
PENGEMBANGAN DPAL UNTUK KREATIVITAS GURU BAHASA ARAB DI ERA KURIKULUM MERDEKA

Novel¹, Ahmad Munjin Nasih²

Universitas Negeri Malang; Indonesia

Correspondence E-mail; _muqofyy@gmail.com

Submitted: 11/07/2025

Revised: 24/08/2025

Accepted: 19/11/2025

Published: 29/12/2025

Abstract

This study aims to analyze the influence of innovation and creativity in digital Arabic language learning, identify research gaps related to digital integration and self-directed learning pedagogy, and formulate a theoretical model for Digital Project Arabic Language Learning (DPAL), which combines technological innovation, teacher creativity, and the principle of learner autonomy. This research method uses library research. The results of this study propose an Arabic language curriculum design using the DPAL model, which can serve as a blueprint for religious education departments to develop digital, creative, and project-based Arabic language curricula. Theoretically, this study provides a conceptual framework for DPAL in Arabic language teaching. The gap identified by the researcher is the integration of the Independent Curriculum paradigm into the digital-based Arabic language learning design for its systematic implementation.

Keywords

DPAL; Independent Curriculum; Pedagogical Creativity.

PENDAHULUAN

Sastra tidak hanya berfungsi sebagai wadah ekspresi estetika, tetapi juga sebagai ruang dialogik tempat berbagai wacana sosial, budaya, politik, dan ideologis saling berinteraksi. Sastra mampu merepresentasikan realitas sosial, menggugat struktur kekuasaan, serta mencerminkan dinamika relasi antara dominasi dan resistensi dalam masyarakat (Rokhmansyah, 2014; Terry Eagleton, 2016). Dalam kerangka pemikiran Bakhtinian, sastra bersifat polifonik, memuat berbagai suara dan sudut pandang yang merefleksikan konflik ideologis dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, karya sastra tidak dapat dipahami secara otonom, melainkan harus dibaca dalam konteks historis, sosial, dan kultural yang melingkupinya, termasuk dalam hal bagaimana relasi gender dikonstruksikan di dalamnya (Mikhail Mikhailovich Bakhtin, 1981).

Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang menumbuhkan *learner autonomy*, kolaborasi, dan proyek autentik yang relevan dengan dunia nyata anak didik. Dalam hal ini, pengajaran Bahasa Arab memiliki tantangan unik karena bersumber dari agama dan budaya lokal yang kuat, namun di saat bersamaan harus beradaptasi dengan ekosistem digital yang dinamis yang mampu meningkatkan keterampilan Bahasa siswa, seperti dikemukakan oleh (Nurhadi & Hilmi, 2023) bahwa pengembangan bahan ajar digital Arab dengan pendekatan konstruktivis tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa tetapi juga memfasilitasi pembelajaran aktif kontekstual yang berbasis inovasi teknologi.

Perubahan paradigma pendidikan melalui implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk memiliki kreativitas pedagogis yang tinggi, termasuk guru Bahasa Arab. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kegelisahan akademik terkait rendahnya kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital pembelajaran adaptif (DPAL) secara kreatif dan kontekstual. Banyak guru Bahasa Arab masih bergantung pada metode konvensional yang bersifat *teacher-centered* dan minim integrasi media digital, sehingga pembelajaran kurang relevan dengan karakter peserta didik generasi digital (Muliatno, 2023). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar siswa dan persepsi bahwa pembelajaran Bahasa Arab, khususnya *Nahwu* yang dianggap sulit dan membosankan (Tarigan & Zulkarnein, 2023).

