

تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لتعليم مفردات اللغة

العربية في المدرسة



البحث العلمي

مقدم إلى كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا لاستيفاء شرط من شروط الحصول

على الدرجة الجامعية في تعليم اللغة العربية.

إعداد:

النساء فضيلة اسوادي

٢٢١٠٤٠٢٠٠٩١

قسم تعليم اللغة العربية

كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا

م ٢٠٢٦

إقرار أصالة البحث

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Fadhila Iswadi
NIM : 22104020091
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة

adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat materi dari karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2026

Yang menyatakan,



Annisa Fadhila Iswadi

NIM. 22104020091

موافقة المشرف



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Annisa Fadhila Iswadi

NIM : 22104020091

Judul Skripsi :

تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, Juni 2026
Pembimbing

Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd
NIP: 19800901 200801 1 011

صفحة التأييد



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2415/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة :

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANNISA FADHILA ISWADI
Nomor Induk Mahasiswa : 22104020091
Telah diujikan pada : Rabu, 15 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

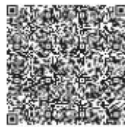
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Adhi Setiawan, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

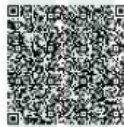
Valid ID: 6a6cd706bcc50



Penguji I

Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

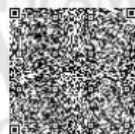
Valid ID: 6a6c25738e0b2



Penguji II

Dr. MUHAMMAD SABILAR ROSYAD,
M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6a5889ac15e48



Yogyakarta, 15 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a70205046827

الشعار

الِإِخْتِيَارُ وَالِدُّعَاءُ

Usaha (Ikhtiar) dan Doa

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا^١

Bersama kesulitan ada kemudahan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Pengurus Besar Nahdlatul Ulama, "Surat Al-Insyirah Ayat 6: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir", *Al-Quran NU Online*, <https://quran.nu.or.id/al-insyirah/6>

الإهداء

أهدى هذا البحث إلى:

قسم تعليم اللغة العربية

كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا



كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين وعلى كل أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام على سيدنا محمد صل الله عليه وسلم وعلى اله وصحبه وبرك وسلم أجمعين. أما بعد.

الحمد لله رب العالمين الذي منّ علينا بواسع رحمته وتوفيقه وهدايته وعنايته، ومنّ علينا بنعم الإيمان والإسلام، والصحة الجسدية والنفسية، حتى تمكن الكاتب من إتمام هذا البحث على الوجه الأكمل. الصلاة والسلام على قدوتنا الحسنة نبينا الكريم محمد صلى الله عليه وسلم، الذي أخرج الأمة من ظلمات الجاهلية إلى نور الإسلام الذي نعيشه اليوم. نسأل الله أن يرزق الكاتب والقارئ وجميع المسلمين شفاعة النبي محمد صلى الله عليه وسلم يوم القيامة. آمين.

إعداد البحث العلمي بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة" هو ملخصٌ لتطوير وسائط الواقع المعزز لتنمية فهم المفردات لدى طلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية غروجوجان. يدرك الكاتب أنه لولا الدعم والتوجيه والدعاء والنقد والمساهمات من مختلف الأطراف، لما وصل الكاتب إلى هذه النقطة. لذا، بكل تواضع، يتقدم الكاتب بخالص الشكر إلى:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور نورهيدي، بصفته مدير جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية

الحكومية يوجياكارتا.

٢. فضيلة الدكتور سيغيت بورناما، بصفته عميد كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكارتا.

٣. فضيلة الأستاذ نور الهدى الماجستير، بصفته رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية

العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا.

٤. فضيلة الأستاذة نور هبسري ف. الماجستير، بصفتها سكرتيرة قسم تعليم اللغة العربية

كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية

يوجياكرتا

٥. فضيلة الأستاذ الدكتور أدهي ستيانوان الماجستير، بصفته المشرف على البحث العلمي،

الذي قدّم دائماً الدعم والتوجيه والتحفيز للباحث طوال فترة البحث.

٦. فضيلة جميع المحاضرين والمحاضرات الذين قد علموني العلوم في قسم تعليم اللغة

العربية.

٧. المدرسة العالية الحكومية ٤ بانتول، وبالأخص الأستاذ نانانج قاسم والأستاذ محمد بدر

الدين وجميع الزملاء المشرفين، وكذلك رئيس المدرسة العالية الحكومية ٤ بانتول،

الأستاذ سيف لاني.

٨. العائلة الكريمة، إلى والدي العزيزين، وجدي، وجدتي، وخالتي. شكرا لكم على دعواتكم

الصادقة ودعمكم الذي لا ينقطع. جزاكم الله خير الجزاء وأخلف عليكم بالبركات

الوافرة.

٩. الشخص المميز، محمد ريان فوزي، الذي يرافقني دائماً، ويقدم الدعم العاطفي، والدعاء

الذي لا ينقطع في كل خطوة من خطوات إعداد هذا البحث.

١٠. جميع الأطراف الذين ساعدوا وقدموا المدخلات والتشجيع في كتابة هذا البحث والذين

لا يمكن ذكرهم واحدًا تلو الآخر.

وأخيرا عسى الله أن يجزيهم أفضل الجزاء ويحسنهم أحسن الحسن ويجعل هذا البحث علما

نافعا وصالحا ومباركا. آمين.

يوجياكرتا، ٢٩ يونيو ٢٠٢٦

الباحث



النساء فضيلة إسوادی

٢٢١.٤.٢٠.٩١

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Annisa Fadhila Iswadi “Pengembangan Media Augmented Reality untuk Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab di Madrasah” Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Media pembelajaran mufrodat bahasa Arab yang digunakan di madrasah saat ini masih didominasi oleh media konvensional, sehingga kurang mampu memvisualisasikan kosakata secara konkret dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Padahal, pembelajaran mufrodat bahasa Arab memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami kosakata yang dipelajari. Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang dapat menampilkan objek virtual secara interaktif untuk mendukung penyajian materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk pembelajaran mufrodat bahasa Arab di madrasah serta mengetahui apakah media yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli dan respons pengguna.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADHI yang meliputi tahap Analisis Awal, Design, Hibrida Implementasi, dan Iterasi Evaluasi. Produk dikembangkan menggunakan platform Assemblr EDU dan dinilai oleh ahli materi serta ahli media untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, media diujicobakan secara terbatas kepada guru bahasa Arab dan teman sejawat untuk memperoleh respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru bahasa Arab, dan teman sejawat. Produk yang dikembangkan memadukan objek tiga dimensi, teks, audio pelafalan, marker, dan petunjuk penggunaan dalam satu media pembelajaran yang interaktif.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,07% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 78,13% dengan kategori layak. Respons guru bahasa Arab dan teman sejawat menunjukkan penilaian positif terhadap aspek tampilan, kemudahan penggunaan, pembelajaran, dan penerapan teknologi Augmented Reality. Temuan penelitian juga menunjukkan adanya beberapa masukan teknis, seperti optimalisasi ukuran file, peningkatan kecepatan pemuatan media, dan pengembangan fitur audio yang lebih lengkap. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Augmented Reality yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria untuk diterapkan dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab di madrasah dan berpotensi mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Kata kunci: teknologi pendidikan, media interaktif, Assemblr Edu, kosakata bahasa Arab, ADHI model

الملخص

النساء فضيلة إسوادي «تطوير وسائط الواقع المعزز لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية ٤ بانتول للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦» برنامج دراسة تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتدريس، الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاغا يوجياكارتا، ٢٠٢٦.

