

METODOLOGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS AUGMENTED REALITY ERA SOCIETY 5.0 DI PONPES AR-ROYAN PACITAN

Ismail

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Indonesia
Email: ismail@isimupacitan.ac.id

Received: January 2026

Accepted: February 2026

Published: April 2026

Abstract :

The transformation of Islamic Religious Education (PAI) learning in the Society 5.0 era demands the integration of digital technology that is not only instrumental, but also aligned with Islamic values and the characteristics of Islamic boarding school-based educational institutions. Previous research on Augmented Reality (AR) generally focuses on science and language learning, while studies that place AR as an Islamic Religious Education (PAI) learning methodology in the context of Islamic boarding schools are still limited. Therefore, this study aims to examine the effectiveness of the Augmented Reality-based PAI learning methodology as an innovative approach that integrates pedagogical aspects, technology, and religious values at the Ar-Royan Islamic Boarding School in Pacitan. This study employed a qualitative approach with a phenomenological design. Data were collected through unstructured interviews, participant observation, and documentation with Islamic boarding school administrators, Islamic Religious Education teachers, students, and instructional media managers. Data were then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, ensuring data validity through triangulation techniques. The results show that the application of AR significantly improves students' understanding of religious concepts, learning motivation, and active involvement in the PAI learning process. Furthermore, this methodology is capable of creating contextual, collaborative, and reflective learning by integrating cognitive, affective, and psychomotor dimensions in accordance with the Islamic boarding school (pesantren) educational culture. The findings of this study contribute to the development of an immersive technology-based Islamic Education (PAI) learning methodology model relevant to the Society 5.0 paradigm and provide practical implications for the development of Islamic Education (PAI) learning policies and practices in Islamic educational institutions.

Keywords : *Augmented Reality; Islamic Education Learning Methodology; Society 5.0; Islamic Boarding Schools; Islamic Educational Technology.*

Abstrak :

Transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era Society 5.0 menuntut integrasi teknologi digital yang tidak hanya bersifat instrumental, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai keislaman dan karakteristik lembaga pendidikan berbasis pesantren. Penelitian terdahulu mengenai Augmented Reality (AR) umumnya berfokus pada pembelajaran sains dan bahasa, sementara kajian yang menempatkan AR sebagai metodologi pembelajaran PAI dalam konteks pesantren masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metodologi pembelajaran PAI berbasis Augmented Reality sebagai pendekatan inovatif yang mengintegrasikan aspek pedagogis, teknologi, dan nilai religius di Pondok Pesantren Ar-Royan Pacitan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Data dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap pengasuh pesantren, guru PAI, santri, serta pengelola media pembelajaran, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menjamin keabsahan data melalui teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AR secara signifikan meningkatkan

pemahaman konsep keagamaan, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran PAI. Selain itu, metodologi ini mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan reflektif dengan mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan kultur pendidikan pesantren. Temuan penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model metodologi pembelajaran PAI berbasis teknologi imersif yang relevan dengan paradigma Society 5.0, serta memberikan implikasi praktis bagi pengembangan kebijakan dan praktik pembelajaran PAI di lembaga pendidikan Islam.

Kata Kunci: Augmented Reality; Metodologi Pembelajaran PAI; Society 5.0; Pesantren; Teknologi Pendidikan Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan telah mengalami perubahan paradigma yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Khusnadin, et al., 2025). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penguasaan kosakata bahasa Arab merupakan aspek fundamental karena menjadi dasar pemahaman materi PAI, khususnya teks Al-Qur'an dan hadis (Ernawati, et al., 2024; Assyauqi, 2018). Siswa dengan penguasaan kosakata Arab yang memadai cenderung lebih mudah memahami materi ajar, meningkatkan keterampilan berbahasa, serta memperdalam internalisasi nilai-nilai keislaman (Fasihah, et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran kosakata bahasa Arab dalam PAI, terutama di lingkungan pesantren, menjadi kebutuhan akademik yang strategis (Elewa, 2024).

