

**Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*
bagi Guru MGMP Bahasa Arab Kabupaten Malang**

***Augmented Reality*-Based Learning Media Training for Arabic Language
MGMP Teachers in Malang**

Mochammad Rizal Ramadhan¹, Moh. Khasairi², Muhammad Alfian,³ Tsania Khoirunnisa⁴, Samudra Mutiara Hasanah⁵, Tri Anggara Medhi Sampurno⁶

^{1,2,3,4,6}Pendidikan Bahasa Arab/Universitas Negeri Malang, ⁵Pendidikan

Kimia/Universitas Negeri Malang

e-mail: ¹mochammad.ramadhan.fs@um.ac.id, ²moh.khasairi.fs@um.ac.id,

³muhammad.alfan.fs@um.ac.id, ⁴tsaniakhoirunnisa039@gmail.com,

⁵samudra.mutiara.2303318@students.um.ac.id,

⁶tri.anggara.2202316@students.um.ac.id

Abstrak: Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia perlu disesuaikan dengan tuntutan zaman agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan yang komprehensif dalam berbahasa. Pendekatan multiliterasi menawarkan solusi untuk meningkatkan akses dan pemahaman siswa terhadap berbagai sumber belajar, termasuk teks tradisional dan teknologi digital. Program pengabdian ini bertujuan untuk membangun nuansa multiliterasi pada guru-guru Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Arab di Kabupaten Malang dengan mengimplementasikan Innovative Sharaf Textbook Integrated Augmented Reality Quartet Card Game (SAMIL). Program ini melibatkan 35 guru dari MGMP Bahasa Arab Kabupaten Malang. Kegiatan dimulai dengan observasi terhadap masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran sharaf, khususnya rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan media pembelajaran yang inovatif. Pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan meliputi penggunaan media SAMIL berbasis teknologi AR untuk mendukung pembelajaran sharaf. Hasilnya, guru-guru mampu menerapkan media pembelajaran ini dengan lebih efektif, sementara siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman. Media berbasis AR juga mendukung pengembangan literasi digital dan visual, yang penting dalam pembelajaran bahasa Arab di era globalisasi. Program ini berhasil meningkatkan nuansa multiliterasi dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Augmented Reality, Guru Bahasa Arab

Abstract: *The teaching of Arabic in Indonesia needs to adapt to the demands of the times so that students can develop comprehensive language skills. A multiliteracy approach offers a solution to enhance students' access and understanding of various learning resources, including traditional texts and digital technology. This community service program aims to foster a multiliteracy environment among teachers of the Arabic Language Teachers' Association (MGMP) in Malang Regency by implementing the Innovative Sharaf Textbook Integrated Augmented Reality Quartet Card Game (SAMIL). The program involves 35 teachers from the MGMP Arabic Language in Malang Regency. Activities begin with observing the challenges teachers and students face in learning sharaf, particularly low learning motivation and limited access to innovative teaching media. Training and mentoring sessions are conducted, focusing on the use of AR-based*

SAMIL media to support sharaf instruction. As a result, teachers could implement this learning media more effectively, while students demonstrated increased motivation and understanding. AR-based media also supported the development of digital and visual literacy, which is essential in learning Arabic in the globalization era. This program successfully enhanced multiliteracy practices and introduced innovations in the teaching of Arabic in schools.