لا تزال الوسائل التعليمية المستخدمة لتعليم مفردات اللغة العربية في المدارس الدينية في الوقت الحالي تهيمن عليها الوسائل التقليدية، مما يجعلها غير قادرة على تجسيد المفردات بشكل ملموس وتوفير تجربة تعليمية تفاعلية. في حين أن تعليم مفردات اللغة العربية يتطلب وسائل قادرة على تقديم المواد بطريقة جذابة وتفاعلية حتى يتمكن الطلاب من فهم المفردات التي يتعلمونها بسهولة أكبر. تعد تقنية الواقع المعزز (AR) تقنية قادرة على عرض كائنات افتراضية بشكل تفاعلي لدعم عرض المواد التعليمية. ولذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز (AR) لتعليم مفردات اللغة العربية في المدارس الدينية، وكذلك معرفة ما إذا كانت الوسيلة التي تم تطويرها تستوفي معايير الوسائل التعليمية بناءً على تقييم الخبراء وردود فعل المستخدمين.

استخدم هذا البحث منهجية البحث والتطوير (R&D) وفقاً لنموذج ADHI الذي يشمل مراحل التحليل الأولي، والتصميم، والتنفيذ الهجين، والتقييم التكراري. تم تطوير المنتج باستخدام منصة Assemblr EDU، وقام خبراء في المادة الدراسية وخبراء في الوسائط بتقييمه لمعرفة ما إذا كانت الوسائط المطورة تستوفي معايير الوسائط التعليمية. بعد ذلك، تم اختبار الوسيلة بشكل محدود على معلمي اللغة العربية وزملائهم للحصول على ردود فعل المستخدمين تجاه الوسيلة التي تم تطويرها. وتألف عينة البحث من خبراء في المادة الدراسية، وخبراء في الوسائط، ومعلمي اللغة العربية، وزملائهم. ويجمع المنتج الذي تم تطويره بين العناصر ثلاثية الأبعاد، والنص، وتسجيل الصوت للنطق، والعلامات، وإرشادات الاستخدام في وسيلة تعليمية تفاعلية واحدة.

بلغت نسبة التحقق من صحة المحتوى من قبل الخبراء ٩١,٠٧٪ ضمن فئة «مقبول جداً»، في حين بلغت نسبة التحقق من صحة الوسائط من قبل الخبراء ٧٨,١٣٪ ضمن فئة «مقبول». وأظهرت ردود فعل معلمي اللغة العربية وزملائهم تقييمًا إيجابيًا فيما يتعلق بجوانب

العرض وسهولة الاستخدام والتعلم وتطبيق تقنية الواقع المعزز. كما أظهرت نتائج البحث وجود بعض الملاحظات الفنية، مثل تحسين حجم الملفات، وزيادة سرعة تحميل الوسائط، وتطوير ميزات صوتية أكثر شمولاً. وبناءً على هذه النتائج، تم إعلان أن الوسائط التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز التي تم تطويرها تستوفي المعايير اللازمة لتطبيقها في تعليم مفردات اللغة العربية في المدارس، ولديها القدرة على دعم خلق عملية تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية وارتباطاً بالسياق.

الكلمات المفتاحية: تكنولوجيا التعليم، الوسائط التفاعلية، Assemblr Edu، مفردات اللغة العربية، نموذج ADHI

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

محتويات البحث

أ	إقرار أصالة البحث	
ب	موافقة المشرف	
ج	صفحة التأييد	
د	الشعار	
هـ	الإهداء	
و	كلمة الشكر والتقدير	
ي	ABSTRAK	
ط	الملخص	
ل	محتويات البحث	
١	الباب الأول المقدمة	
١	أ. خلفية المشكلة	
٦	ب. مشكلة البحث	
٧	ج. أهداف التطوير	
٧	د. مواصفات المنتج المطور	
٨	هـ. فوائد البحث	
١١	الباب الثاني	
١١	الإطار النظري	
١١	١. الوسائل التعليمية	
١١	أ. مفهوم والوسائل التعليمية	
١٣	ب. وظائف الوسائل التعليمية	

ج. خصائص الوسائل التعليمية الجيدة.....	١٦
٢. تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality).....	١٩
أ. مفهوم الواقع المعزز.....	١٩
ب. مكونات تقنية الواقع المعزز.....	٢٠
ج. فوائد الواقع المعزز في عملية التعلم.....	٢٢
٣. تعليم المفردات العربية (Mufrodat).....	٢٣
أ. مفهوم المفردات (Mufradat).....	٢٣
ب. أهمية إتقان المفردات العربية.....	٢٤
ج. أهداف تعليم المفردات العربية.....	٢٥
د. العوامل المؤثرة في إتقان المفردات العربية.....	٢٧
هـ. معايير اختيار المفردات في تعليم اللغة العربية.....	٢٨
٤. الدراسة البحثية ذات الصلة.....	٢٩
أ. البحوث السابقة حول وسائل الواقع المعزز.....	٢٩
ب. البحوث السابقة حول تعليم المفردات.....	٣٠
ج. البحوث السابقة حول الواقع المعزز في تعليم اللغة العربية.....	٣١
د. أوجه الشبه والاختلاف مع البحث الحالي.....	٣٢
٥. الإطار الفكري.....	٣٣
الباب الثالث.....	٣٥
منهجية البحث.....	٣٥
أ. منهجية التطوير.....	٣٥
ب. إجراءات التطوير أو نموذج التطوير.....	٣٧
ج. موقع البحث وزمنه.....	٤٠
د. أفراد البحث.....	٤١

٤٣	هـ. تصميم تجريب المنتج.....
٤٦	و. تقنيات وأدوات جمع البيانات.....
٥٦	ز. تقنيات تحليل البيانات.....
٦٢	ح. هيكلية عرض البحث.....
٦٤	الباب الرابع.....
٦٤	نتائج البحث ومناقشتها.....
٦٤	أ. تطوير المنتج باستخدام نموذج ADHI.....
٦٤	١. التحليل الأول (Analyze Learners & State Objectives).....
٦٧	٢. التصميم (Prototyping Stage / Select Methods, Media, and Materials).....
٦٨	٣. إعداد لوحة قصة الوسيلة (Storyboard).....
٧٠	ب. تطوير الوسيلة باستخدام Assemblr EDU.....
٧٩	ج. إرشادات استخدام وسيلة الواقع المعزز.....
٨٠	د. نتائج اختبار تحكيم الخبراء.....
٨٤	هـ. تعديل المنتج.....
٨٦	و. هجين التطبيق.....
٨٩	ز. نتائج استبيان الأقران.....
٩٣	ح. مناقشة نتائج هجين التطبيق.....
٩٥	ط. تكرار التقويم (Iterasi Evaluasi).....
١٠٠	الباب الخامس.....
١٠٠	الخاتمة.....
١٠٣	المراجع.....
١١٠	الملاحق.....