Dari sisi kebijakan makro, Kurikulum Merdeka secara eksplisit mendorong pemanfaatan teknologi, diferensiasi pembelajaran, dan penguatan kreativitas guru sebagai bagian dari transformasi pendidikan nasional. Sementara itu, pada level mikro (satuan pendidikan), kebijakan sekolah umumnya telah membuka ruang penggunaan media digital dan media sosial sebagai

sarana pembelajaran, namun belum diikuti dengan model implementasi yang sistematis dan aplikatif bagi guru Bahasa Arab. Akibatnya, terdapat kesenjangan antara tuntutan kebijakan dan praktik pembelajaran di kelas, khususnya dalam pemanfaatan platform digital populer seperti TikTok yang sejatinya sangat dekat dengan kehidupan peserta didik (Bella et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai DPAL untuk meningkatkan kreativitas guru Bahasa Arab menjadi sangat penting dan mendesak. Data menunjukkan bahwa peserta didik saat ini menghabiskan sebagian besar waktunya pada platform digital dan media sosial, dengan TikTok sebagai salah satu platform yang paling intens digunakan oleh remaja (Buana & Maharani, 2020). Namun, potensi pedagogis platform ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada materi *Nahwu* yang selama ini dianggap kompleks. Padahal, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital interaktif, video pendek, dan microlearning mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman belajar peserta didik (Nur et al., 2023; Khotijah & Indriana, 2024).

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi celah antara kebijakan Kurikulum Merdeka dan praktik pembelajaran Bahasa Arab di lapangan melalui pengembangan DPAL berbasis TikTok yang berorientasi pada kreativitas guru. Penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi media pembelajaran yang relevan dengan budaya digital siswa, tetapi juga memberikan model implementatif bagi guru Bahasa Arab dalam mengembangkan pembelajaran inovatif, singkat, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi secara teoretis dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab berbasis digital dan secara praktis mendukung kebijakan transformasi pendidikan melalui penguatan kreativitas guru di era Kurikulum Merdeka.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa inovasi teknologi dapat memperkuat pembelajaran Bahasa Arab, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa seperti disebutkan studi oleh (Ramadhani & Arifin, 2024) dalam *Augmented Reality Flashcards for Arabic Vocabulary Learning Flashcard Augmented Reality* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab menunjukkan bahwa penggunaan AR secara signifikan meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar kosa kata Arab. Temuan serupa diperoleh oleh (Zainuddin et al., 2016) adapun hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan *flashcard* AR mendukung pembelajaran kosakata Arab bagi pelajar dengan adanya kesiapan peran guru.

Dari sisi kesiapan sumber daya manusia, riset oleh (Hafitria & Asrofi, 2023) dalam Implementasi Teknologi *Augmented Reality* pada Media Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan

teknologi AR dan menekankan pentingnya dukungan teknis serta infrastruktur yang memadai dalam serta kualitas guru dalam menguasai teknologi. Oleh karena itu, kesiapan sumber daya manusia ini terutama guru sangatlah penting karena guru harus menguasai kreativitas pedagogis., karena hal ini akan menjadikan keefektifan dalam pengajaran ketika guru menguasai keadaan siswa dan apa yang dibutuhkan mereka.

Dunia pendidikan juga menyoroti pentingnya kreativitas pedagogis guru dalam merancang media dan aktivitas belajar yang kontekstual. Penggunaan media digital secara kontekstual dan audio visual meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi siswa (AdeliaNurulkhti, 2025). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, kreativitas ini tidak hanya diartikan sebagai kemampuan menggunakan alat digital, tetapi juga kemampuan mendesain pengalaman belajar reflektif dan kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi digital membutuhkan ekosistem pendukung yang komprehensif, termasuk pelatihan, kebijakan lembaga, dan literasi digital guru.

Sementara itu, dimensi kreativitas peserta didik juga menjadi perhatian penting dalam pembelajaran Bahasa Arab. Studi oleh (Y. et al., 2024) dan (Arifrabani et al., 2023) membuktikan bahwa integrasi *Project Based Learning* (PjBL) dengan media digital mampu meningkatkan antusiasme belajar, kolaborasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Proyek-proyek autentik seperti pembuatan video *muhadatshah*, vlog tematik, maupun aplikasi kosakata digital menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan literasi digital sekaligus mengembangkan keterampilan produktif berbahasa Arab.

