

The Effectiveness of VR (Virtual Reality) Assisted Immersion Learning Method in Arabic Language Learning in Improving the Mastery of Maharah Qiro'ah and Kitabah of Madrasah Aliyah Students

Efektivitas Metode Pembelajaran Immersion berbantuan VR (Virtual Reality) dalam Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Penguasaan Maharah Qiro'ah dan Kitabah Siswa Madrasah Aliyah

Fadlilatul Maulidiyah¹, Inayatul Mufidah², Mahmudah³

Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: fadlilatulmaulidiyah@gmail.com¹, inayahfidda@gmail.com²,

mudah123saja@gmail.com³

*Corresponding Author

Received : 29 April 2025, Revised : 08 June 2025, Accepted : 09 June 2025

ABSTRACT

The immersion learning method is an approach that focuses on creating a learning environment that fully utilizes the language being studied. In the context of Arabic language learning, this method can involve the use of technology to create simulations or experiences that require students to communicate and interact using Arabic in various situations. The integration of VR in the immersion method provides an additional dimension, where students not only learn theoretically, but can also experience and practice Arabic in more real and practical situations. This study aims to explore the effectiveness of the immersion learning method supported by Virtual Reality (VR) technology in improving the mastery of the mahara qiro'ah and kitabah of Madrasah Aliyah students. The research method used was an experiment with a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of two groups of students, namely the experimental group using VR-assisted learning and the control group using conventional methods. The results of the data analysis showed that there was a significant increase in the mastery of the mahara qiro'ah and kitabah of students in the experimental group compared to the control group. These findings indicate that the use of VR in Arabic language learning can create a more interactive and engaging learning experience, thereby facilitating the improvement of student competencies. This research contributes to the development of innovative and effective language learning methods through the use of modern technology.

Keywords: Immersion, Virtual Reality, Arabic.

ABSTRAK

Metode pembelajaran immersion merupakan pendekatan yang berfokus pada penciptaan lingkungan belajar yang sepenuhnya menggunakan bahasa yang sedang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, metode ini dapat melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan simulasi atau pengalaman yang mengharuskan siswa berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan bahasa Arab dalam berbagai situasi. Integrasi VR dalam metode immersion memberikan dimensi tambahan, di mana siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat mengalami dan berlatih bahasa Arab dalam situasi yang lebih nyata dan praktis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode pembelajaran immersion yang didukung oleh teknologi Virtual Reality (VR) dalam meningkatkan penguasaan mahara qiro'ah dan kitabah siswa Madrasah Aliyah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbantuan VR dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa

terdapat peningkatan signifikan dalam penguasaan mahara qiro'ah dan kitabah siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memfasilitasi peningkatan kompetensi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran bahasa yang inovatif dan efektif melalui pemanfaatan teknologi modern.

Kata Kunci: *Immersion, Virtual Reality, Bahasa Arab.*

1. Pendahuluan

Di era digital yang terus berkembang, teknologi semakin memainkan peran penting dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran bahasa Arab, sebagai bahasa yang penting dalam konteks agama dan budaya, membutuhkan metode yang inovatif untuk meningkatkan efektivitasnya. Salah satu metode yang mulai diperkenalkan dalam pendidikan adalah penggunaan Virtual Reality (VR). Dengan kemampuan VR yang dapat menciptakan lingkungan imersif, teknologi ini menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, terutama dalam aspek maharaq qiro'ah (kemampuan membaca) dan kitabah (kemampuan menulis).¹

Pembelajaran bahasa Arab tradisional sering kali menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendalam bagi siswa. Beberapa aspek seperti pemahaman teks, pengucapan, serta penulisan huruf Arab yang benar membutuhkan latihan yang intensif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang tidak hanya menekankan teori, tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang dapat memperkaya proses belajar. Di sinilah metode pembelajaran immersion berbantuan VR menjadi relevan, karena VR memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan elemen-elemen bahasa dalam konteks yang lebih hidup dan nyata.²

Metode pembelajaran immersion merupakan pendekatan yang berfokus pada penciptaan lingkungan belajar yang sepenuhnya menggunakan bahasa yang sedang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, metode ini dapat melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan simulasi atau pengalaman yang mengharuskan siswa berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan bahasa Arab dalam berbagai situasi. Integrasi VR dalam metode immersion memberikan dimensi tambahan, di mana siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat mengalami dan berlatih bahasa Arab dalam situasi yang lebih nyata dan praktis.³

