) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung kurang efektif dalam menjelaskan konsep abstrak dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Oleh sebab itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari, terutama dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, partisipasi aktif, dan pemanfaatan teknologi digital.

Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

Hasil kegiatan pengabdian ini memberikan beberapa implikasi penting terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi maupun lembaga pendidikan lainnya. Pertama, diperlukan integrasi teknologi digital, khususnya *Augmented Reality*, ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa Arab sebagai bagian dari inovasi pembelajaran modern.

Integrasi tersebut penting agar proses pembelajaran mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik di era digital.

Kedua, dosen dan tenaga pendidik perlu meningkatkan kompetensi digital agar mampu merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Penguasaan teknologi pembelajaran menjadi aspek penting karena keberhasilan penggunaan AR tidak hanya ditentukan oleh perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif.

Ketiga, media pembelajaran bahasa Arab perlu dikembangkan secara lebih inovatif, adaptif, dan kontekstual agar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta. Penggunaan AR membuka peluang pengembangan keterampilan bahasa Arab lainnya, seperti *istima'* (menyimak), *kalam* (berbicara), dan *qira'ah* (membaca). Dengan demikian, teknologi AR tidak hanya relevan digunakan pada keterampilan menulis, tetapi juga berpotensi diterapkan secara lebih luas dalam seluruh aspek pembelajaran bahasa Arab.

Hasil kegiatan ini mendukung pendapat Hidayat et al. (2025) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari di era digital. Selain itu, penelitian Baiq Raudatusslihah dan Ali Fathurrahman (2026) juga menegaskan bahwa penggunaan *Augmented Reality* memiliki dasar empiris yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif.

Keterbatasan Kegiatan

Meskipun kegiatan pengabdian menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian. Pertama, durasi pelaksanaan kegiatan relatif singkat sehingga proses pendampingan dan evaluasi belum dapat dilakukan secara maksimal dalam jangka panjang. Kedua, keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki peserta menyebabkan implementasi AR belum dapat berjalan secara optimal pada seluruh peserta kegiatan. Ketiga, terdapat perbedaan kemampuan literasi digital di antara peserta sehingga tingkat adaptasi terhadap penggunaan teknologi AR juga bervariasi.

Namun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi efektivitas pelaksanaan kegiatan secara umum. Antusiasme peserta serta peningkatan keterlibatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa teknologi AR tetap memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan program lanjutan dengan durasi yang lebih panjang, dukungan perangkat yang lebih memadai, serta pelatihan literasi digital bagi peserta maupun pendidik agar implementasi teknologi AR dapat berlangsung secara lebih optimal dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa: 1). Terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis bahasa Arab, 2). Mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan AR, 3). Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Hal ini memperkuat temuan bahwa teknologi AR memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam aspek yang bersifat abstrak seperti *qawa'id rasmi' al-*

imla'. Dengan demikian, penggunaan media Augmented Reality dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil meningkatkan ketepatan menulis mahasiswa, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Integrasi teknologi seperti AR menjadi langkah strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran bahasa Arab di era digital.