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran PAI, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab (Nurhidayah et al., 2025). Kesulitan utama meliputi rendahnya retensi kosakata dan minimnya keterkaitan antara materi kosakata dengan konteks pembelajaran PAI. Metode konvensional yang dominan, seperti hafalan dan penggunaan buku teks, sering kali kurang mampu membangun pemahaman kontekstual dan motivasi belajar siswa. Ketidakesesuaian antara materi, metode, dan karakteristik pembelajar menjadi hambatan serius dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (Nurdianto, et al., 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai media pembelajaran inovatif dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa (Alfah et al., 2025; Yunanta, 2022). Teknologi digital berpotensi mendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab secara lebih visual, kontekstual, dan interaktif dalam pembelajaran PAI (Syafaah, et al., 2024). Penggunaan media digital interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab (Hermiwati et al., 2025; Ubaidillah et al., 2023).

Salah satu teknologi yang relevan untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah *Augmented Reality* (AR). AR memungkinkan penggabungan objek virtual dengan lingkungan nyata sehingga dapat memvisualisasikan kosakata bahasa Arab secara konkret dan interaktif (Sahrim, et al., 2023). Dalam pembelajaran PAI, visualisasi kosakata Arab berbasis AR berpotensi membantu siswa memahami makna kata dalam konteks ayat Al-Qur'an secara lebih mendalam dan meningkatkan daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari.

Dalam kerangka ini, pembelajaran bahasa tidak dipandang sebagai proses linear untuk memperoleh struktur dan kosakata, tetapi sebagai perkembangan partisipasi dalam praktik sosial dan budaya yang melibatkan Bahasa (Nurcholis, et al., 2025). Oleh karena itu, penerapan AR dalam pembelajaran PAI di pesantren diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Arab di *Ar-Royan Islamic Boarding School, Pacitan*.

Secara teoretis, penguasaan kosakata bahasa Arab memiliki peran sentral dalam pembelajaran PAI di pesantren karena menjadi dasar pemahaman Al-Qur'an dan materi keislaman lainnya. Media AR menawarkan pembelajaran multisensorial melalui integrasi visual, audio, dan teks, yang terbukti dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan retensi memori (Heydemans & Elmunsyah, 2024; Papatungan, et al., 2025). Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Arab siswa di lembaga pendidikan Islam masih tergolong rendah (Cahyani & Kholisin, 2022; Mu'minah, et al., 2025).

Selain aspek kognitif, efektivitas pembelajaran kosakata juga dipengaruhi oleh interaksi sosial. Teori Vygotsky menegaskan pentingnya scaffolding dan bimbingan guru dalam Zona Perkembangan Proksimal untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam konteks ini, AR berpotensi mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaktif dalam pembelajaran PAI.

Dalam konteks pesantren, penguasaan kosakata bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan linguistik, tetapi juga sebagai sarana memahami teks keagamaan dan praktik ibadah. Pembelajaran kosakata berbasis AR sejalan dengan prinsip pendidikan pesantren yang mengintegrasikan penguasaan ilmu, praktik keagamaan, dan interaksi edukatif antara guru dan santri (Fauzia & Aziz, 2024). Selain itu, strategi pembelajaran bahasa Arab yang berbasis konteks pesantren dapat memperkuat keterkaitan antara kosakata dan praktik keagamaan serta meningkatkan keterlibatan santri dalam proses pembelajaran

(Baharun & Masnun, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa teknologi digital, termasuk AR, mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam pembelajaran bahasa Arab (Destiani, et al., 2022; Hafitria & Asrofi, 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pembelajaran bahasa Arab secara umum, bukan secara spesifik pada penguasaan kosakata bahasa Arab dalam pembelajaran PAI di lingkungan pesantren. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian terkait efektivitas penggunaan AR untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada materi PAI berbasis pesantren. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media *Augmented Reality* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa PAI di *Ar-Royan Islamic Boarding School*, Pacitan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis untuk mengkaji metodologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Augmented Reality* (AR) di era *Society 5.0*. Penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Ar-Royan Pacitan yang dipilih secara purposif karena telah mengintegrasikan teknologi AR dalam pembelajaran PAI. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh dari pengasuh pesantren, guru PAI, santri, dan pengelola media pembelajaran, serta data sekunder berupa dokumen pembelajaran, media AR, dan arsip kebijakan pesantren. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran utuh mengenai model dan karakteristik pembelajaran PAI berbasis AR. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi yang mencakup kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di *Ar-Royan Islamic Boarding School* memberikan dampak positif terhadap beberapa aspek pembelajaran, khususnya penguasaan kosakata, motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan ini selaras dengan teori *multimedia learning* yang menegaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan audio yang