Namun demikian, hingga saat ini belum ditemukan model konseptual yang mengintegrasikan tiga komponen utama, yaitu teknologi digital, kreativitas pedagogis guru, dan proyek autentik, ke dalam satu kerangka teoretis yang berlandaskan nilai-nilai Kurikulum Merdeka. Sebagian besar penelitian yang berkaitan dengan topik ini masih bersifat deskriptif atau terbatas pada eksperimen tanpa disertai pengembangan teori yang komprehensif. Di sinilah letak *research gap* yang hendak dijawab melalui penelitian ini, yakni dengan merumuskan kerangka konseptual DPAL (*Digital Project Arabic Learning*) sebagai model inovatif pembelajaran Bahasa Arab di era Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan inovasi digital sebagai bagian integral dari filosofi Merdeka Belajar, bukan sekadar sebagai eksperimen penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis pengaruh inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital, (2) mengidentifikasi

kesenjangan penelitian terkait integrasi teknologi digital dan pedagogi Merdeka Belajar, serta (3) merumuskan model teoretis DPAL (*Digital Project Arabic Learning*) yang mengintegrasikan inovasi teknologi, kreativitas guru, dan prinsip otonomi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan pedagogi Bahasa Arab digital di Indonesia serta menjadi pijakan konseptual bagi penelitian empiris selanjutnya di bidang pendidikan.

Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi teoretis berupa pengembangan model konseptual baru, yaitu DPAL, serta kontribusi praktis berupa rekomendasi strategis bagi guru, lembaga pendidikan Islam, dan pengembang kurikulum dalam mengimplementasikan pembelajaran Bahasa Arab yang digital, kreatif, dan kontekstual. Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) dan kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pengembangan DPAL sebagai kerangka konseptual yang mengintegrasikan tiga unsur utama, yaitu inovasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab, kreativitas pedagogis dan reflektif guru, serta orientasi Merdeka Belajar berbasis proyek dan nilai-nilai lokal.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, terdapat enam penelitian yang relevan dengan fokus kajian ini. Penelitian pertama menyoroti pendekatan interaktif dan penggunaan gim sebagai inovasi pembelajaran kontekstual dan digital, namun belum menghasilkan produk pembelajaran yang konkret (Parihin et al., 2023). Penelitian kedua menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap daya tarik dan pemahaman peserta didik, terutama melalui visualisasi materi yang lebih konkret dan kontekstual. Meskipun demikian, penelitian ini belum secara spesifik membahas pengembangan kreativitas guru dalam konteks kurikulum terbaru (Nasrullah, 2024).

Penelitian ketiga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa kreativitas guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab (Maghfirah et al., 2024).

Penelitian keempat menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif, khususnya dalam pembelajaran empat *maharah* Bahasa Arab, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian ini menekankan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan media digital menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Hasanah Saragih et al., 2025).

Penelitian kelima menemukan bahwa penerapan pendekatan inovatif berbasis teknologi dalam pembelajaran *nahwu* dan *sharaf* efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak. Namun, penelitian ini masih berfokus pada hasil belajar peserta didik dan belum mengkaji secara mendalam pengembangan kreativitas guru dalam kerangka kebijakan Kurikulum Merdeka (Ibnu Hajar & Abdul Qohar, 2024). Sementara itu, penelitian keenam mengkaji pengembangan kurikulum digital berbasis video, tetapi menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran, bukan sebagai subjek atau pelaku utama dalam proses pembuatan video pembelajaran (Handayani, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *library research* (kajian kepustakaan) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mensintesis dan menganalisis secara mendalam hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital, kreativitas guru, serta implementasi Kurikulum Merdeka. Peneliti menelaah, mengkritisi, dan mengintegrasikan berbagai temuan penelitian guna membangun model konseptual baru, yaitu DPAL (*Digital Project Arabic Learning*). Konsep ini menawarkan pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk menghasilkan produk pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik sekaligus mendukung guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi.