قائمة الجداول والصور

- الجدول ٣.١: مصفوفة استبانة التحقق من قبل خبراء المادة التعليمية
- الجدول ٣.٢: مصفوفة استبانة التحقق من قبل خبراء الوسيلة التعليمية
- الجدول ٣.٣: مصفوفة استبانة استجابة المعلم
- الجدول ٣.٤: مصفوفة استبانة استجابة الأقران
- الصورة ٣.١ مخطط تحليل البيانات لهوبيرمان ومايلز
- الجدول ٣. الجدول ٣.٥: مقياس تقييم خبراء الوسيلة التعليمية وخبراء المادة التعليمية ..
- الجدول ٣.٦: معايير الحكم على صلاحية المنتج
- الجدول ٣.٧: مقياس ليكرت لاستجابة معلم اللغة العربية
- الجدول ٣.٨: مقياس ليكرت لاستجابات الأقران
- الجدول ٣.٩: معايير تفسير استجابات المستخدمين
- الجدول ٤.١ نتائج التحليل الأول
- الصورة ٤.١ لوحة القصة (Storyboard) لتطوير الواقع المعزز
- الصورة ٤.٢ إنشاء منتج واقع معزز (AR) جديد في Assemblr EDU
- الصورة ٤.٣ إضافة مجسم ثلاثي الأبعاد (3D)
- الصورة ٤.٤ مظهر المجسم ثلاثي الأبعاد (3D)
- الصورة ٤.٥ إضافة الشرح النصي التوضيحي
- الصورة ٤.٦ وضع الشرح التوضيحي
- الصورة ٤.٧ إنشاء الصوت للمفردات العربية
- الصورة ٤.٨ إضافة الصوت للمفردات العربية إلى Assemblr Edu

.....	الصورة ٤.٩ إنشاء مشهد التقويم
.....	الصورة ٤.١٠ اختبار القدرة الأول
.....	الصورة ٤.١١ علامة الواقع المعزز (Marker)
.....	الصورة ٤.٧ إرشادات استخدام الواقع المعزز
.....	الجدول ٤.٢ مقياس تقييم خبير الوسائل تجاه المنتج الأول
.....	الجدول ٤.٣ مقياس تقييم خبير المادة تجاه المنتج
.....	الجدول ٤.٤ تعديل المنتج
.....	الجدول ٤.٥ نتائج استبيان الأقران بشأن سهولة الاستخدام
.....	الجدول ٤.٦ نتائج استبيان الأقران بشأن مظهر الوسيلة
.....	الجدول ٤.٧ نتائج استبيان الأقران بشأن الجانب التعليمي
.....	الجدول ٤.٩ نتائج استبيان الأقران بشأن جانب الواقع المعزز (AR)
.....	الجدول ٤.١٠ نتائج المنتج النهائي

الملاحق

- الملاحق رسالة تعيين مشرف البحث
- الملاحق إثبات ندوة خطة البحث
- الملاحق إثبات ندوة خطة البحث
- الملاحق رسالة استئذان البحث
- الملاحق التحقق من صحة الآلة
- الملاحق تقييم المنتج من قبل خبراء في الموضوع
- الملاحق نتائج استبيان معلم اللغة العربية
- الملاحق الملاحق نتائج استبيان جوجل فورم من الزملاء
- الملاحق بطاقة توجيه البحث
- الملاحق سيرة ذاتية
- الملاحق توثيق

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية المشكلة

يحتل تعليم اللغة العربية في المدرسة مكانةً بالغة الأهمية، إذ تُعد هذه اللغة إحدى الوسائل الرئيسة لفهم تعاليم الإسلام بصورة أعمق وأدق. فمن خلال إتقان اللغة العربية يتمكن المتعلمون من استيعاب مضامين القرآن الكريم والحديث النبوي، إضافة إلى المؤلفات الإسلامية التي كُتبت في معظمها باللغة العربية. وتؤكد أغوستيني أن تعليم اللغة العربية يُعد ضرورة في إطار التربية الإسلامية، وذلك لتمكين المتعلمين من فهم التعاليم الواردة فيها فهماً صحيحاً ودقيقاً، وتجنب الوقوع في سوء الفهم أو التحريف الدلالي. كما أن اللغة العربية لا تقتصر على كونها وسيلة للتواصل فحسب، بل تُعد أيضاً لغة ذات وظيفة دينية وأكاديمية داخل بيئة التعليم الإسلامي^٢. وعليه، فإن تعليم اللغة العربية في المدارس الدينية ينبغي أن يُوجَّه نحو تعزيز الكفايات اللغوية لدى المتعلمين منذ المراحل الأولى، بما يضمن تحقيق أهداف التعلم بشكل فعال ومتكامل.

أحد المكونات الأساسية التي تُحدِّد نجاح تعلّم اللغة العربية هو إتقان المفردات (المفردات اللغوية). إذ تُعد المفردات الأساس الذي يمكن المتعلمين من فهم الجمل وصياغتها واستخدامها في التواصل باللغة العربية، وبذلك فإن جودة الأداء اللغوي ترتبط ارتباطاً وثيقاً بكمّ المفردات ونوعيتها لدى المتعلم. ويُبيّن عارف أن المفردات تُعد عنصراً محورياً في إتقان اللغة العربية^٣، بينما يوضح أخيار أن إتقان

² Agustini. (2021). Urgensi Pemahaman Bahasa Arab dalam Mempelajari Agama Islam di Indonesia. Jurnal Agama dan Hak Azazi Manusia, 10(2), hlm. 166–169. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/inright/article/view/2922>

³ Nengrum, T. A., & Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab, 9(1), hlm. 3–5. <https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/article/view/431>

المفردات والقواعد النحوية (القواعد) يرتبط ارتباطاً إيجابياً ودالاً بمهارة الكتابة باللغة العربية^٤. وتؤكد هذه النتائج أن كلما ازداد مستوى إتقان المفردات لدى المتعلمين، زادت فرص تطورهم في المهارات اللغوية الأخرى. وعليه، فإن تعليم المفردات لا يمكن اعتباره مادةً تكميلية، بل يُعد أساساً جوهرياً في تعلّم اللغة العربية في المدرسة.

ومع ذلك، فإن تعزيز المفردات لا يمكن أن يتحقق بصورة مثلى إذا ظلّ التعليم معتمداً على التلقين الشفهي والحفظ فقط. ففي الممارسة التعليمية، يميل المتعلمون إلى فهم المفردات بشكل أفضل عندما تُقدّم من خلال وسائل تعليمية ملموسة وجذابة وقريبة من خبراتهم التعليمية. وتشير دراسة أسّله إلى أن استخدام أساليب تعليمية أكثر متعة يمكن أن يساهم في رفع مستوى النشاط التعليمي وتحسين إتقان المفردات لدى المتعلمين^٥، بينما يثبت إل فايز أن الوسائط التعليمية المعتمدة على العناصر البصرية قادرة على تعزيز المشاركة الفعّالة ورفع نتائج تعلم مفردات اللغة العربية. ومن جهة أخرى^٦، تُعد بطاقات الصور من الوسائل التي تساعد المتعلمين على حفظ المفردات بسهولة أكبر، وتنمية الدافعية لديهم، وخلق بيئة تعلم أكثر حيوية. ويظهر ذلك أن تعليم المفردات يحتاج إلى وسائل تعليمية لا تقتصر على نقل المعلومات فقط، بل يجب أن تكون قادرة أيضاً على توفير خبرة تعلم تفاعلية وذات معنى.

يشهد التطور التكنولوجي الرقمي في الوقت الحاضر تغييراً في خصائص المتعلمين، مما يفرض ضرورة الابتكار في استراتيجيات التعليم. إن استخدام الأجهزة الذكية (gadget) والوسائط الصوتية والمرئية والتطبيقات التفاعلية في تعلم اللغة

⁴ Ahyar, H. (2018). Penguasaan Mufrādat Dan Qawā'id Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 4(2), hlm. 259–260. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/almahara/article/view/2018.042-06/1569>

⁵ Aslah, Z. (2017). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Arab Dengan Metode Bernyanyi Kelas VII B Mtsn 6 Sleman Yogyakarta. Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3(2), 269–286. hlm. 270–285. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/almahara/article/view/2017.032-05/1425>

⁶ Elfaiz, T. (2023). Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab melalui Pembelajaran Berbasis Photo Story: Penelitian Tindakan Kelas di MTsN 4 Kulon Progo. Indonesian Journal of Action Research, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-07>

العربية يدل على أن عملية التعلم يمكن أن تصبح أكثر إبداعاً وجاذبية وملاءمة لاحتياجات الجيل الرقمي. وقد توصلت أدينا وحسن إلى أن التحول في تعليم اللغة العربية من خلال استخدام الأجهزة الذكية يسهم في زيادة دافعية التعلم لدى الأطفال^٧، وإثراء تنوع المحتوى التعليمي، وتنمية المهارات الرقمية لدى المتعلمين. ويُظهر هذا الواقع أن وسائل التعليم التقليدية تحتاج إلى تحديث وتطوير حتى لا تتخلف عن مواكبة تطورات العصر. وبعبارة أخرى، فإن توظيف التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية لم يعد مجرد خيار إضافي، بل أصبح ضرورة أساسية لدعم فاعلية عملية التعليم والتعلم.

