

INTEGRASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA MEDIA FABEL UNTUK AKSELERASI *MAHARAH QIRA'AH* DI PESANTREN

Eka Adin Nurlutfia, Siti Sulaikho, Nisaul Afiyah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

adinnurlutfia@gmail.com, ikho.zul@unwaha.ac.id, nisaulcahayu27@gmail.com

Abstrak

Maharah qira'ah merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Arab, namun pembelajarannya di pesantren masih menghadapi kendala berupa rendahnya minat membaca dan penggunaan media yang kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas integrasi teknologi *Augmented Reality* pada media cerita fabel terhadap peningkatan *maharah qira'ah* santri. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest* yang melibatkan 17 santri Madrasah Tsanawiyah di Pondok Pesantren Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Jombang. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *Normalized Gain (N-Gain)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai santri meningkat dari 62,65 menjadi 86,18 dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 yang termasuk kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media cerita fabel berbasis *Augmented Reality* efektif meningkatkan *maharah qira'ah* santri serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif di lingkungan pesantren.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Cerita Fabel, *Maharah qira'ah*, Pesantren

Abstract

Maharah qira'ah is an essential skill in Arabic language learning; however, its instruction in Islamic boarding schools is often constrained by low reading interest and limited use of innovative learning media. This study aimed to examine the effectiveness of integrating *Augmented Reality* technology into fable-based learning media to improve students' *maharah qira'ah*. A quantitative approach with a *One Group Pretest-Posttest Design* was employed involving 17 Madrasah Tsanawiyah students at Pondok Pesantren Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Jombang. Data were collected through pretests-posttests and analyzed using descriptive statistics and the *Normalized Gain (N-Gain)* method. The results showed that the average score increased from 62.65 to 86.18, with an average N-Gain of 0.63, indicating a moderate level of improvement. These findings suggest that *Augmented Reality*-based fable media is effective in enhancing students' *maharah qira'ah* and can serve as an interactive alternative for Arabic language learning in Islamic boarding schools.

Keywords: *Augmented Reality*, Fable, *Maharah qira'ah*, Islamic Boarding School

PENDAHULUAN

Maharah qira'ah merupakan salah satu keterampilan reseptif yang memiliki peran fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab. Keterampilan ini tidak hanya berorientasi pada kemampuan melafalkan teks berbahasa Arab, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, menginterpretasikan isi bacaan, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dengan konteks penggunaannya (Azzaria Mida Mustika Dewi, 2024).

Penguasaan *maharah qira'ah* menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya karena sebagian besar sumber belajar bahasa Arab, baik berupa kitab klasik, buku ajar modern, artikel ilmiah, maupun literatur keislaman, disajikan dalam bentuk teks tertulis (Alwi, 2025; Fachiroh, 2021). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran bahasa Arab sangat dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan secara efektif.

Dalam konteks pendidikan pesantren, *maharah qira'ah* memiliki posisi yang semakin strategis. Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tidak hanya membekali santri dengan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab, tetapi juga menyiapkan mereka untuk memahami berbagai referensi keilmuan Islam yang sebagian besar ditulis dalam bahasa Arab.

Kemampuan membaca yang baik akan membantu santri memahami kandungan kitab, memperluas wawasan keislaman, serta mendukung keberhasilan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran di madrasah maupun di lingkungan pesantren. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca bahasa Arab menjadi salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab.

Meskipun demikian, pembelajaran *maharah qira'ah* di berbagai lembaga pendidikan Islam, termasuk pesantren, masih menghadapi sejumlah tantangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam membaca teks berbahasa Arab masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik menganggap teks bahasa Arab sulit dipahami karena keterbatasan kosakata, kompleksitas struktur gramatikal, serta kurangnya pengalaman membaca secara berkelanjutan. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas membaca sering dipersepsikan sebagai kegiatan yang membosankan dan menuntut usaha kognitif yang tinggi (Rara Salvia Sari, Widiya Yul, Riko Andrian, 2025).