Data penelitian dikumpulkan dari 21 publikasi primer berupa artikel jurnal dan prosiding yang terindeks SINTA maupun jurnal internasional lainnya. Publikasi tersebut berfokus pada pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital, seperti *project-based learning*, *augmented reality*, kecerdasan buatan (AI), serta kreativitas pedagogis. Selain itu, sumber data sekunder meliputi buku teori, dokumen kebijakan Kurikulum Merdeka, dan kerangka teoretis pedagogi digital. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi literatur, seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, klasifikasi dan pengodean data, serta validasi sumber melalui pengecekan keaslian, reputasi jurnal, dan konsistensi metodologis. Berdasarkan proses tersebut, dari 21 penelitian yang teridentifikasi, sebanyak 20 penelitian memenuhi kriteria inklusi, sedangkan satu penelitian dikeluarkan karena tidak memiliki relevansi langsung dengan inovasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital.

Analisis data dilakukan melalui teknik analisis isi (*content analysis*) dan sintesis tematik (*thematic synthesis*). Tahapan analisis meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk matriks

sintesis, identifikasi tema-tema utama, serta analisis kritis untuk merumuskan model DPAL. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, *audit trail*, *peer debriefing*, serta konsistensi proses analisis. Hasil penelitian ini berupa model konseptual DPAL yang menggambarkan keterkaitan antara inovasi digital, kreativitas pedagogis, dan implementasi Kurikulum Merdeka, serta rekomendasi bagi penelitian lanjutan untuk pengujian empiris. Seluruh tahapan tersebut dilakukan untuk mengintegrasikan ketiga aspek tersebut ke dalam satu konsep pembelajaran yang lebih komprehensif dan relevan bagi praktik pengajaran Bahasa Arab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Inovasi Digital dalam Paradigma Kurikulum Merdeka

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, inovasi digital dalam pengajaran Bahasa Arab tidak sekadar memasukkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan mentransformasi cara belajar agar selaras dengan nilai kemandirian belajar, proyek autentik, dan kolaborasi lintas disiplin. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif, di mana siswa membangun pengetahuannya secara mandiri, mencari jawaban atas apa yang dipelajari, serta mengintegrasikan konsep dan ide baru dengan kerangka berpikir yang telah dimiliki sebelumnya (Suparman, 2019). Berdasarkan sintesis literatur, terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan.

Teknologi sebagai Penggerak

Penelitian mengenai pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi seperti *Augmented Reality* (AR), *Artificial Intelligence* (AI), dan platform berbasis web mampu memperkaya akses belajar, variasi media, serta fleksibilitas waktu pembelajaran (Ady Fauzan & Dihin Muriyatmoko, 2020). Namun, apabila teknologi tidak diintegrasikan dengan desain pedagogis yang kuat dalam kerangka konseptual yang mencakup tugas proyek dan evaluasi autentik, maka keberadaannya berpotensi hanya menjadi *gimmick* tanpa menghasilkan perubahan pembelajaran yang substantif. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Arab yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa memerlukan bukti konkret inovasi digital yang terintegrasi secara pedagogis.

Augmented Reality dan Media Interaktif

Salah satu bukti konkret inovasi digital dalam pengajaran Bahasa Arab adalah pemanfaatan *Augmented Reality* (AR). Penelitian yang mengkaji pengaruh AR terhadap motivasi belajar Bahasa Arab menyimpulkan bahwa dari dua belas penelitian terkait media AR, teknologi ini memiliki potensi besar dalam pembelajaran Bahasa Arab yang terintegrasi dengan teknologi pendidikan serta memberikan dampak positif bagi peserta didik dan guru (Qomah et al., 2024).

Salah satu aplikasi berbasis AR adalah ARab-Kafa, yaitu pengembangan materi pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang mendukung interaksi digital visual tiga dimensi (3D) antara guru dan siswa. Selain itu, inovasi video berbasis AR juga menunjukkan bahwa media AR mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini disebabkan oleh karakter media AR yang merangsang keaktifan siswa dalam memahami materi, berbeda dengan metode konvensional seperti ceramah.