وبناءً على هذه المعطيات، تُعد تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) إحدى الابتكارات المناسبة التي يمكن تطويرها كوسيلة داعمة لتعليم المفردات في المدرسة. إذ تتيح هذه التقنية عرض الأجسام الافتراضية وكأنها موجودة في البيئة الواقعية، مما يجعل تعلم المتعلمين أكثر بصرية وواقعية وتفاعلية. ويُوضح هداية وسابر الدين وموردي أن الواقع المعزز يوفّر خبرة تعلم مختلفة عن التعليم التقليدي، حيث لا يقتصر دور المتعلم على الاستماع إلى الشرح، بل يمكنه أيضاً مشاهدة العناصر الرقمية المرتبطة بالمادة التعليمية والتفاعل معها بشكل مباشر^٨. وفي سياق تعليم المفردات، يستطيع الواقع المعزز عرض الأجسام ثلاثية الأبعاد بصورة سياقية، مما يجعل المحتوى أكثر حيوية وسهولة في الفهم. وعليه، فإن تطوير وسائط تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز يُعد خطوة جديرة بالاهتمام لتعزيز تعليم المفردات بشكل أكثر جاذبية وفاعلية وملاءمة لاحتياجات المتعلمين في المدرسة.

تشير العديد من الأبحاث إلى أن استخدام الواقع المعزز (AR) في التعلم له تأثير إيجابي على عملية التعلم. وتُظهر نتائج البحث الذي أجرته آيسية أمينة تشي عمران وزملاؤها أن استخدام الواقع المعزز في تعلم اللغة العربية قادر على خلق تجربة

⁷ Adhimah, S., & Hasan, L. M. U. (2024). Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 13(1), 65–71. <https://journal.uny.ac.id/publications/jpa/article/view/342/106>

⁸ Hidayat, Y., Sabarudin, S., & Mawardi, A. C. (2025). Augmented Reality (AR) Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching, 3(2), 113–123. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/mahira/article/view/11955>

تعليمية أكثر ارتباطًا بالسياق وتفاعلية وذات مغزى. ومع ذلك، خلصت الدراسة أيضًا إلى أن غالبية الأبحاث لا تزال تركز على إتقان المفردات، في حين أن تطبيق الواقع المعزز على المهارات اللغوية الأخرى أو تطوير تصميم تعليمي منهجي لا يزال محدودًا نسبيًا. ولذلك، يوصي المؤلف بتطوير وسائط وتصميم تعليمي أكثر شمولية حتى يمكن تطبيق الواقع المعزز على نطاق أوسع في تعليم اللغة العربية.⁹

تتوافق هذه النتائج مع المراجعة الأدبية التي أجرتها ورده المؤمنة وآخرون، والتي خلصت إلى أن الواقع المعزز فعال في تحسين فهم المفاهيم، وتحفيز التعلم، ومشاركة الطلاب، وإتقان المفردات العربية. ومع ذلك، كشفت تلك الدراسة أيضًا أن تطبيق الواقع المعزز لا يزال يواجه العديد من العقبات، مثل محدودية البنية التحتية، ونقص تدريب المعلمين، وعدم التكامل الأمثل للواقع المعزز في المناهج الدراسية وتصميم التعلم. ولذلك، أوصت الدراسة بتطوير وسائط الواقع المعزز التي تتكامل بشكل أفضل مع احتياجات التعلم، وإجراء أبحاث متابعة حول تطبيقها وتأثيرها في السياق التعليمي.¹⁰

بالإضافة إلى ذلك، أظهرت الدراسة التي أجراها آري محمد نور وزملاؤه أن الوسائط التعليمية القائمة على الواقع المعزز قادرة بشكل مستمر على تعزيز اهتمام الطلاب بالتعلم وتحسين نتائجهم الدراسية. ومع ذلك، لا تزال الدراسات التي تم تحليلها تركز في الغالب على قياس فعالية استخدام هذه الوسائط، في حين أن الدراسات التي تركز على تطوير المنتجات وتقييم مدى ملائمة الوسائط قبل تطبيقها على نطاق واسع لا تزال قليلة نسبيًا.¹¹

بناءً على العديد من الأبحاث السابقة، يمكن استنتاج أن استخدام الواقع المعزز في تعليم اللغة العربية يؤثر بشكل عام بشكل إيجابي على عملية التعلم. وتشير

⁹ Aisyah Aminah Che Amran, dkk., "Augmented Reality in Arabic Language Learning: A Systematic Literature Review," Asia Pacific Journal of Educators and Education 41, no. 1 (2026), https://ejournal.usm.my/apjee/article/view/apjee_vol41-no-1-2026_13.

¹⁰ Wardahtul Mu'minah, "Literature Review: Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Arab," (2025), https://www.researchgate.net/publication/391503403_Literature_Review_Pemanfaatan_Augmented_Reality_Dalam_Pembelajaran_Bahasa_Arab.

¹¹ Ari Muhammad Nur, dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa: Systematic Literature Review," Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP) (2026), <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/4760>.

العديد من الأبحاث إلى أن الواقع المعزز قادر على تعزيز الدافع للتعليم، ومشاركة المتعلمين، وفهم المفاهيم، وإتقان المفردات العربية من خلال تقديم المواد بطريقة أكثر ارتباطاً بالسياق وتفاعلية. وبالتالي، هناك اتساق في النتائج التي تشير إلى أن الواقع المعزز يتمتع بإمكانيات كبيرة كوسيلة لتعليم اللغة العربية. وعلى الرغم من وجود أوجه تشابه في إثبات فعالية استخدام الواقع المعزز، فإن كل دراسة تركز على جانب مختلف. فالدراسة التي أجرتها عائشة أمينة تشي عمران وزملاؤها ركزت بشكل أكبر على تجربة التعلم ومجال تطوير تصميم التعلم، بينما تناولت الدراسة التي أجرتها وردة المؤمنة وزملاؤها فعالية الواقع المعزز من خلال مراجعة الأدبيات بالإضافة إلى التحديات المختلفة التي تواجه تنفيذه، أما الدراسة التي أجراها آري محمد نور وزملاؤه فقد ركزت بشكل أكبر على زيادة اهتمام الطلاب ونتائجهم التعليمية.