Keywords: *Training, Learning Media, Augmented Reality, Arabic Language Teacher*

A. Pendahuluan

Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa Internasional yang dipelajari oleh masyarakat Indonesia untuk memenuhi kebutuhan bahasa asing (Fachrurrozi, 2016). Lebih lanjut, dalam era globalisasi ini, penting untuk memperbarui metode pembelajaran bahasa Arab agar sesuai dengan kebutuhan zaman dan memungkinkan peserta didik untuk memperoleh keterampilan yang komprehensif dalam menggunakan bahasa tersebut. Salah satu pendekatan yang relevan dan efektif dalam hal ini adalah pendekatan multiliterasi (Cope & Kalantzis, 2015; Kulju et al., 2018). Pentingnya peningkatan nuansa multiliterasi dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah untuk memperluas akses ke materi dan sumber belajar (Kusumadewi et al., 2024). Dengan memanfaatkan pendekatan multiliterasi, peserta didik dapat lebih mudah mengakses berbagai materi dan sumber belajar dalam bahasa Arab, termasuk teks-teks tradisional, media sosial, situs web, dan aplikasi pembelajaran. Pembelajaran multiliterasi mendorong kreativitas dan inovasi, dan mengembangkan literasi kritis (Christanti & Munir, 2023; Nuroh et al., 2020; Papadopoulos & Bisiri, 2020). Selain itu, diharapkan peserta didik juga memiliki kompetensi dalam berkomunikasi secara global.

Pendidik memiliki peran penting untuk mewujudkan terlaksananya pembelajaran multiliterasi. Hal ini dikarenakan pendidik adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Kelly, 2016). Di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab menjadi bagian integral dari pendidikan, terutama dalam lembaga pendidikan Islam (Nisa, 2018). Seiring dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran bahasa Arab perlu diperbarui untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang hidup dalam era digital dan informasi yang serba cepat. Tidak hanya memahami tata bahasa dan kosakata, peserta didik diharapkan mampu menguasai keterampilan literasi yang lebih luas yang meliputi keterampilan kritis, kreatif, dan komunikatif dalam penggunaan bahasa Arab (Zaidar, 2023; Mahyudin et al., 2016).

Lebih lanjut, pendekatan multiliterasi menekankan penggunaan berbagai sumber dan media untuk memperkaya pengalaman belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami teks tertulis, tetapi juga belajar melalui media visual, digital, dan interaktif. Di era globalisasi, multiliterasi penting untuk memperluas akses ke berbagai sumber belajar, termasuk teks tradisional, artikel digital, media sosial, dan platform edukasi berbasis teknologi (Corkett & Benevides, 2015; Cooper et al., 2023).

Pemanfaatan media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mendalam dan menyenangkan (Ramadhan et al., 2023; Azizah, 2022; Khoirunnisa & Ahsanuddin, 2024). Penggunaan media inovatif seperti *Innovative Sharaf Textbook Integrated Augmented Reality Quartet Card Game* (SAMIL) dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran dan mendorong motivasi siswa (Hilmi et al., 2024).

Program pengabdian ini bertujuan untuk membangun nuansa multiliterasi pada guru MGMP Bahasa Arab di Kabupaten Malang. Program ini dirancang untuk membantu guru-guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi AR yang inovatif dalam pengajaran sharaf, salah satu komponen penting dalam tata bahasa Arab. Implementasi SAMIL diharapkan dapat menjawab tantangan pembelajaran sharaf yang seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Melalui pelatihan dan pendampingan yang disediakan dalam program ini, guru-guru akan diberdayakan untuk mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi AR ke dalam strategi pengajaran mereka. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran sharaf tetapi juga memperkaya metode pengajaran secara keseluruhan, sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih dinamis dan relevan. Guru-guru yang berpartisipasi akan memperoleh keterampilan baru yang membantu mereka menjadi lebih adaptif terhadap perubahan kebutuhan pendidikan. Program ini mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu mereka mengembangkan literasi digital, dan mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap materi.

B. Metode

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Kabupaten Malang, yang berlokasi di Turen, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Program ini melibatkan sebanyak 35 guru bahasa Arab yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Arab di Kabupaten Malang. Kegiatan pengabdian ini dimulai dari tahap observasi awal hingga tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang mencakup penyampaian materi, diskusi, pelatihan serta pendampingan dalam mengimplementasikan media pembelajaran. Setiap tahapan ini memiliki rincian kegiatan yang mendetail sesuai dengan peran dan kontribusi masing-masing.