Daftar Referensi

- Salamah, U., Zaki, A., Rokhyanto, R., & Razak, F., Leveraging augmented reality for interactive language learning. *Journal International of Lingua and Technology*, 3(3), 2025. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v3i3.729> (TeePublic)
- Schorr, I., Plecher, D. A., Eichhorn, C., & Klinker, G., Foreign language learning using augmented reality environments: A systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, 5, 1288824, 2024. <https://doi.org/10.3389/frvir.2024.1288824> (Frontiers)
- El Shemy, I., Jaccheri, L., Giannakos, M., & Vulchanova, M., Augmented reality-enhanced language learning: A systematic literature review. *Behaviour & Information Technology*, 43(16), 2024, 4097–4124. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2304607> (Taylor & Francis Online)
- Sidik, J., Akhryani, A., Supiyandi, S., & Suyitno, S., The influence of augmented reality technology in learning Arabic in increasing students' learning motivation. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(1), 2024. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.773> (ResearchGate)
- Sahrim, M., Mohamad Soad, N. F. A., & Asbulah, L. H., Augmented reality technology in learning Arabic vocabulary from the perception of university students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(21), 2023, 79–96. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i21.41277> (ResearchGate)
- Ramadhani, U. H., & Arifin, M. B. U., Augmented reality flashcards for Arabic vocabulary learning. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12(2), 2024. <https://doi.org/10.21070/ijis.v12i2.1756> (Jurnal Ilmiah Islam Indonesia)
- Hidayat, Y., Sabarudin, S., & Mawardi, A. C., Augmented reality (AR) sebagai media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 3(2), 2025. <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.32.04> (E-JOURNAL)
- Danial, H., Karimah, S., Mafruhah, A., Safari, M. U. K., & Chai, N., The role of augmented reality in English language learning: Increasing engagement and cultural immersion. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(4), 2024. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i4.1765> (Ypidathu Journal)
- Saja, I., Mazlan, N. A., Fauzi, A., Zamri, N. A. K., Rohana, N. A. M., & Rapa, A. A., Augmented reality in language learning: Enhancing student engagement in a third language subject. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(8), 2022, 1581–1593. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v12-i8/14729> (ResearchGate)
- Hatami, A., & Amrulloh, M. A., Improving Arabic writing skills through the effectiveness of imla' manzhur learning. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 2025, 45–58. <https://doi.org/10.23971/altarib.v13i1.9893> (E-Journal IAIN Palangka Raya)
- Suharsono, & Novianti, M., Augmented reality as an innovation in Arabic language learning: A case study. *Proceedings of International Conference on Cultures & Languages*, 3(1), 2025. (Konferensi UIN Raden Mas Said)

Raudatusslihah, B., & Fathurrahman, A., *Implementasi augmented reality dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab adaptif: Studi kasus di Prodi PBA UNM Makassar*.

Salamah, U., Zaki, A., Rokhyanto, R., & Razak, F., Leveraging augmented reality for interactive language learning. *Journal International of Lingua and Technology*, 3(3), 2025. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v3i3.729> (TeePublic)

Schorr, I., Plecher, D. A., Eichhorn, C., & Klinker, G., Foreign language learning using augmented reality environments: A systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, 5, 1288824, 2024. <https://doi.org/10.3389/frvir.2024.1288824> (Frontiers)

El Shemy, I., Jaccheri, L., Giannakos, M., & Vulchanova, M., Augmented reality-enhanced language learning: A systematic literature review. *Behaviour & Information Technology*, 43(16), 2024, 4097–4124. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2304607> (Taylor & Francis Online)

Sidik, J., Akhiryani, A., Supiyandi, S., & Suyitno, S., The influence of augmented reality technology in learning Arabic in increasing students' learning motivation. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(1), 2024. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.773> (ResearchGate)

Sahrim, M., Mohamad Soad, N. F. A., & Asbulah, L. H., Augmented reality technology in learning Arabic vocabulary from the perception of university students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(21), 2023, 79–96. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i21.41277> (ResearchGate)

Ramadhani, U. H., & Arifin, M. B. U. (2024). Augmented reality flashcards for Arabic vocabulary learning. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12(2). <https://doi.org/10.21070/ijis.v12i2.1756> (Jurnal Ilmiah Islam Indonesia)

Hidayat, Y., Sabarudin, S., & Mawardi, A. C., Augmented reality (AR) sebagai media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 3(2), 2025. <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.32.04> (E-JOURNAL)

Danial, H., Karimah, S., Mafruhah, A., Safari, M. U. K., & Chai, N., The role of augmented reality in English language learning: Increasing engagement and cultural immersion. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(4), 2024. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i4.1765> (Ypidathu Journal)

Saja, I., Mazlan, N. A., Fauzi, A., Zamri, N. A. K., Rohana, N. A. M., & Rapa, A. A., Augmented reality in language learning: Enhancing student engagement in a third language subject. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(8), 1581–1593, 2022. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v12-i8/14729> (ResearchGate)

Hatami, A., & Amrulloh, M. A., Improving Arabic writing skills through the effectiveness of imla' manzhur learning. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 45–58, 2025, <https://doi.org/10.23971/altarib.v13i1.9893> (E-Journal IAIN Palangka Raya)

Suharsono, & Novianti, M., Augmented reality as an innovation in Arabic language learning: A case study. *Proceedings of International Conference on Cultures & Languages*, 3(1). (Konferensi UIN Raden Mas Said), 2025.

Raudatusslihah, B., & Fathurrahman, A., *Implementasi augmented reality dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab adaptif: Studi kasus di Prodi PBA UNM Makassar*, 2026.