ومع ذلك، تُظهر نتائج توليف تلك الأبحاث المختلفة أن غالبية الأبحاث لا تزال تركز على قياس فعالية استخدام الوسائط أو على المراجعات الأدبية المتعلقة بتنفيذ تقنية الواقع المعزز. أما الأبحاث التي تركز بشكل خاص على تطوير وسائط تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز باستخدام نموذج تصميم تعليمي محدد، وتقييم ملاءمة المنتج من خلال اختبار ألفا قبل تطبيقه على المتعلمين، فلا تزال محدودة نسبياً. ويشير هذا الوضع إلى وجود فجوة بحثية تشكل أساساً لهذا البحث. انطلاقاً من هذه الفجوة البحثية، تقدم هذه الدراسة ابتكاراً يتمثل في تطوير وسائط تعليمية تعتمد على الواقع المعزز باستخدام نموذج ADHI (التحليل الأولي، والتصميم، والتنفيذ الهجين، والتقييم التكراري). بالإضافة إلى ذلك، تركز هذه الدراسة تقييمها على اختبار ملاءمة المنتج من خلال اختبار ألفا الذي يشمل خبراء التحقق من الصحة، ومعلمي مادة اللغة العربية، وزملاء العمل قبل التنفيذ على نطاق أوسع.

أُجريت هذه الدراسة في المدرسة الثانوية الحكومية ٤ في بانتول خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. واستند اختيار موقع الدراسة إلى الحاجة إلى تطوير وسائط تعليمية تدعم تعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة. بالإضافة إلى ذلك، أتاحت المدرسة للباحث فرصة تطوير المنتج واختبار صلاحيته من

خلال خبراء التحقق من الصحة، ومعلمي مادة اللغة العربية، وزملاء العمل، مما سمح بتنفيذ عملية تطوير الوسيلة التعليمية بشكل منهجي وفقاً لمراحل نموذج ADHI. ولذلك، فإن تطوير وسائط تعليمية قائمة على الواقع المعزز أمر جدير بالاهتمام، لأنها قادرة على دمج العناصر المرئية والمسموعة والتفاعلية في وسيلة تعليمية واحدة، بحيث لا يقتصر دور الطلاب على حفظ المفردات فحسب، بل يمتد إلى فهم معانيها وسياقات استخدامها بشكل أكثر واقعية. وبذلك، فإن الوسائط القائمة على الواقع المعزز لديها القدرة على دعم خلق عملية تعلم المفردات تكون أكثر جاذبية وذات مغزى، ومتوافقة مع خصائص الطلاب في العصر الرقمي.

بناءً على ما سبق، ترى هذه الدراسة أن تطوير وسائط تعليمية قائمة على الواقع المعزز يمثل أحد الحلول الملائمة لدعم تعلم مفردات اللغة العربية في المدارس الدينية. وعنوان هذه الدراسة هو «تطوير وسائط الواقع المعزز لتعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية ٤ في بانتول». ومن خلال تطوير هذه الوسائط، يُتوقع الحصول على منتج تعليمي مناسب لاستخدامه في تعلم المفردات، وقادر على توفير تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وذات مغزى للطلاب.

ب. مشكلة البحث

١. كيف يتم تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) لدعم تعلم المفردات في المدرسة؟
٢. ما مدى صلاحية وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لدعم تعلم المفردات في المدرسة بناءً على تقييم خبراء الوسائط وخبراء المادة؟
٣. ما استجابة معلمي اللغة العربية وزملاء تجاه وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لدعم تعلم المفردات في المدرسة؟

ج. أهداف التطوير

تتمثل أهداف هذا البحث فيما يلي:

١. التعرف على كيفية تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لدعم تعلم المفردات في المدرسة.
٢. معرفة مدى صلاحية وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لدعم تعلم المفردات في المدرسة بناءً على تقييم خبراء الوسائط وخبراء المادة.
٣. التعرف على استجابة معلمي اللغة العربية والزملاء تجاه وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز لدعم تعلم المفردات في المدرسة.

د. مواصفات المنتج المطوّر

تعد الوسيلة التعليمية المطورة في هذا البحث وسيلة قائمة على تقنية الواقع المعزز، حيث تم تصميمها باستخدام منصة Assemblr Edu كمنصة رئيسية في عملية التطوير. وقد صُممت هذه الوسيلة لعرض مجسمات ثلاثية الأبعاد تمثل المفردات العربية بصرياً، مما يتيح للمتعلمين اكتساب تجربة تعليمية أكثر ملموسة وجاذبية وتفاعلية. وإلى جانب عرض المجسمات ثلاثية الأبعاد، تم تزويد هذه الوسيلة بنصوص ومقاطع صوتية تفاعلية تهدف إلى مساعدة المتعلمين على فهم معاني المفردات، ونطق الكلمات نطقاً صحيحاً، فضلاً عن تعزيز قدرة الذاكرة على استيعاب المادة المدروسة وتذكرها.

ومن حيث المظهر والواجهة، فقد طُوّرت هذه الوسيلة بتصميم يتسم بالبساطة والجاذبية وسهولة الاستخدام من قبل طلاب المدارس الإسلامية. كما أُسس تطوير الوسيلة بناءً على ملاءمتها لخصائص المتعلمين واحتياجات تعليم المفردات العربية في المدارس. ويستند ذلك إلى نتائج التحليل الأولي الذي أُجري من خلال المقابلات الشخصية مع معلمي اللغة العربية، وبذلك جرى تصميم المحتوى وأسلوب عرض الوسيلة بما يتوافق مع المنهج الدراسي المعمول به في المدرسة. وبناءً على ذلك، لا تهدف هذه الوسيلة إلى أن تكون بديلاً عن دور المعلم، وإنما هي وسيلة مساندة يُرجى منها دعم عملية تعليم المفردات العربية وتوجيهها بشكل أكثر فاعلية.

ومن الناحية التقنية، يمكن تشغيل هذه الوسيلة على الأجهزة التي تبلغ سعة ذاكرة الوصول العشوائي RAM فيها ٤ جيجابايت كحد أدنى، وذلك لضمان معالجة البيانات وعرض تقنية الواقع المعزز بشكل سلس وسليم. وجرى عملية تطوير هذا المنتج بالاعتماد على نموذج ADHI الذي يشمل مراحل: التحليل الأولي (Analisis Awal)، والتصميم (Design)، والتنفيذ الهجين (Hibrida Implementasi)، والتقييم التكراري (Iterasi Evaluasi). ومن خلال هذه المراحل، طُوِّر المنتج بطريقة منهجية ومنظمة؛ بدءاً من تحديد الاحتياجات، وتصميم الوسيلة، والتطبيق المعتمد على التكنولوجيا، وصولاً إلى التقييم المتكرر للحصول على منتج نهائي يلبي تماماً متطلبات واحتياجات البيئة التعليمية في المدرسة.

هـ. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

يُتوقع أن يسهم هذا البحث في تطوير المعرفة العلمية في مجال تكنولوجيا التعليم، ولا سيما فيما يتعلق باستخدام وسائط تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) كوسيلة داعمة لتعليم المفردات في المدرسة. ومن المتوقع أن يُثري هذا التطوير الدراسات المتعلقة بدمج التكنولوجيا الرقمية في تعليم اللغة، وأن يكون مرجعاً للبحوث المستقبلية التي تتناول تطوير الوسائط التعليمية المبتكرة المعتمدة على تقنية الواقع المعزز.

كما يُتوقع أن يعزز هذا البحث النتائج السابقة التي تشير إلى أن تقنية الواقع المعزز قادرة على تقديم تمثيلات بصرية تفاعلية وسياقية تساعد المتعلمين على فهم المادة التعليمية بصورة أسهل. وبذلك يمكن أن يشكل هذا البحث أحد الأسس النظرية في تطوير الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا بما يتوافق مع متطلبات تعليم القرن الحادي والعشرين.

٢. الفوائد للمعلم

يُتوقع أن تكون الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز التي تم تطويرها في هذا البحث بديلاً مساعداً يُسهِّل على المعلم تقديم مفردات اللغة العربية بشكل أكثر جاذبية وتفاعلاً. إذ تتيح هذه الوسيلة عرض أشياء ثلاثية الأبعاد توضح معنى المفردات بشكل بصري، مما يجعل عملية الشرح أكثر فاعلية.