Menurut Amelia et al. (2023), transformasi pendidikan global di era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah paradigma pembelajaran bahasa, termasuk Bahasa Arab, dari model konvensional berbasis ceramah menuju pendekatan yang lebih interaktif dan digital. Integrasi teknologi digital seperti AR, AI, *mobile learning*, serta *Project-Based Learning* (PjBL) tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga menuntut kreativitas pedagogis guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian berjudul *Technology Integration in Arabic Language Skills Development in the Digital Era* menyatakan bahwa integrasi teknologi seperti audiovisual, *e-learning*, dan *games* dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa (Sarah et al., 2024). Dengan demikian, inovasi digital yang diusulkan dalam penelitian ini tidak berhenti pada penggunaan aplikasi semata, melainkan menekankan perancangan kerangka pedagogis yang memastikan pemanfaatan AR, AI, dan media digital lainnya terintegrasi dalam alur proyek, selaras dengan capaian kompetensi Bahasa Arab, serta menguatkan nilai kemerdekaan belajar.

Sinkronisasi Digital dengan Proyek dalam Konteks Pembelajaran Bahasa Arab

Penelitian berjudul *The Effectiveness of Implementing a Project-Based Learning Model in Enhancing Arabic Speaking Skills for 11th-Grade Students at SMAN 1 Praya* menunjukkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa secara signifikan melalui tugas-tugas kreatif yang diberikan kepada peserta didik

(Arifrabani et al., 2023). Temuan ini diperkuat oleh penelitian lain yang menyebutkan bahwa penggunaan PjBL berbasis web terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab sekaligus memicu motivasi belajar siswa (Rahmah et al., 2024).

Dengan demikian, *Project-Based Learning* merupakan bagian integral dari kerangka Kurikulum Merdeka yang dapat dijembatani melalui DPAL (*Digital Project Arabic Learning*). Pendekatan ini menggabungkan teknologi sebagai medium pembelajaran dan proyek sebagai wadah pengembangan kreativitas peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital dan globalisasi. Meskipun demikian, pembelajaran PjBL berbasis web memiliki keterbatasan dalam hal kontrol kelas, sehingga peran guru tetap diperlukan. Dalam konteks ini, DPAL dinilai lebih adaptif karena memungkinkan guru untuk tetap berperan aktif dalam pengelolaan pembelajaran.

Kreativitas Pedagogis Guru PBA

Kreativitas guru merupakan penggerak utama inovasi pembelajaran Bahasa Arab digital. Berdasarkan teori TPACK, guru dituntut memiliki kompetensi konseptual dalam pemanfaatan teknologi agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Yuliastika & Hidayat, 2025). Hasil *literature review* terhadap 21 penelitian menunjukkan bahwa ketika guru diberikan ruang kreatif untuk merancang media interaktif, modul AR, *game* Bahasa Arab, maupun video percakapan siswa, pembelajaran menjadi lebih aktif, kontekstual, dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Sikap dan Kesiapan Guru terhadap Teknologi

Namun demikian, sejumlah kendala masih ditemukan di lapangan. Penelitian menunjukkan bahwa kesiapan guru Bahasa Arab dari aspek sikap terhadap AR berada pada tingkat sedang, sementara sikap dan pengetahuan guru—terutama guru senior yang minim pengalaman teknologi informasi—masih tergolong rendah (Asbulah et al., 2022). Kondisi ini menyebabkan teknologi yang sebenarnya telah tersedia di sekolah belum dapat dimanfaatkan secara optimal.

Dalam kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), penelitian menunjukkan bahwa dari berbagai konstruk seperti *social influence* (SI), *effort expectancy*, *facilitating conditions* (FC), dan *performance expectancy*, hanya pengaruh sosial dan kondisi fasilitasi yang berpengaruh signifikan terhadap sikap perilaku guru dalam menggunakan AR. Sikap tersebut selanjutnya memengaruhi perilaku aktual penggunaan teknologi, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian *Factors Affecting Teachers' Usage of Augmented Reality in Arabic Language to Non Native*

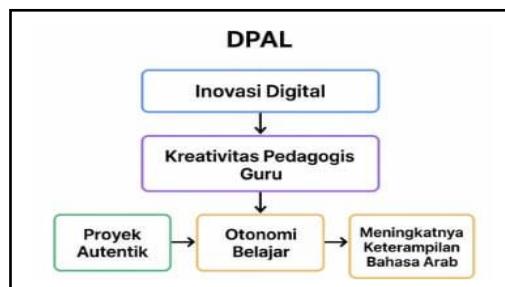
Speakers Classroom (Almelhes et al., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa kreativitas pedagogis guru tidak dapat berdiri sendiri, melainkan memerlukan dukungan pelatihan, lingkungan digital yang memadai, serta budaya profesional yang dibangun oleh institusi pendidikan.