Selain itu, proses pembelajaran *maharah qira'ah* di kelas masih banyak didominasi oleh penggunaan metode konvensional, seperti membaca bergiliran, menerjemahkan kata

demis kata, serta penjelasan guru secara verbal, sehingga belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan *maharah qira'ah* melalui pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif. Penelitian-penelitian sebelumnya telah memanfaatkan berbagai jenis media, seperti gambar, komik, video pembelajaran, multimedia interaktif, permainan edukatif, hingga media digital berbasis perangkat seluler (Anggara et al., 2025). Penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman kosakata, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional (Almelhes, 2024). Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan juga mendorong pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang mampu menginteraksikan objek virtual dengan lingkungan nyata secara interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan imersif (Garg et al., 2025).

Meskipun berbagai media pembelajaran telah dikembangkan, masih terdapat beberapa keterbatasan yang menjadi perhatian. Sebagian besar penelitian berfokus pada penggunaan media visual atau multimedia tanpa mengintegrasikan unsur cerita yang mampu membangun keterlibatan emosional peserta didik. Penelitian lain telah mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality*, pada berbagai mata pelajaran, namun penerapannya dalam pembelajaran *maharah qira'ah*, khususnya di lingkungan pesantren, masih relatif terbatas (Lampropoulos et al., 2025). Selain itu, belum banyak penelitian yang menggabungkan media cerita fabel dengan teknologi *Augmented Reality* sebagai satu kesatuan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar adalah *Augmented Reality*, yaitu teknologi yang mampu memadukan objek virtual tiga dimensi dengan lingkungan nyata secara waktu nyata. Dalam konteks pembelajaran, *Augmented Reality* dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik karena materi disajikan secara visual, bahwa penggunaan *Augmented Reality* mampu meningkatkan pengalaman belajar, memperkuat daya ingat, serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret (Islam & Salam, 2023; Soltész, 2025).

Di sisi lain, pemilihan cerita fabel sebagai media pembelajaran didasarkan pada karakteristik yang sederhana, komunikatif, dan dekat dengan dunia peserta didik. Cerita fabel menyajikan alur yang menarik, tokoh-tokoh hewan yang mudah dikenali, serta memuat nilai-nilai moral yang relevan dengan pendidikan karakter. Karakteristik tersebut menjadikan fabel lebih mudah menarik perhatian peserta didik dibandingkan teks bacaan yang bersifat informatif atau deskriptif (Hayati et al., 2025; Pulimeno et al., 2020).

Dalam pembelajaran *maharah qira'ah*, cerita fabel dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih kemampuan membaca, memperkaya kosakata, meningkatkan pemahaman isi bacaan, serta menumbuhkan minat membaca secara bertahap. Ketika cerita fabel dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*, peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga memperoleh pengalaman visual yang mendukung pemahaman isi cerita sehingga proses membaca menjadi lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, integrasi teknologi *Augmented Reality* pada media cerita fabel dipandang sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran *maharah qira'ah* di lingkungan pesantren. Kombinasi antara penyajian cerita yang menarik dengan visualisasi interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman bacaan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif sesuai dengan karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media cerita fabel berbasis *Augmented Reality* terhadap peningkatan mahara qira'ah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre Experimental Design* melalui rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media cerita fabel berbasis *Augmented Reality* terhadap peningkatan *maharah qira'ah* santri. Pada desain tersebut, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan membaca sebelum perlakuan (*treatment*), kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media cerita fabel berbasis *Augmented Reality*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan kemampuan membaca setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Jombang dengan subjek penelitian sebanyak 17 santri tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Instrumen penelitian terdiri atas *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur kemampuan *maharah qira'ah* melalui cerita fabel berbasis Augmented Reality. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada seluruh peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal *maharah qira'ah*. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media cerita fabel berbasis *Augmented Reality*. Media yang digunakan memadukan teks bacaan berbahasa Arab dengan visualisasi objek tiga dimensi yang dapat diakses melalui perangkat seluler menggunakan pemindaian (*scanning*) pada penanda (*marker*) yang tersedia pada buku cerita. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca serta mengisi angket respons terhadap media pembelajaran.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan presentase hasil belajar. Selanjutnya, efektivitas media dianalisis menggunakan perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan *maharah qira'ah* setelah perlakuan (Saritha et al., 2022).