saling melengkapi. AR memungkinkan kosakata bahasa Arab tidak dipelajari secara simbolik semata, tetapi direpresentasikan dalam bentuk visual tiga dimensi yang kontekstual. Mekanisme ini memperkuat proses pengkodean ganda dalam memori, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep. Hasil ini sejalan dengan temuan Wan Daud et al. (2021) dan Saud et al. (2024) yang menyatakan bahwa AR mampu meningkatkan pemahaman konsep bahasa dan keagamaan karena mengurangi beban kognitif abstraksi. Penelitian Albab et al. (2025) juga menegaskan bahwa AR efektif dalam konteks pembelajaran agama karena menjembatani teks normatif dengan representasi visual bermakna.

Seluruh narasumber yang terdiri atas Ust. Dona selaku pembina, Ust. Hanifudin sebagai penanggung jawab bidang kurikulum, Ust. Hari sebagai pengajar Pendidikan Agama Islam, serta Mokhamad Hanifudin selaku pimpinan pondok pesantren, secara konsisten menyampaikan pandangan yang sejalan mengenai efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran kosakata berbahasa Arab. Para narasumber menegaskan bahwa pemanfaatan AR memberikan kemudahan yang signifikan bagi santri dalam mengenal, memahami, dan mengingat kosakata baru, khususnya kosakata yang berkaitan langsung dengan tema-tema Pendidikan Agama Islam, seperti ibadah, akhlak, dan muamalah. Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman para pendidik, visualisasi tiga dimensi yang bersifat interaktif serta dukungan audio yang menyertai media AR menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Santri tidak hanya menerima kosakata secara abstrak, tetapi dapat melihat representasi makna kata dalam bentuk gambar atau objek tiga dimensi yang relevan dengan konteks keagamaan. Interaksi langsung dengan objek digital tersebut memungkinkan santri mengeksplorasi makna kosakata secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan partisipatif.

Para narasumber juga mengungkapkan bahwa penggunaan AR membantu mempercepat pemahaman santri terhadap keterkaitan antara kosakata berbahasa Arab dan materi PAI yang sedang dipelajari. Secara teoretis, efektivitas ini dapat dijelaskan melalui konsep *contextual learning*, di mana pemahaman konsep meningkat ketika materi dikaitkan langsung dengan konteks penggunaannya. AR memungkinkan kosakata tidak hanya dihafal, tetapi dipahami dalam praktik ibadah dan pembahasan kitab, sehingga meningkatkan transfer pengetahuan. Dibandingkan dengan metode hafalan tradisional, AR menyediakan konteks visual yang memperjelas fungsi kosakata

dalam kehidupan keagamaan. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa integrasi konteks visual dalam pembelajaran bahasa meningkatkan pemahaman semantik dan motivasi belajar siswa.

Pada aspek keterlibatan siswa, penggunaan media *Augmented Reality* (AR) terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif, aktif, dan inklusif. Hal ini sejalan dengan teori *social constructivism* yang menekankan peran interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. AR menciptakan ruang belajar yang memungkinkan diskusi, eksplorasi bersama, dan pembelajaran berbasis kelompok. Selain itu, fleksibilitas AR memungkinkan diferensiasi pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar santri. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa AR mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif, terutama dalam konteks pendidikan berbasis komunitas seperti pesantren.

Pertama, para narasumber menekankan pentingnya pengembangan materi AR yang lebih variatif dan kontekstual. Analisis ini menunjukkan bahwa efektivitas AR tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Tanpa perencanaan pedagogis yang jelas, AR berpotensi kehilangan fungsi instruksional dan bergeser menjadi sekadar media hiburan. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa integrasi teknologi pembelajaran harus berbasis desain instruksional yang matang agar berdampak signifikan terhadap hasil belajar.