Kreativitas sebagai Desain Produk Proyek

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru PBA (Pengajaran Bahasa Arab) perlu berperan sebagai desainer instruksional, yaitu merancang proyek berbasis teknologi seperti video, AR, aplikasi mini, dan modul digital interaktif yang relevan dengan konteks budaya, agama, dan kearifan lokal peserta didik. Penelitian yang mengaitkan literasi digital dengan PjBL menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dalam PjBL mampu memaksimalkan hasil pembelajaran Bahasa Arab dengan mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan proyek (Maulida & Rakhmawati, 2024). Meskipun demikian, kemampuan guru dalam mendesain proyek pembelajaran berbasis teknologi masih menjadi tantangan yang perlu diatasi.

Model Teoretis DPAL (*Digital Project Arabic Learning*)

Sebagai inti pembahasan penelitian ini, solusi yang ditawarkan adalah penerapan model teoretis DPAL (*Digital Project Arabic Learning*) sebagai kerangka konseptual yang menyatukan inovasi digital, kreativitas pedagogis guru, dan proyek autentik dalam pembelajaran Bahasa Arab di era Kurikulum Merdeka. Melalui model ini, guru diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong inovasi pembelajaran, serta menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi digital. Selain itu, model DPAL juga memungkinkan siswa berkontribusi secara nyata dalam dunia pendidikan melalui pengembangan produk pembelajaran. Adapun penjelasan visual mengenai model DPAL disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Model DPAL

Pembahasan

Komponen penting yang berhubungan dengan teknologi digital media (AR), aplikasi, (AI), platform e-learning dipakai sebagai alat kreatif dan medium proyek, bukan tujuan akhir. Begitu pula proyek autentik (PjBL Arab) seperti real world (video percakapan, aplikasi kosakata, modul digital) menjadi wadah bagi siswa menerapkan bahasa Arab dalam konteks riil. Selanjutnya pemahaman guru terhadap digital media dan kreativitas pedagogis guru dalam desain proyek, media, evaluasi adaptif sangat bermanfaat dalam pengajaran Bahasa Arab, serta alat digital sesuai karakteristik siswa bisa dipilih guru untuk keterampilan bahasa mereka.

Pengajaran Bahasa Arab dengan kombinasi teknologi dan (PjBL) meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas Bahasa Arab (Ghassa-Khalil, 2019). Penelitian lain menemukan bahwa penggunaan media digital (YouTube, Kahoot, Quizizz, buku digital) dalam model (PjBL) untuk pengajaran maharah kalam Bahasa Arab meningkatkan kreativitas siswa, kolaborasi, dan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian yang berjudul *The Implementation of the Project Based Learning (PjBL) Model Supported by Digital Media in Teaching Speaking Skills at the State Islamic Senior High School 1 Klaten* (Alfina et al., 2025)

Penelitian PBL dalam kurikulum Bahas Arab menyebutkan bahwa integrasi teknologi dalam proyek Bahasa Arab selaras dengan konteks nyata dan relevansi serta meningkatkan keterampilan produktif seperti penelitian berjudul Project Based Curriculum Approach in Arabic Language Learning: Case Studies and Best Practices (Masitoh & Aziz, 2025) yang meneliti penerapan pendekatan kurikulum berbasis proyek (PjBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab, dengan proyek berbasis tugas yang relevan dengan konteks nyata dan integrasi teknologi sebagai salah satu praktik terbaik, sebagaimana pengembangan AR yang meningkatkan motivasi belajar.