Tahapan Observasi

Tahap observasi merupakan langkah awal yang dilakukan oleh tim pengabdian dalam rangka memahami kondisi asli di lapangan. Observasi ini penting untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya terkait pembelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Kabupaten Malang. Dalam tahap ini, ketua tim pengabdian melakukan pertemuan langsung secara tatap muka (luring) dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab di

Kabupaten Malang. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap kondisi kelas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di MTs tersebut. Saat observasi yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan yang dihadapi mitra pengabdian, terutama terkait rendahnya motivasi belajar siswa dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan bahasa Arab, khususnya pada materi *sharaf* (tata bahasa morfologi bahasa Arab). Setelah permasalahan ini teridentifikasi, tim pengabdian kemudian merumuskan solusi yang dapat diterapkan di lapangan, yaitu penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diimplementasikan oleh guru dalam proses belajar-mengajar. Media yang dipilih adalah kartu permainan berbasis kartu kuartet, yang dinamai "*innovative sharaf textbook integrated augmented reality quartet card game*", yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran *sharaf*.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Setelah tahap observasi dan identifikasi permasalahan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung di MTsN 2 Kabupaten Malang pada tanggal 25 Juli 2024. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian memperkenalkan media pembelajaran inovatif berupa media pembelajaran sekaligus permainan kartu kuartet bernama SAMIL (*Innovative Sharaf Textbook Integrated Quartet Cardgame*). Tahap pelaksanaan ini mencakup beberapa kegiatan utama:

Pemaparan Materi: Tim pengabdian memberikan penjelasan proses pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media SAMIL. Materi yang disampaikan mencakup tata cara penggunaan media pembelajaran ini dalam kelas, bagaimana media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran *sharaf*, serta cara-cara memanfaatkannya agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran *sharaf*.

Sharing Session: Kegiatan ini berupa diskusi interaktif antara tim pengabdian dan para guru bahasa Arab yang mengikuti pelatihan. Guru-guru diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman terkait tantangan yang mereka hadapi dalam mengajarkan *sharaf* kepada siswa, termasuk kendala dalam memotivasi siswa dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Diskusi ini memungkinkan terjadinya tukar pikiran serta munculnya solusi-solusi yang relevan untuk diimplementasikan di dalam kelas.

Pelatihan dan Pendampingan: Setelah sesi diskusi, dilanjutkan dengan pelatihan praktik penggunaan komik SAMIL dalam pembelajaran *Sharaf* dan mengunduh aplikasi. Para guru diberikan contoh penerapan media ini dalam situasi kelas nyata, disertai dengan panduan langkah demi langkah. Tim pengabdian juga melakukan pendampingan kepada para guru, baik selama kegiatan pelatihan berlangsung maupun setelahnya, untuk memastikan bahwa guru mampu menerapkan media ini secara efektif di kelas mereka. Pendampingan ini bertujuan agar para guru merasa lebih percaya diri dan terampil dalam memanfaatkan media komik SAMIL sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan kolaborasi antara tim pengabdian Universitas Negeri Malang dengan Guru Bahasa Arab MGMP Kabupaten Malang. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk implementasi media pembelajaran *innovative sharaf textbook integrated augmented reality quartet card game* di MTsN 2 Malang yang berlokasi di Jalan Kenongosari 16, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Jawa Timur, pada tanggal 25 Juli 2024, dengan jumlah peserta sebanyak 35 guru. Pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan nuansa multiliterasi dalam pembelajaran melalui media card game yang telah diimplementasikan. Dengan mengikuti metode pada pengabdian ini, maka pelaksanaan pengabdian dilaksanakan berdasarkan prosedur berikut.