كما يمكن أن تساعد هذه الوسيلة المعلم في تنويع أساليب التدريس وخلق بيئة تعليمية أكثر ابتكاراً. ويسهم استخدام تقنية الواقع المعزز أيضاً في تمكين المعلم من توظيف التطور التكنولوجي في العملية التعليمية بما يتناسب مع خصائص المتعلمين المعاصرين، دون أن يلغي الدور الأساسي للمعلم في العملية التعليمية.^{١٢}

٣. الفوائد للمتعلمين

يُتوقع أن تساعد الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز المتعلمين على فهم المفردات العربية وتذكرها بشكل أسهل من خلال التصورات البصرية التفاعلية للأشياء المعروضة. كما أن الخبرة التعليمية الأكثر واقعية وجاذبية تتيح للمتعلمين فهماً أعمق مقارنة بالشرح اللفظي أو النصي فقط.

بالإضافة إلى ذلك، يُتوقع أن يسهم استخدام هذه التقنية في رفع مستوى الدافعية والاهتمام والمشاركة لدى المتعلمين في عملية التعلم. كما أن التفاعل المباشر مع العناصر الافتراضية عبر الأجهزة الرقمية يوفر تجربة تعلم ممتعة، مما يجعل المتعلمين أكثر نشاطاً في تعلم المفردات العربية.^{١٣}

٤. الفوائد للمدرسة

يُتوقع أن يسهم هذا البحث في دعم المدرسة من خلال توفير ابتكار في الوسائل التعليمية المعتمدة على التكنولوجيا، والتي يمكن استخدامها كوسيلة مساندة في تعليم اللغة العربية. كما يمكن أن تكون تقنية الواقع المعزز إحدى الأدوات التي تساعد المدرسة على تطوير عملية تعليمية أكثر توافقاً مع تطور التكنولوجيا واحتياجات المتعلمين.

¹² Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Marcheta, N., Agustin, M., & Huzaifa, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality dan Teknologi Mobile sebagai Media Edukasi untuk Sekolah Dasar di Kelurahan Kebon Pedes Bogor. Bhakti Persada Jurnal Aplikasi IPTEKS, 9(1), hlm. 1-2. <https://dx.doi.org/10.31940/bp.v9i1.1-9>

¹³ Sansena, M. A., Ni'mah, A., Perta, H., Thoriq, & Wildan, A. (2025). Pembelajaran Sains Berbantuan Augmented Reality di Sekolah: Kajian Literatur Implementasi dan Dampak Bagi Siswa. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 19(1), 26-34, hlm. 30. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/42459/2580>

علاوة على ذلك، يمكن أن تكون نتائج هذا التطوير مرجعاً للمدرسة في تحسين جودة التعليم من خلال توظيف التكنولوجيا الرقمية، مما يساهم في خلق بيئة تعليمية أكثر ابتكاراً وجاذبية ورفع مستوى جودة التعليم.

٥. الفوائد للباحثين المستقبليين

يُتوقع أن يكون هذا البحث مرجعاً للباحثين المستقبليين المهتمين بتطوير وسائط تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز في مواد دراسية أو مراحل تعليمية مختلفة. كما يمكن أن يُستخدم كأساس لدراسات لاحقة تهدف إلى تطوير وسائط تعليمية أكثر ابتكاراً بما يتناسب مع تطور تكنولوجيا التعليم.

كما يمكن أن يشكل هذا البحث قاعدة لدراسات لاحقة تتناول فاعلية أو تطبيق أو تأثير وسائط الواقع المعزز على جوانب مختلفة من التعلم، مثل الدافعية، ونتائج التعلم، ومهارات المتعلمين.



الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث والتطوير الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج أن تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) كوسيلة مساعدة في تعليم المفردات العربية في المدرسة كان مدفوعاً بالحاجة إلى وسائل تعليمية أكثر ابتكاراً، وجاذبية، وتوافقاً مع خصائص المتعلمين. وأظهرت نتائج التحليل الأولي أن تعليم المفردات العربية لا يزال يواجه عوائق مختلفة، مثل التفاوت في قدرات المتعلمين على استيعاب المفردات، وانخفاض الرغبة التعليمية تجاه مادة اللغة العربية، بالإضافة إلى محدودية الوسائل التعليمية القادرة على تقديم المادة بشكل مادي وتفاعلي. وتوضح هذه الظروف ضرورة تطوير وسائل تعليمية يمكنها مساعدة المتعلمين على فهم المفردات العربية بسهولة أكبر وفي الوقت نفسه زيادة دافعيتهم في المشاركة في عملية التعليم.

وتم تنفيذ تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز في هذا البحث باستخدام نموذج ADHI الذي يتكون من مراحل: التحليل الأولي، والتصميم، وهجين التطبيق، وتكرار التقويم. وفي مرحلة التحليل الأولي، تم تحديد احتياجات المستخدمين، وخصائص المتعلمين، وخصائص المادة، بالإضافة إلى احتياجات الوسيلة التعليمية ذات الصلة بظروف التعليم في المدرسة. وبعد ذلك، تم في مرحلة التصميم إعداد مخطط الوسيلة الذي يشمل تحديد موضوع المادة، وإعداد لوحة القصة (Storyboard)، وإنشاء المجسمات ثلاثية الأبعاد، وتنسيق العلامة (Marker)، وتوفير الصوت التوضيحي لنطق المفردات، وتصميم مسار استخدام الوسيلة. وأُجريت مرحلة هجين التطبيق بالاستفادة من منصة Assemblr EDU لإنتاج وسيلة واقع معزز يمكن الدخول إليها من خلال عملية مسح العلامة باستخدام الأجهزة الرقمية. بينما أُجريت مرحلة تكرار التقويم من خلال التحكيم وتقديم المقترحات من مختلف الأطراف للحصول على منتج أفضل ومتوافق مع احتياجات المستخدمين.

والمنتج الناتج في هذا البحث عبارة عن وسيلة تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز تحتوي على مادة المفردات العربية في شكل بصري ثلاثي الأبعاد، ونصوص، وصوت توضيحي للنطق، وإرشادات استخدام، بالإضافة إلى تدريبات أسئلة بسيطة. وتم تصميم الوسيلة بمظهر جذاب وتفاعلي مما يتيح للمتعلمين الحصول على تجربة تعليمية أكثر واقعية مقارنة باستخدام الوسائل التقليدية. ويساعد وجود المجسمات ثلاثية الأبعاد التي يمكن ملاحظتها مباشرة المتعلمين على ربط المفردات العربية بتمثيل المجسم المدروس لكي تصبح عملية فهم المفردات وتذكرها أسهل. بالإضافة إلى ذلك، فإن تكامل العناصر البصرية والسمعية في الوسيلة يقدم أيضاً فرصة للمتعلمين لدراسة نطق المفردات ومعانها بشكل أكثر مثالية.

وأظهرت نتائج التحكيم والتجربة المحدودة أن الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز المطورة قد حصلت على استجابات إيجابية من المحكمين، ومعلم اللغة العربية، والأقران. ورُئيت الوسيلة مستوفية لجوانب توافق المادة، مظهر الوسيلة، سهولة الاستخدام، بالإضافة إلى منفعتها كوسيلة مساعدة في التعليم. وعلاوة على ذلك، رُئيت الوسيلة قادرة على زيادة جاذبية التعليم، وتسهيل تقديم مادة المفردات، وتقديم تجربة تعليمية أكثر تفاعلية مقارنة بالوسائل التعليمية المستخدمة طوال هذا الوقت. ومع ذلك، لا تزال بعض المقترحات التي تم الحصول عليها خلال عملية التقويم مادة للإصلاح من أجل تحسين المنتج ليكون أكثر مثالية في استخدامه.

وبناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز المطورة في هذا البحث قد نجحت في تحقيق أهداف التطوير المحددة، وهي إنتاج وسيلة تعليمية صالحة للاستخدام كوسيلة مساعدة في تعليم المفردات العربية في المدرسة. وتمتلك الوسيلة المطورة القدرة على مساعدة المتعلمين على فهم المفردات بشكل أكثر مادية، وزيادة الرغبة والدافعية التعليمية، ودعم خلق تعليم للغة العربية أكثر ابتكاراً، وجاذبية، وتوافقاً مع تطور تكنولوجيا التعليم. ولذلك، يمكن جعل هذه الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز أحد البدائل للوسائل التعليمية الداعمة لعملية تعليم المفردات العربية في المدرسة.

ب. المقترحات

بناءً على نتائج البحث والتطوير الذي تم إجراؤه، يدرك الباحث أن الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز المطورة لا تزال تمتلك بعض المحدوديات والفرص لتحسينها. ولذلك، يتطلب الأمر جهودًا متنوعة من مختلف الأطراف لكي يمكن الاستفادة من الوسيلة المطورة بشكل مثالي واستمرار خضوعها للتطوير وفقًا لاحتياجات التعليم.

بالنسبة لمعلمي اللغة العربية، يمكن الاستفادة من هذه الوسيلة التعليمية القائمة على تقنية الواقع المعزز كأحد البدائل للوسائل المساعدة في تعليم المفردات العربية. ويُرجى من المعلم القدرة على دمج استخدام هذه الوسيلة مع استراتيجيات التعليم المناسبة لكي تصبح عملية التعليم أكثر جاذبية، وتفاعلية، ومتمحورة حول المتعلم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلم أيضًا تطوير مواد مفردات أخرى لكي تصبح الوسيلة المستخدمة أكثر تنوعًا وتوافقًا مع احتياجات التعليم في الفصل.

بالنسبة لإدارة المدرسة، يُتوقع أن تكون نتائج هذا البحث أحد المراجع في دعم الاستفادة من تكنولوجيا التعليم في البيئة المدرسية. ويُرجى من المدرسة تقديم الدعم تجاه استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا الرقمية من خلال توفير الوسائل والبنية التحتية المناسبة وتشجيع المعلمين على الاستمرار في الابتكار التعليمي. ومع وجود هذا الدعم، يُتوقع لعملية التعليم في المدرسة أن تسير بشكل أكثر فعالية، وإبداعًا، وتوافقًا مع متطلبات تطور العصر.

بالنسبة للباحثين القادمين، يمكن جعل هذا البحث مرجعًا لتطوير وسائل تعليمية قائمة على تقنية الواقع المعزز تكون أكثر ابتكارًا وأوسع نطاقًا. ويمكن للبحث القادم تطوير مواد للغة العربية أكثر تنوعًا، وإضافة ميزات تفاعلية أكثر تعقيدًا، وإجراء تجربة الفعالية على المتعلمين بأعداد أكبر. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للبحث المكمل أيضًا دراسة أثر استخدام وسيلة الواقع المعزز على رفع مستوى نتائج التعلم، والدافعية التعليمية، أو مهارات اللغة العربية لدى المتعلمين للحصول على بيانات أكثر شمولاً بشأن فوائد استخدام تقنية الواقع المعزز في تعليم اللغة العربية.

المراجع

- Adhimah, S., & Hasan, L. M. U. (2024). Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 65–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.342>
- Agustini. (2021). Urgensi Pemahaman Bahasa Arab Dalam Mempelajari Agama Islam di Indonesia. *Jurnal Agama Dan Hak Asasi Manusia*, 10(2), hlm 166-169. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/inright/article/view/2922>
- Ahyar, H. (2018). Penguasaan Mufradat Dan Qawā'id Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), hlm. 259–260. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/almahara/article/view/2018.042-06/1569>
- Al-Farisi, H. b. A. (t.th.). Ma'ayir al-Maddah al-Lughawiyyah li Manahij Ghair an-Natiqina bi al-'Arabiyyah. *Al Jazeera Learning*. <https://learning.aljazeera.net/ar/node/1028>
- Amalia, R., & Prasetyo, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0: Kajian Literatur Sistematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 1380–1381. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/jipdas/article/view/2826>
- Amran, A. A. C., dkk. (2026). Augmented Reality in Arabic Language Learning: A Systematic Literature Review. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 41(1). https://ejournal.usm.my/apjee/article/view/apjee_vol41-no-1-2026_13
- Anggriani, D., Annisa, H., & Wandini, R. R. (2024). Berbagai Media Pembelajaran Di Kelas Pada Pendidikan Dasar. *Jete*, 5(1), 71–83. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jete/article/download/15722/12519>
- Anggian, L. A. S. (2022). Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital. *Mahira: Journal Of Arabic Studies*, 2(2), 137–148. <https://jurnal.iain-ngabar.ac.id/index.php/mahira/article/view/386/284>
- Anisyah, S., Imlessih, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S., & Santoso, J. T. B. (2024). Augmented Reality: Interactive And Fun Learning Media To Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 129–139. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/70167/pdf>
- Arisinta, E. T., Kharisma, A. I., & Mz, A. S. A. (2025). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ips Siswa Kelas 5 Sdn 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Kiprah Pendidikan*,

- Aslah, Z. (2017). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Arab Dengan Metode Bernyanyi Kelas VII B Mtsn 6 Sleman Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 269–286. hlm. 270–285. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/almahara/article/view/2017.032-05/1425>
- Delfi, M., Herlinda., Sukarma, Z., & Andrawina, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berliterasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Dalam Pengajaran Sastra. *Gurindam*. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/gurindam/article/download/20805/9261>
- Destiani Siti Fatimah, D., 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), 781–782. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/1209/969>
- Elfaiz, T. (2023). Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab Melalui Pembelajaran Berbasis Photo Story: Penelitian Tindakan Kelas Di Mtsn 4 Kulon Progo. *Indonesian Journal Of Action Research*, 2(2), 204–209. (hlm. 204–205) <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/IJAR/article/view/7640>
- Ernawati, Suti'ah, & Taufiqurrochman. (2024). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, 6(3), 366–376. <https://repository.uin-malang.ac.id/20169/1/20169.pdf>
- Hafitria, A., & Asrofi, I. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(10), 7548–7556. <http://jiip.stkipyapisdempu.ac.id>
- Hasnidar. (2021). Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Mtsn Palopo. *Didaktika*, 10(3), 198–210. <https://pdfs.semanticscholar.org/4c89/e60af94d736c140b3cfafc1c6752fed3793a.pdf>
- Hidayat, Y., Sabarudin, S., & Mawardi, A. C. (2025). Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Mahira: Journal Of Arabic Studies And Teaching*, 3(2), 113–123. (Hlm. 113–123). <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/mahira/article/view/11955/4242>