Kedua, para narasumber menekankan pentingnya peningkatan pelatihan bagi guru dalam penggunaan media *Augmented Reality* (AR). Pelatihan tersebut dipandang perlu agar strategi pembelajaran berbasis teknologi ini dapat dioptimalkan secara maksimal dan tidak hanya terbatas pada aspek teknis penggunaan media. Secara teoretis, hal ini berkaitan dengan peran guru sebagai *learning facilitator* yang tidak hanya menguasai aspek teknis, tetapi juga mampu mengarahkan interaksi belajar secara pedagogis. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan AR tanpa pendampingan pedagogis cenderung kurang optimal dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Ketiga, Integrasi AR dengan metode pembelajaran konvensional tetap diperlukan untuk memastikan penguasaan kosakata bahasa Arab secara komprehensif. AR berfungsi sebagai penguat pemahaman konseptual dan visual, sementara metode pelatihan menulis (*kitābah*), membaca (*qirā'ah*), dan percakapan (*kalām*) berperan dalam internalisasi dan penggunaan aktif kosakata.

Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa pembelajaran bahasa yang efektif membutuhkan kombinasi antara media digital dan praktik linguistik konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di pesantren Ar-Royan. Efektivitas AR dapat dijelaskan melalui mekanisme pembelajaran multimodal, kontekstual, dan kolaboratif yang mendukung karakteristik pendidikan pesantren. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu sekaligus menunjukkan bahwa keberhasilan AR sangat bergantung pada desain pedagogis, kompetensi guru, serta keselarasan dengan nilai-nilai pendidikan Islam. Dengan perencanaan dan pengembangan berkelanjutan, AR berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan dalam konteks Pendidikan Agama Islam berbasis pesantren.

KESIMPULAN

Penerapan metodologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* di POMPES Ar-Royan Pacitan terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di era Society 5.0. Penggunaan *Augmented Reality* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa secara efektif, memperkuat motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dan interaksi sosial santri dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Integrasi materi keagamaan dengan teknologi digital menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna, serta mendukung penguatan pemahaman keislaman dan pembentukan karakter santri. Namun, keberlanjutan dan optimalisasi penerapan metodologi ini memerlukan pengembangan materi yang lebih kontekstual, peningkatan kompetensi pedagogik dan literasi digital pendidik, serta keseimbangan antara pendekatan pembelajaran inovatif berbasis teknologi dan metode konvensional yang menjadi ciri khas pendidikan pesantren.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas pembelajaran PAI berbasis *Augmented Reality* pada materi keislaman lain selain kosakata bahasa Arab, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam konteks pesantren. Selain itu, penelitian lanjutan perlu mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan *Augmented Reality* terhadap internalisasi nilai-nilai

keislaman dan pembentukan karakter santri.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, U., Ta'rifin, A., Novianti, D., Safitri, H. H., & Hassan, Z. (2025). Exploring the Impact of Augmented Reality on Meaningful Learning in Islamic Religious Education : A Quantitative Analysis. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 23(1), 1-25.
- Alfah, D. A. Z., Ma'arif, M. S., & Muslimah, M. (2025). The Effectiveness of Visual Media in Enhancing Arabic Vocabulary Mastery. *Al-Wazan: Journal of Arabic Education*, 3(2), 182-196.
- Assyauqi, M. I. (2018). Pengembangan Media Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Komputer Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *AL-MAQOYIS*, II(1), 25-44.
- Baharun, S., & Masnun. (2025). Exploring the Impact of Contextual Arabic Language Learning in Pesantren: A Case Study of Madrasah Aliyah Students. *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 15(1), 1-12.
- Cahyani, A., & Kholisin. (2022). Developing ArVo : Augmented Reality-Based Application to Improve Arabic Vocabulary Mastery. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 6(2), 465-482.
- Destiani, D., Fatimah, S., Latifah, A., & Haniyah, H. (2022). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 781-789.
- Elewa, A. (2024). Linguistic , Aesthetic And Cultural Aspects Of Translating Literary Texts (Arabic-English): A Model For Translation Pedagogy. *IJAZ ARABI : Journal of Arabic Learning*, 7(3).
- Ernawati, Suti'ah, Taufiqurrochman, & Oktavera, H. (2024). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, 6(3), 366-377.
- Fasihah, N., Yusoff, A., Abas, U., & Jaffar, M. N. (2024). Augmented Reality Technology For Arabic Vocabulary Learning As A Model Of Quran Reflection For Hearing-Impairment Adults. *IJAZ ARABI : Journal of Arabic Learning*, 7(3), 1117-1129.
- Fauzia, E. L., & Aziz, A. U. A. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 135-149. <https://doi.org/10.15575/ta.v3i1.34109>
- Hafitria, A., & Asrofi, I. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Bahasa Arab. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(10),

7548-7556.