Kegiatan Observasi

MTsN 2 Malang adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. Dalam menjalankan kegiatannya, MTsN 2 Malang berada di bawah naungan Kementerian Agama yang saat ini memiliki 880 siswa yang tersebar di kelas 7 sampai 9. Sekolah yang terletak di Kabupaten Turen ini memiliki wilayah seluas 21.764 m². Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa pembelajaran di MTsN 2 Malang masih menggunakan pembelajaran pada umumnya, yaitu modul yang disediakan oleh pemerintah. Selain itu, hasil wawancara dengan guru bahasa arab diperoleh informasi bahwa belum ada inovasi media pembelajaran pada materi bahasa arab, khususnya *sharaf*. Lebih lanjut, siswa juga sering tidak antusias dalam mempelajari materi yang cenderung sulit seperti *fi'il madhi*. Sehingga adanya kegiatan pengabdian ini ditujukan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada guru khususnya untuk peningkatan multiliterasi dalam pembelajaran.



Gambar 1. Observasi Awal di MTsN 2 Kabupaten Malang

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pada pengabdian ini dilaksanakan secara luring pada tanggal 25 Juli 2024 di Aula MTsN 2 Kabupaten Malang. Kegiatan ini dihadiri oleh Kepala Sekolah, beberapa Wakil Kepala Sekolah, dan 35 guru Bahasa Arab dari MGMP se-Kabupaten Malang, tim pengabdian dari Universitas Negeri Malang sebanyak 5 orang (2 orang dosen dan 3 orang

(Mochammad Rizal Ramadhan, Moh. Khasairi, Muhammad Alfian, Tsania Khoirunnisa, Samudra Mutiara Hasanah, Tri Anggara Medhi Sampurno)

mahasiswa). Acara diawali dengan pembukaan, doa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, dan sambutan dari Bapak Kepala Sekolah serta tim dosen Universitas Negeri Malang. Dalam sambutan tersebut disampaikan mengenai bagaimana kegiatan ini berlangsung, pentingnya kegiatan ini dilakukan, dan harapan kepada para peserta pelatihan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan hikmat dan mengambil ilmu yang telah diberikan baik teori maupun praktik sehingga mampu meningkatkan nuansa multiliterasi dalam pembelajaran bahasa Arab melalui implementasi media yang dilakukan.



Gambar 2. Kegiatan Sambutan oleh Kepala Sekolah dan Dosen Universitas Negeri Malang



Gambar 3. Penyerahan Simbolis Media Pembelajaran

Setelah acara pembukaan selesai, kegiatan berlanjut dengan penyampaian materi dan praktik penggunaan media pembelajaran (Gambar 3). Materi tentang *sharaf* serta cara penggunaan media pembelajaran disampaikan oleh dosen PAI dari Universitas Negeri Malang yang juga merupakan ketua pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat. Praktik penggunaan media dibimbing oleh tiga anggota tim mahasiswa. Sebelum materi disampaikan, peserta pelatihan telah dikelompokkan dan masing-masing kelompok menerima media *innovative sharaf textbook* yang terintegrasi dengan augmented reality dalam bentuk permainan kartu kuartet, untuk memudahkan pemahaman mereka. Para peserta menunjukkan antusiasme selama kegiatan, terlihat dari beberapa guru yang aktif bertanya dan menyampaikan pendapat selama sesi materi, sehingga praktik penggunaan media berlangsung selama sekitar dua jam.

(Mochammad Rizal Ramadhan, Moh. Khasairi, Muhammad Alfian, Tsania Khoirunnisa, Samudra Mutiara Hasanah, Tri Anggara Medhi Sampurno)

Pendampingan praktik media dilakukan dengan pemateri mendemonstrasikan cara penggunaannya, kemudian para guru berlatih secara berkelompok di bawah bimbingan tim mahasiswa. Selama praktik berlangsung, semua guru terlibat aktif. Beberapa guru menyatakan bahwa komik *sharaf* dengan teknologi AR yang ada dalam media pembelajaran tersebut merupakan pengalaman baru bagi mereka, yang memotivasi untuk mengembangkan media serupa di masa depan. Selain itu, fitur-fitur dalam *innovative sharaf textbook integrated augmented reality quartet card game* ini cukup lengkap dan mendetail, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh.