Beberapa penelitian terdahulu telah mengungkapkan potensi penggunaan VR dalam pembelajaran bahasa. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Syailin Nichla Choirin Attalina bahwa media pembelajaran berbasis virtual reality yang diterapkan dalam pembelajaran efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Theresia Sunarni mengungkapkan bahwa Dilihat dari indikator efektivitas pengajaran (instructional delivery) menunjukkan dengan media VR Dosen dapat meningkatkan performansi (efektivitas) pengajarannya, karena ada keinginan yang besar dari Dosen untuk secara efektif memberikan variasi strategi agar keinginan belajar individu terpenuhi.

Penerapan VR dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan maharah qiro'ah dan kitabah, menawarkan potensi yang luar biasa. Penggunaan VR memungkinkan siswa untuk melakukan latihan membaca dan menulis dalam lingkungan yang interaktif dan mendalam, di mana mereka dapat langsung melihat dan merasakan bagaimana tulisan dan bacaan bahasa Arab diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, VR juga

¹ Muhammad Zaidar, 'Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pengembangan Karakter Anak Di Era Modern: Kajian Konseptual', *Islamic Insights Journal*, 5.1 (2023), pp. 42–55.

² Syaipuddin Ritonga, 'Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern', *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12.2 (2023), pp. 378–95.

³ Athiyah Laila Hijriyah and others, 'Pendekatan Humanistik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Perspektif KH Ahmad Dahlan', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9.1 (2024), pp. 115–30.

memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat, serta membantu siswa yang kesulitan dengan pendekatan pembelajaran tradisional.⁴

Meskipun terdapat penelitian yang mendukung manfaat penggunaan VR dalam pendidikan, tetapi masih banyak yang mempertanyakan sejauh mana efektivitas teknologi ini dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di madrasah aliyah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode pembelajaran immersion berbantuan VR dalam meningkatkan penguasaan maharaq qiro'ah dan kitabah siswa madrasah aliyah. Dengan mengkaji pengalaman siswa dan hasil pembelajaran yang dicapai, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan menyenangkan.

2. Kajian Teori

Teori Metode Pembelajaran Immersion

Dalam Penelitian ini metode yang digunakan adalah metode immersion. Berikut diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan pengertian, langkah-langkah penggunaan, serta kelebihan dan kelemahan dari metode immersion ini.

Pengertian Metode Immersion

Metode immersion adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik sepenuhnya terpapar dan menggunakan bahasa target sebagai medium utama dalam proses belajar.⁵ Dalam metode ini, bahasa target digunakan dalam seluruh aspek kegiatan pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyerupai pengalaman kehidupan nyata. Pendekatan ini dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari bahasa target secara alami, dengan membiasakan mereka berkomunikasi, berpikir, dan menyelesaikan tugas dalam bahasa tersebut. Metode immersion juga sering melibatkan konteks budaya, sehingga siswa tidak hanya mempelajari bahasa secara struktural tetapi juga memahami cara penggunaannya dalam situasi sosial yang sesuai.⁶

Pengertian Virtual Reality (VR)

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk masuk ke dalam lingkungan simulasi tiga dimensi yang dihasilkan oleh komputer, memberikan pengalaman yang mendalam dan imersif seolah-olah berada di dunia nyata atau dunia yang dirancang khusus. Dengan menggunakan perangkat seperti headset VR, pengendali gerak, dan alat pendukung lainnya, pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen dalam lingkungan virtual tersebut secara real-time.⁷

Dalam konteks pembelajaran, VR digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual. Teknologi ini membantu peserta didik mempelajari bahasa atau keterampilan tertentu secara alami, dengan memberikan pengalaman langsung yang menyerupai situasi dunia nyata. Selain itu, VR dapat melibatkan elemen budaya, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mampu mempraktikkannya dalam konteks sosial yang sesuai.

Langkah-langkah metode immersion berbantuan Virtual Reality (VR) dapat dijelaskan Menurut **Bailenson (2018)**, seorang ahli dalam bidang interaksi manusia dengan teknologi VR.