Gambar 1. Rumus N-Gain Score

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Mengacu pada klasifikasi yang dikembangkan oleh Richard R. Hake, kriteria N-Gain Score dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama:

Tabel 1. Kriteria N-Gain Score

N-Gain Score	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sedangkan untuk melihat seberapa efektif atau layak penggunaan media secara spesifik dalam presentase menggunakan kriteria tafsiran berikut:

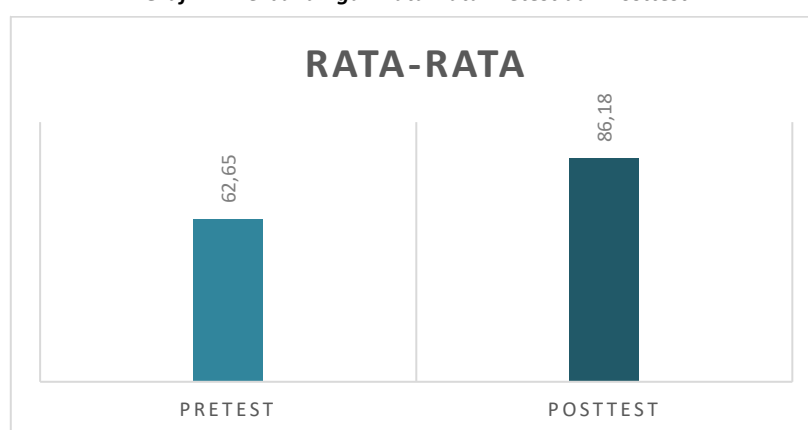
Tabel 2. Kriteria Presentase N-Gain Score

Persentase N-Gain	Kategori
< 40%	<i>Tidak Efektif</i>
40% - 55%	<i>Kurang Efektif</i>
56% - 75%	<i>Cukup Efektif</i>
>76%	<i>Efektif</i>

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan hasil belajar *maharah qira'ah* santri pondok pesantren Al-Lathifiyyah 2 Tambakberas Jombang setelah diterapkan media pembelajaran cerita fabel berbasis *Augmented Reality*. Peningkatan ini dibuktikan melalui perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)*.

Grafik 1. Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest



Berdasarkan Grafik 1, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* menjadi *posttest* dari rata-rata 62,65 menjadi 86,18 setelah penggunaan media cerita fabel berbasis *Augmented Reality*.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	17	0.33	1.00	0.6345	0.19943

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain %	17	33.33	100.00	63.4524	19.94346
Valid N (listwise)	17				

Selanjutnya Tabel 3, menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.63 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media cerita fabel berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab secara efektif meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi.

Kategori sedang menunjukkan bahwa media pembelajaran berhasil memberikan perubahan kemampuan membaca yang cukup signifikan setelah perlakuan diberikan. Akan tetapi, peningkatan tersebut masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemampuan awal peserta didik, penguasaan kosakata bahasa Arab yang belum merata, serta waktu penguasaan media yang relatif terbatas selama penelitian berlangsung. Selain itu, sebagian media yang relatif terbatas selama penelitian berlangsung. Selain itu, sebagian peserta didik masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran.