- Hermawan, A. (2018). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (Hlm. 32–34).
https://www.researchgate.net/publication/361631294_Metodologi_Pembelajaran_Bahasa_Arab
- Ilma Fahmi Aziza, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Augmented Reality (Ar),” JIPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam) 3, No. 1 (2024): 52–53. <https://share.google/M7afljKLSGXe5dsEY>
- Jeramat, E., Kurnila, V. S., Kurniawan, Y., & Jundu, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran MIPA Di Sekolah Menengah Pertama Swasta (Smps) Di Kota Ruteng. Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains, 8(1), 45–52.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/download/35528/pdf/108556>
- Khairunnisa, Karyadi, B., Febrianti, Y., & Sipriyadi. (2022). Persepsi Tentang Proses Pembelajaran Dan Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Pada Matakuliah Ilmu Lingkungan. Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains, 5(2), 443–446.
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/bioedusains/article/view/4904/3030>
- Lailiyah, S. N., & Pratama, H. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Pendistribusian Kembali Pendapatan Nasional Kelas Viii Di Mtsn 2 Nganjuk. Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan, 3(5), 224–232.
<https://journal.appisi.or.id/index.php/risoma/article/download/1134/1172/5657>
- Latuny, L. S., Sriwati, M., Priastuti, D. N., Roza, N., Suyana, N., & Syafii, M. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Journal Of Education And Teaching, 2(2), 213–224.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/36316/23752>
- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Marcheta, N., Agustin, M., & Huzaifa, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Dan Teknologi Mobile Sebagai Media Edukasi Untuk Sekolah Dasar Di Kelurahan Kebon Pedes Bogor. Bhakti Persada Jurnal Aplikasi Ipteks, 9(1), 1–9, Hlm. 31.
<https://ojs2.pnb.ac.id/index.php/BP/article/view/704>
- Lisa, Y., Tuah, Y. A. E., Huda, F. A., Putri, K. E., & Dewi, G. T. (2023). Media Augmented Reality Interaktif 3d Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perakitan Komputer. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komputer (Jutech).
<https://www.jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/2789>

- Luthfi, I. M. (2024). Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodad Bahasa Arab Dengan Media Flashcard Di Madin Awaliyah Ulul Albab Blaru Badas. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin*, 1(2), 115–123. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pai/article/view/275/160>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. Edisi: *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/a>
- Mawarti, M., Nurrokhmatulloh, & Taubah, M. (2025). Penerapan Media Gambar Kartun Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah. *Aphorisme: Journal Of Arabic Language, Literature, And Education*, 6(1), 248–265. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/aphorisme/article/view/7296>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd Ed.). Sage Publications.
- Mu'azzaroh, C. (2024). Implementasi Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mi Ma'arif Nu 1 Sokawera Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. [Skripsi, Uin Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]
- Mu'minah, W. (2025). Literature Review: Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 4(1). https://www.researchgate.net/publication/391503403_Literature_Review_Pemanfaatan_Augmented_Reality_Dalam_Pembelajaran_Bahasa_Arab
- Musthofa, R. A., Umri, B. K., Astuti, I. A., & Justin, D. M. (2024). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Organ Dalam Manusia Berbasis Android. *Journal Of Information System Management (Joism)*, 6(1), 16–24. <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/joism/article/view/1651/586>
- Nadhifah, N., & Sayekti, S. P. (2023). Implementasi Metode Audiolingual Dalam Meningkatkan Mufrodad Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X Di Mi Miftaahul Huda Depok. *Alamatara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 7(1), 83–100. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/alamataraok/id/article/view/1760/1107>
- Nasiroh, I., Iswandi, I., & Fanirin, M. H. (2024). Pemanfaatan Media Flash Card Pada Pembelajaran Mufradat Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun 2024. *Atmosfer*, 2(4), 272–280. <https://pbsi-upr.id/index.php/atmosfer/article/view/1067/908>
- Nengrum, T. A., & Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*,

9(1), 1–15. (Hlm. 3–5).
<https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/article/view/431>

Nur, A. M., dkk. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa: Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)*, 11(1).
<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/4760>

Pradhana, F. R., Widhi, E. P., & Fadhil, M. (2025). Pemanfaatan Teknologi Markerless Augmented Reality Untuk Edukasi Interaktif Budaya Alat Musik Tradisional Jawa Timur. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 8 (6), 3340–3342.
<https://ojs.serambimekkah.ac.id/jnkti/article/view/10071/pdf>

Pujakesuma, D., Ningrum, G. D. K., & Umami, A. A. (2025). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality, Video, Dan Slide Terhadap Hasil Belajar Dan Daya Ingat Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Negeri 6 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 12 (4), 2–3. <https://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/5455/3404>

Putri, P., Masnan, S., & Abdillah, S. (2025). Strategi Guru Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Unismuh Makassar. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(11), 17778–17788.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/5449/5552>

Qomah, F. I., Qosim, M. N., & Ghofur, A. (2024). Pemanfaatan Media Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Berdasarkan Studi Literatur. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 11(4), 428–445.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/>

Rondi, M., & Amrullah, M. Z. (2025). Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di Era Digital. *Jurnal At-Ta'bir: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 79–80.
<https://journal.stitmubo.ac.id/index.php/takbir/article/view/192/213>

Salsabila, A., Putra, P. D. A., & Ridlo, Z. R. (2024). Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbantuan Augmented Reality Pada Pembelajaran Ipa Smp Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 6(3).
<https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/5085>

Sansena, M. A., Ni'mah, A., Perta, H., Thoriq, & Wildan, A. (2025). Pembelajaran Sains Berbantuan Augmented Reality Di Sekolah: Kajian Literatur

- Implementasi Dan Dampak Bagi Siswa. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 19(1), 26–34, Hlm. 31.
<https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5115915>
- Sari, D. P., Saputra, B., Adriyanto, H., Ma'arif, M., & Cahyani, A. (2025). Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ppkn Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Nilai Kewarganegaraan. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1). <https://jurnal.permapendissumut.org/index.php/edusociety/article/view/912>
- Sephia, N. P., Kurniawan, E., Santoso, A. B., & Benardi, A. I. (2024). Efektivitas Aplikasi Inarisk Personal Sebagai Media Pembelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas Xi Sma Negeri 6 Kabupaten Tangerang. Edu Geography, 12(2), 43–50.
<https://journal.unnes.ac.id/journals/edugeo/article/download/12391/1907>
- Setiana, M., Raihana, R., Sajidah, R. A., Aziz, U. A., & Fu'adin, A. (2024). Pengkajian Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab 2023. Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa, 2(1), 301–310. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i1.1436>
- Sahana Anggian, L. A. (2022). Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital. Mahira: Journal Of Arabic Studies, 2(2), 137–149.
<https://doi.org/10.55380/mahira.v2i2.386>
- Setiyawan, A. (2025). What factors shape AI media Islamic education?. Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, 10(2), hal.97.
<https://doi.org/10.14421/edulab.2025.102.07>
- Setyaedhi, H. S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. Educational Technology Journal, 1(1), 19–30. Hlm. 22-29.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj/article/download/20444/8866>
- Siamsari, N. D., & Julianto. (2024). Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. Jpgsd, 12(6), 981–991.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/61008>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Cetakan Ke-19). Alfabeta.
- Sukma, J. M., Riswanto, & Pupitasari, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 112 Kabupaten Seluma.

- Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains, 8(6), 1293–1295.
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/bioedusains/article/view/17017/11762>
- Tassa, T. J. A., & Hindarto. (2024). Augmented Reality Mengubah Pendidikan Dasar: Era Baru Pembelajaran Interaktif. Indonesian Journal Of Applied Technology, 1(3), 1–2. <https://doi.org/10.47134/ijat.v1i3.3069>
- Ulya, U. K., & Fauzi. (2024). Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 Mi. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(3), 2078–2085.
<https://edukatif.org/edukatif/article/view/6578/pdf>
- Tasya'ah, R., Fadlilah, R. D., Khanifah, M. D., & Zulfahmi, M. N. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan. Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya, 3(1), 161–170, Hlm. 161–162. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi/article/view/1331>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi, 3(5), 209–217.
<https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/jpi/article/view/209-217/719>