⁴ Novita Kusumadewi and others, 'MVR Abbas: Multimedia Virtual Reality Game Berbicara Bahasa Arab Untuk Siswa Jenjang Menengah Pertama', *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 4.1 (2019), pp. 44–54.

⁵ H Tulus Mustofa, 'Imersi Bahasa Sebagai Solusi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab-Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Dalam Bidang Ilmu Bahasa Arab', 2023.

⁶ R Umi Baroroh and Syindi Oktaviani R Tolinggi, 'Arabic Learning Base on a Communicative Approach in Non-Pesantren School/Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Komunikatif Di Madrasah Non-Pesantren', *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 3.1 (2020).

⁷ Alviani Nur Baiti Rohmah and others, 'Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR)', *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 7.2 (2022), pp. 372–85.

Langkah-langkah metode immersion berbantuan Virtual Reality (VR) dapat dijelaskan sebagai berikut⁸:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Guru mentukan hasil belajar yang diharapkan, seperti peningkatan kemampuan bahasa atau pemahaman budaya. Dalam konteks bahasa, ini bisa meliputi keterampilan membaca (*qiro'ah*) dan menulis (*kitabah*).

2. Pengembangan Lingkungan Virtual yang Relevan

Guru menciptakan simulasi dunia virtual yang mendekati kondisi nyata atau disesuaikan dengan skenario pembelajaran. Misalnya, simulasi pasar Arab untuk berlatih membaca tanda atau menulis deskripsi situasi.

3. Orientasi Pengguna terhadap Teknologi VR

Guru memberikan pelatihan awal kepada siswa tentang cara menggunakan perangkat VR, seperti headset, pengendali, dan navigasi dalam lingkungan virtual.

4. Pelaksanaan Skenario Immersive

Guru mengajak siswa masuk ke dalam lingkungan VR untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contoh: membaca teks di lingkungan virtual atau menulis catatan berdasarkan interaksi dengan elemen virtual.

5. Penguatan dan Refleksi Pengalaman

Setelah sesi VR, guru membantu siswa untuk melakukan refleksi bersama untuk membahas pengalaman belajar, kesulitan yang dihadapi, dan hal-hal yang dipelajari.

6. Evaluasi Pembelajaran

Gunakan metode evaluasi seperti kuis, tes praktik, atau tugas berbasis proyek untuk mengukur pencapaian siswa dalam keterampilan yang dilatih.

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang menguji perbedaan pencapaian keterampilan bahasa Arab antara kelompok yang menggunakan metode pembelajaran berbantuan VR dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Aliyah yang mempelajari bahasa Arab. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik random sampling (pengambilan sampel acak) dari beberapa kelas. Adapun sampel penelitian terdiri dari dua kelompok. Teknik Analisis Data yang diperoleh dari tes pretest dan posttest, kuesioner, serta wawancara akan dianalisis menggunakan pendekatan statistik sebagai berikut:

Analisis Deskriptif: Menghitung rata-rata, standar deviasi, dan distribusi skor untuk memberikan gambaran umum tentang hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok. Uji t-Independent: Digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tes posttest. Uji ini akan membantu mengidentifikasi apakah ada perbedaan signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca dan menulis antara kedua kelompok setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Analisis Kualitatif: Data dari wawancara dan kuesioner akan dianalisis dengan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi persepsi siswa dan guru mengenai efektivitas pembelajaran berbantuan VR dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab.

4. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari pretest dan posttest memberikan gambaran pengaruh penerapan model immersion berbantuan VR (Virtual Reality) pada pembelajaran bahasa arab materi

⁸ Alisa Nurhidayah, 'Pengaruh Virtual Reality (VR) Berbantuan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains' (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Data Hasil Pretest Siswa

Data hasil pretest siswa memberikan gambaran kemampuan awal siswa sebelum memperoleh perlakuan. Data hasil pretest kelas eksperimen diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Data hasil pretest siswa

No	Pretest
1	66
2	66
3	66
4	72
5	68
6	72
7	70
8	82
9	70
10	80
11	64
12	74
13	66
14	70
15	64
16	76
17	78
18	68
19	84
20	62
21	70
22	92
23	70
24	72
25	76
26	82

Data dari hasil pretest siswa yang disajikan pada tabel di atas. Dapat dibuat deksripsi data berkaitan dengan data tersebut yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi data pretest berdasarkan kelas