Meskipun demikian, nilai N-Gain sebesar 0,63 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki efektivitas yang baik sebagai alternatif pembelajaran *maharah qira'ah*. Hasil ini mengindikasikan bahwa penyajian bacaan yang dipadukan dengan visualisasi interaktif mampu membantu peserta didik memahami isi teks secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan *Augmented Reality* tidak hanya meningkatkan daya tarik media, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Arab.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan integrasi teknologi *Augmented Reality* pada media cerita fabel efektif dalam meningkatkan *maharah qira'ah* santri di Pondok Pesantren Putri Al-Lathifiyyah 2 Bharul Ulum Jombang. Efektivitas tersebut dibuktikan melalui hasil analisis

Normalized Gain (N-Gain) yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,63 dengan kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita fabel berbasis *Augmented Reality* mampu memberikan peningkatan kemampuan membaca bahasa Arab setelah proses pembelajaran dibandingkan dengan kemampuan awal peserta didik.

Peningkatan kemampuan *maharah qira'ah* dipengaruhi oleh karakteristik media yang memadukan teks bacaan dengan visualisasi interaktif berbasis *Augmented Reality*. Kombinasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori tinggi, media yang dibandingkan terbukti mampu menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran *maharah qira'ah* di lingkungan pesantren.

Berdasarkan temuan tersebut, media cerita fabel berbasis *Augmented Reality* berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas sebagai media pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca santri. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengimplementasikan media dalam jangka waktu yang lebih panjang agar efektivitasnya dapat dianalisis secara lebih konkret.

DAFTAR PUSTAKA

- Almelhes, S. (2024). Enhancing Arabic Language Acquisition: Effective Strategies For Addressing Non-Native Learners' Challenges. *Education Sciences*.
- Alwi, A. F. F. & I. M. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Di Mts 05 Kalikuning. *Yasin: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5(3), 1849–1863.
- Anggara, S. A., Nashoih, A. K., & Chasbullah, U. W. (2025). Technology And Media In Arabic Language Learning. *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 10–20.
- Azzaria Mida Mustika Dewi, R. U. B. (2024). Maharah Qira ' Ah Assessment Innovation With Receptive Active Language Competency Test. *Kalamuna: Jurlal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4(2), 235–244.
- Fachiroh, W. (2021). The Influence Of Qiraat Knowledge On Arabic Grammar. *Interdisciplinary Social Studies*, 4(3), 380.
- Garg, N., Kaur, A., Ahmad, F., & Dutta, R. (2025). Augmenting Education: The Transformative Power Of AR , AI , And Emerging Technologies. *Human Behavior And Emerging Technologies*. <https://doi.org/10.1155/Hbe2/5681184>
- Hayati, T., Nadya, A., Amara, S., & Ramadhan, G. G. (2025). Learning Fable Texts Through Retelling Strategies In Developing Reading Culture For Elementary School Students. *Indonesian Journal Of Instruction*, 6(2), 262–275.

- Islam, S., & Salam, A. (2023). *Visual Materials In Classroom Teaching Learning : A Case Study On Nonformal Primary School*. 37–51.
- Lampropoulos, G., Fernández-Arias, P., & Bosque, A. (2025). Augmented Reality In Health Education : Transforming Nursing , Healthcare , And Medical Education And Training. *Nursing Reports*, 1, 1–19.
- Pulimeno, M., Piscitelli, P., & Colazzo, S. (2020). Children ' S Literature To Promote Students ' Global Development And Wellbeing. *Tabriz University Of Medical Sciences*, 10(1), 13–23. <https://doi.org/10.15171/Hpp.2020.05>
- Rara Salvia Sari, Widiya Yul, Riko Andrian, I. (2025). Understanding Students' Perceptions Of Arabic Learning Challenges: A Constructivist Study. *Mantiqu Tayr: Journal Of Arabic Language*, 5(2), 235.
- Saritha, A., Uda, K., Yantie, S., & Savitri, S. (2022). The Development Of Digital Teaching Materials With Problem Based Learning On The Amphibia Subject To Improve Students Communication. *Balanga: Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 10(2), 87–93. <https://doi.org/10.37304/Balanga.V10i2.8463>
- Soltész, D. E. J. (2025). Visual Elements In Digital Teaching Materials. *Ybl Journal Of Built Environment*, 10(1), 0–5.