Gambar 4. Kegiatan Penyampaian Materi dan Pendampingan Praktik Implementasi Media

Proses pelaksanaan praktik oleh siswa dilakukan oleh tim pengabdian dengan pendampingan tiap kelompoknya. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan pendampingan terhadap praktik penggunaan media pembelajaran untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi dari media *innovative sharaf textbook integrated augmented reality quartet card game* dan melihat pengaruh media dalam membangun nuansa multiliterasi dalam pembelajaran bahasa arab. Setelah proses praktik media selesai dilakukan, selanjutnya tim pengabdian memberikan tugas kepada seluruh peserta terkait pembuatan video implementasi media saat mengajar sebagai persyaratan mendapatkan sertifikat. Hal ini ditugaskan kepada guru agar manfaat dari media dapat dirasakan oleh siswa. Berdasarkan praktik yang telah dilakukan, beberapa guru berpendapat bahwa penggunaan teknologi *augmented reality* dalam media membuat mereka dapat berinteraksi secara visual dengan konsep-konsep yang sebelumnya abstrak, seperti perubahan kata dan struktur gramatikal dalam bahasa Arab. Fitur-fitur ini juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan edukatif yang

menarik, sehingga tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi penuh akan nuansa multiliterasi. Tahap akhir dari kegiatan praktik adalah doa dan penutup yang dilakukan oleh tim pengabdian.

Integrasi AR dalam Card Game: Implikasi Multiliterasi pada Pembelajaran Bahasa Arab

Integrasi AR dalam permainan kartu pada pembelajaran bahasa Arab menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kompetensi multiliterasi peserta didik. Dengan menampilkan visualisasi tiga dimensi, animasi, dan interaksi yang *real-time*, AR mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik. Hasil studi dari (Annisa et al. 2023) (Rahmawati et al., 2023) memaparkan bahwa melalui video animasi peserta didik untuk tidak hanya menguasai kosakata dan tata bahasa Arab secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan bahasa tersebut dalam konteks yang relevan dan autentik. Selain itu, AR juga dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan literasi digital, visual, dan spasial, yang merupakan komponen penting dari multiliterasi di era digital.



Gambar 5. Tampilan Objek AR pada *Card Game*

Penerapan AR dalam permainan kartu pada pembelajaran bahasa Arab memiliki implikasi yang signifikan terhadap pengembangan multiliterasi peserta didik. Teknologi AR dapat meningkatkan motivasi belajar, terutama bagi mereka yang cenderung bosan

(Mochammad Rizal Ramadhan, Moh. Khasairi, Muhammad Alfian, Tsania Khoirunnisa, Samudra Mutiara Hasanah, Tri Anggara Medhi Sampurno)

dengan metode pembelajaran tradisional. Dengan menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti visual, audio, dan interaktif, AR juga merangsang perkembangan literasi digital, visual, dan media. Melalui AR, siswa juga dapat memperkaya pemahaman konseptual tentang bahasa Arab, karena mereka dapat melihat dan berinteraksi dengan objek-objek atau situasi yang terkait dengan kosakata atau struktur bahasa yang sedang dipelajari. Selain itu, AR memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dimana siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis AR, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa.

D. Simpulan

Augmented Reality yang diintegrasikan dalam media pembelajaran membantu siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan konsep-konsep bahasa yang sebelumnya abstrak. Dari kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis AR mampu menciptakan suasana belajar yang lebih imersif dan menyenangkan, serta mendukung pengembangan kompetensi multiliterasi baik bagi guru maupun siswa. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan juga meningkatkan kepercayaan diri para guru dalam mengaplikasikan teknologi baru ini di kelas mereka. Ke depannya, inovasi media pembelajaran ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan disebarluaskan agar lebih banyak sekolah dan guru dapat memanfaatkannya, sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Daftar Rujukan

- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Al Anshory, A. M. (2023). *Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo*. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 378-388.
- Azizah, H. (2022). *Implementation of Bithoqoh al-Mufradat Language Game Media (Vocabulary Cards) in Arabic Vocabulary Learning for Class V SDIT Al-Khairaat Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan LLDIKTI Wilayah 1 (JUDIK)*, 2(02), 74-79.
- Christanti, A., & Munir, A. (2023). *The Implementation of A Multiliteracy Pedagogy Framework for Teaching Critical Teaching*. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences*, 3(1).
- Cooper, N., Lockyer, L., & Brown, I. (2013). *Developing multiliteracies in a technology-mediated environment*. *Educational Media International*, 50(2), 93-107.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2015). *The things you do to know: An introduction to the pedagogy of multiliteracies*. In *A pedagogy of multiliteracies: Learning by design* (pp. 1-36). London: Palgrave Macmillan UK.
- Corkett, J., & Benevides, T. (2015). *Pre-service teachers' perceptions of technology and multiliteracy within the inclusive classroom*. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 2(2), 35-46.
- Fachrurrozi, A. M. E. (2016). *Pembelajaran Bahasa Asing Tradisional & Kontemporer*.

- Hilmi, I., Nurhayati, F., Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajaran Bahasa Arab, P., Ilmu Sosial dan Pendidikan, J., Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajaran Bahasa Arab Irpan Hilmi, P., Nurhayati Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah Kawalu Kota Tasikmalaya, F., & Email, C.-A. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajaran Bahasa Arab. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(6), 870–874. <https://doi.org/10.36418/SYNTAX-IMPERATIF.V4I6.331>
- Rahmawati, R., Febriani, S. R., & Haq, S. N. (2023). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Bahasa Arab Melalui Modul Berbasis HOTS / Increasing the Pedagogical Competency of Arabic Teachers Through HOTS-Based Modules. *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 281–298. <https://doi.org/10.36915/LA.V4I2.156>
- Kelly, C. (2016). *Teacher as facilitator of learning*. In *Teaching and Learning at Business Schools* (pp. 3-14). Routledge.
- Khoirunnisa, T., & Ahsanuddin, M. (2024). *The Design of Quartet Card Game Integrated with Augmented Reality for Sharf (Morphology) Learning Media*. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(1), 187-208.
- Kulju, P., Kupiainen, R., Wiseman, A. M., Jyrkiäinen, A., Koskinen-Sinisalo, K. L., & Mäkinen, M. (2018). *A review of multiliteracies pedagogy in primary classrooms*. *Language and Literacy*, 20(2), 80-101.
- Kusumadewi, N., Mahliatusikkah, H., Tohe, A., & Kurniawan, I. (2024). *The Analysis of Multiliteracy Aspects in Arabic Books for Madrasah Aliyah*. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 7(1), 129-144.
- Mahyudin, R., Alwis, N., & Sri, W. (2016). *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Padang*. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaan*, 3(1), 1-12.
- Nisa, R. V. (2018). *Peranan Madrasah Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional*. *An Nabighoh*, 19(2), 225-248.
- Nuroh, E. Z., Munir, A., Retnaningdyah, P., & Purwati, O. (2020). *Innovation in ELT: Multiliteracies pedagogy for enhancing critical thinking skills in the 21st century*. *Tell: Teaching Of English Language And Literature Journal*, 8.
- Papadopoulos, I., & Bisiri, E. (2020). *Fostering critical thinking skills in preschool education: Designing, implementing and assessing a multiliteracies-oriented program based on intercultural tales*. *Multilingual Academic Journal of Education and Social Sciences*, 9(2), 1-19.
- Ramadhan, M. R., Fahmi, M. I. N., & Hasanah, S. M. (2023). *How Flashcard Games Improve Critical Thinking Skills on History of Islamic Culture Material?*. In *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2022)* (pp. 239-246). Atlantis Press.
- Zaidar, M. (2023). *Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pengembangan Karakter Anak di Era Modern: Kajian Konseptual*. *Islamic Insights Journal*, 5(1), 42-55.