Keterangan	Hasil Pretest
Jumlah Sample	26
Skor Minimum	62
Skor Maksimum	92
Jangkauan	30
Rata-Rata	72,30

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, dengan jumlah sampel 26 diperoleh skor terendah 62 dan skor tertinggi 92 dan diperoleh rata-rata 72,

Data Hasil Postest Siswa

Data hasil postest siswa memberikan gambaran kemampuan akhir siswa sesudah memperoleh perlakuan. Data ini diperoleh dari tes tertulis dengan jenis tes dan jumlah soal sama seperti pada pretest. Data hasil postest diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Posttest Siswa

No	<i>posttest</i>
1	84
2	86
3	86
4	92
5	82
6	88
7	88
8	92
9	86
10	84
11	86
12	84
13	82
14	82
15	86
16	88
17	88
18	86
19	92
20	82
21	86
22	98
23	84
24	86
25	84
26	90

Tabel 4. Deskripsi data Posttest berdasarkan kelas

Keterangan	Hasil Pretest
Jumlah Sample	26
Skor Minimum	82
Skor Maksimum	98
Jangkauan	16
Rata-Rata	86,61

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, dengan jumlah sampel 26 diperoleh skor terendah 82 dan skor tertinggi 98 dan diperoleh rata-rata 86,61.

Analisis Data

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk mengetahui data-data kuantitatif yang diperoleh selama penelitian. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Uji Validitas

Sebelum soal digunakan untuk penelitian, soal di uji coba terlebih dahulu pada siswa Madrasah Aliyah Kelas XI sebanyak 26 siswa. Pertanyaan dalam soal tersebut berupa pertanyaan jawaban pilihan ganda dengan skor untuk soal benar 1 dan soal salah 0. Selanjutnya hasil skor soal di tabulasi dan digunakan untuk uji validitas.

Soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Dalam hal ini r tabel dilihat pada jumlah sampel 26 sehingga df=26 menghasilkan r tabel 0,374 dan taraf signifikasinya harus <0.05. berikut ini disajikan hasil uji validitas dengan 25 item soal yang diujicobakan pada 26 siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

Item	r hitung	R tabel	Keterangan
1	-0,10569	0,374	Tidak Valid
2	0,292853	0,374	Tidak Valid
3	0,503677	0,374	Valid
4	0,333475	0,374	Tidak Valid
5	0,562534	0,374	Tidak Valid
6	0,336865	0,374	Valid
7	0,29	0,374	Tidak Valid
8	-0,01571	0,374	Tidak Valid
9	0,35928	0,374	Tidak Valid
10	0,171884	0,374	Tidak Valid
11	0,630584	0,374	Valid
12	0,1124	0,374	Tidak Valid
13	-0,04868	0,374	Tidak Valid
14	-0,14591	0,374	Tidak Valid
15	0,132123	0,374	Tidak Valid
16	0,39194	0,374	Valid
17	0,457263	0,374	Valid
18	0,156813	0,374	Tidak Valid
19	-0,24191	0,374	Tidak Valid
20	0,27931	0,374	Tidak Valid
21	0,45663	0,374	Valid
22	0,511555	0,374	Valid
23	0,312923	0,374	Tidak Valid
24	0,323179	0,374	Tidak Valid
25	0,323179	0,374	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, dan uji validitas terhadap item soal instrument yang berjumlah 25 soal yang diujikan terdapat 18 soal yang tidak valid.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini diawali dengan uji prasyarat analisis data. Uji prasyarat analisis data meliputi uji tingkat normalitas dan homogenitas.

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji tingkat knormalan data. Jika signifikansinya lebih dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan normal.