- Hermiwati, Hasyib, M. T. J., Machmudah, U., & Wicaksono, M. A. (2025). Enhancing Arabic Vocabulary Acquisition: Development of Learning Apps Based Interactive Learning Media. *Lisanudhad: Jurnal Bahasa, Pembelajaran Dan Sastra Arab*, 12(2), 51-80. <https://doi.org/10.21111/lisanudhad.v12i2.14687>
- Heydemans, C. D., & Elmunsyah, H. (2024). Systematic Literature Review: Use Of Augmented Reality As A Learning Media: Trends, Applications, Challenges And Future Potential. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 13(3), 670-680.
- Khusnadin, M. H., Arian, Dwi Mandaka, P., Fadhlurrahman, Z., Anwar, Z., & Safrudin, R. (2025). Research on Technology in Arabic Language Learning: A Bibliometric Analysis (1993 -2024). *LINGUA Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 21(2024), 302-317.
- Mu'minah, W., Koderi, Basyar, S., & Zuhannan. (2025). Literature Review : Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 4(1), 48-59.
- Nurcholis, A., Zaen, A. A., & Danis, A. (2025). Learning Ecology : The Dimensions Of Connectedness In Contemporary Arabic Language Pedagogy. *IJAZ ARABI : Journal of Arabic Learning*, 8(3), 1207-1220.
- Nurdianto, T., Hidayat, Y., & Fitrianto, I. (2025). Design of CEFR-Based Arabic Language Proficiency Test Indicators In The Arabic Language Education Department. *IJAZ ARABI : Journal of Arabic Learning*, 8(3), 1182-1192.
- Nurhidayah, Andrian, R., & Yul, W. (2025). Ajamiy : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab A Critical Analysis of Vocabulary Acquisition in the Absence of Contextual Language Environments : Implications for Effective Pedagogy. *Ajamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 14(2), 424-440.
- Paputungan, M. Z., Arif, M., & Sarif, S. (2025). Designing Arabic Language Learning Materials With Augmented Reality: A 3d Assemblerword-Based Media Innovation. *AN NABIGHOH*, 27(2), 223-244.
- Sahrim, M., Aqilah, N. F., Soad, M., & Asbulah, L. H. (2023). Augmented Reality Technology in Learning Arabic Vocabulary from the Perception of University Students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(21), 79-96.
- Saud, A. M., Md. Ghalib, M. F., & Bakar, R. A. (2024). Exploring Bibliometric Trends in Augmented Reality Research for Vocabulary Enhancement. *JOURNAL OF E-LEARNING RESEARCH*, 3(1), 30-44.
- Syafaah, D., Ainin, M., & Rasyidi, A. W. (2024). Development Teaching Materials Based on Independent Learning Through The Live Worksheet Application

For Qira'ah Skills At Madrasah Al-Ibtida'iyah. *IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning*, 7(3), 1272–1283.

Ubaidillah, Muflih, M., Fajri, N., Jaili, H., & Azimah, N. (2023). The Importance of Digital Media : The Use of Canva in Arabic Vocabulary. *Al Maqayis : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 10(1), 36–52.

Wan Daud, W. A. A., Abdul Ghani, M. T., Rahman, A. A., Yusof, M. A. B. M., & Amiruddin, A. Z. (2021). ARabic-Kafa: Design and development of educational material for Arabic vocabulary with augmented reality technology. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 1760–1772. <https://doi.org/10.52462/jlls.128>

Yunanta, I. R. (2022). Transforming Arabic Vocabulary Learning for Beginners through Interactive Digital Media. *IJ-ATL: International Journal of Arabic Teaching and Learning*, 06(02), 240–252.