Tabel 6. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	pretest	posttest	rata-rata
Valid	26	26	26
Missing	0	0	0
Mean	72.308	86.615	79.462
Std. Deviation	7.215	3.785	5.155
Shapiro-Wilk	0.928	0.886	0.902
P-value of Shapiro-Wilk	0.070	0.008	0.017
Minimum	62.000	82.000	72.000
Maximum	92.000	98.000	95.000

Uji Homogenitas

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

ANCOVA - Posttest

Cases	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Kelompok	0.271	1	0.271	0.037	0.848
Pretest	169.489	1	169.489	23.411	< .001
Residuals	166.511	23	7.240		

Note. Type III Sum of Squares

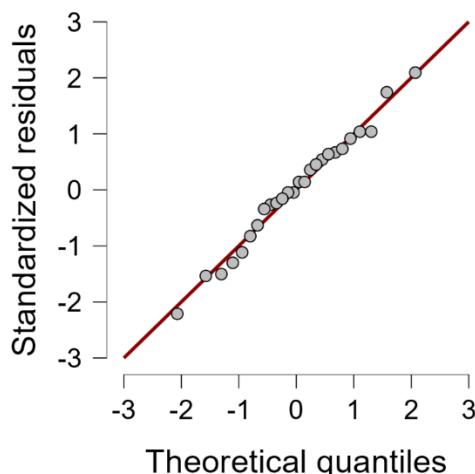
Assumption Checks

Tabel 8. Hasil Uji Assumption Checks

Test for Equality of Variances (Levene's)

F	df1	df2	p
0.743	1.000	24.000	0.397

Q-Q Plot



Gambar 1. Hasil Uji Q-Q Plot

Berdasarkan tabel di atas ini menunjukkan bahwa Asumsi homogenitas terpenuhi karena lebih dari 0,05

T-test

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah menghitung T-test. T-test digunakan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penerapan model think pair share pada mata pelajaran Bahasa Arab pada hasil belajar siswa. Adanya pengaruh ditandai jika signifikansi $< 0,05$. Sedangkan jika signifikansi $> 0,05$ maka hal tersebut berarti tidak ada pengaruh yang dihasilkan.

Tabel 9. Hasil Uji T-test

Independent Samples T-Test

	t	df	p
data kelompok	-8.954	50	< .001 ^a

Note. Student's t-test.

^a Levene's test is significant ($p < .05$), suggesting a violation of the equal variance assumption

Assumption Checks

Tabel 10. Hasil Uji Assumption Checks

Test of Normality (Shapiro-Wilk)

	W	p
data kelompok	1 0.928	0.070
	2 0.886	0.008

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
data kelompok	8.252	1	50	0.006

Berdasarkan tabel di atas Kedua kelompok dinyatakan normal karena p lebih dari 0,05 dan Asumsi homogenitas terpenuhi.

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dengan mengacu pada perumusan masalah, maka dapat diambil sebuah kesimpulan sebagai berikut bahwa terdapat pengaruh metode immersion terhadap hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan. Pengaruh hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata siswa. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan adalah 72,30 dan setelah mendapat perlakuan adalah 86,61. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan berupa dengan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Referensi

- Baroroh, R Umi, and Syindi Oktaviani R Tolingga, 'Arabic Learning Base on a Communicative Approach in Non-Pesantren School/Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Komunikatif Di Madrasah Non-Pesantren', *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 3.1 (2020)
- Hijriyah, Athiyah Laila, Annindita Hartono Putri, Sovinaz Sovinaz, and Rohmatun Lukluk Isnaini,

- 'Pendekatan Humanistik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Perspektif KH Ahmad Dahlan', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9.1 (2024), pp. 115–30
- Kusumadewi, Novita, Aziz Fajar Nurizki, Andri Bekt Pratama, and Zukhaira Zukhaira, 'MVR Abbas: Multimedia Virtual Reality Game Berbicara Bahasa Arab Untuk Siswa Jenjang Menengah Pertama', *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 4.1 (2019), pp. 44–54
- Mustofa, H Tulus, 'Imersi Bahasa Sebagai Solusi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab-Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Dalam Bidang Ilmu Bahasa Arab', 2023
- Nurhidayah, Alisa, 'Pengaruh Virtual Reality (VR) Berbantuan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains' (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Ritonga, Syaipuddin, 'Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern', *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12.2 (2023), pp. 378–95
- Rohmah, Alviani Nur Baiti, E K A PUTRA ROMADHONA, PUTRI IUQYANA AZMIYA, ZUNUS ARIFIN, and VIKA KARTIKA SARI, 'Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR)', *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 7.2 (2022), pp. 372–85
- Zaidar, Muhammad, 'Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pengembangan Karakter Anak Di Era Modern: Kajian Konseptual', *Islamic Insights Journal*, 5.1 (2023), pp. 42–55