Bahwa AR meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar (Sidik et al., 2024). Sehingga pengembangan AR video media membuktikan dapat memperbaiki penguasaan kosakata Arab dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, data menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian yang ada hanya berfokus pada inovasi mikro yakni pada aspek media dan aplikasi digital saja tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan tujuan Merdeka Belajar. Padahal, Kurikulum Merdeka menekankan kebebasan berpikir, refleksi diri, serta penciptaan proyek yang kontekstual (*Mendikbud*, 2022). Kekosongan integrasi konseptual ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penerapan teknologi dan orientasi pedagogis merdeka belajar.

Peneliti menggunakan metode penelitian *library research*, dengan demikian penelitian ini belum diuji secara empiris, kemudian beberapa literatur digital Arab (khususnya materi AR atau AI Arab) perlu divalidasi kesedianya. Rekomendasi penelitian lanjutan adalah uji empiris model (DPAL) melalui studi tindakan kelas atau eksperimen di madrasah yang belajar Bahasa Arab, atau kajian komparatif antara proyek digital berbasis AR dibandingkan pembelajaran tanpa AR dalam konteks Kurikulum Merdeka atau eksplorasi evaluasi holistik dan *peer assessment* digital untuk maharah kalam Bahasa Arab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil sintesis literatur terhadap penelitian-penelitian berbasis teknologi, khususnya dalam pengajaran Bahasa Arab dengan pemanfaatan inovasi teknologi, peneliti menyimpulkan bahwa hingga saat ini belum ditemukan konsep penggunaan inovasi pengajaran yang terintegrasi secara sistematis dalam kurikulum yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan model DPAL (*Digital Project Arabic Learning*) sebagai kerangka konseptual pembelajaran Bahasa Arab. Model ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kreativitas guru Bahasa Arab serta mendorong integrasi guru dengan perkembangan teknologi melalui pengembangan proyek-proyek pembelajaran yang interaktif dan selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka. Peneliti juga memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan uji empiris terhadap model DPAL di madrasah atau kelas Bahasa Arab. Uji empiris tersebut bertujuan untuk mengimplementasikan konsep DPAL secara nyata serta mengintegrasikannya dengan berbagai media inovatif dalam pengajaran Bahasa Arab, seperti *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), kuis digital, dan *Artificial Intelligence* (AI). Melalui pengujian empiris ini, diharapkan dapat diukur tingkat keefektifan model DPAL dalam mendukung pembelajaran Bahasa Arab yang adaptif terhadap perkembangan media dan teknologi pembelajaran.

REFERENSI

- AdeliaNurulUkhti. (2025). The Influence of the Use of Digital Media TechnologyiIn Student Learning In A Contextual And Audio-Visual Way In Elementary Schools. *Student Education*, 3(2), 8–11.
https://journal.berpusi.co.id/index.php/IJoSE/article/view/1240?utm_source=chatgpt.com
- Ady Fauzan, Dihin Muriyatmoko, S. N. U. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality Else (Elementary School Education Journal). *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 4, 63–78.

- Alfina, N. A., Zaenuri, M., Barokah, A., Negeri, I., Mas, R., & Surakarta, S. (2025). *Implementation of the Project-Based Learning (PjBL) Model Supported by Digital Media in Teaching Speaking Skills at the State Islamic Senior High School 1 Klaten*. 4(2), 309–320.
- Almelhes, Sultan, Alharbi, Abdulah, Almailabi, & Bandar. (2025). Factors Affecting Teachers' Usage of Augmented Reality in Arabic Language Instruction for Non-Native Speakers in the Classroom. *Dirāsāt: Human and Social Sciences*, 52. <https://doi.org/10.35516/hum.v52i3.6078>
- Amelia, A., Wahyuni, S., Mudinilah, A., & Guta, D. L. (2023). Inovasi Teknologi dan Kreativitas Siswa dalam Model Pembelajaran 4.0 untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Proceedings Series of Educational Studies*, 4, 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.148>
- Arifrabban, L. M., Fadli, A., & Maujud, F. (2023). The Effectiveness of Implementing a Project-Based Learning Model in Enhancing Arabic Speaking Skills for 11th-Grade Students at SMAN 1 Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1359–1366.
- Asbulah, L. H., Sahrim, M., Soad, N. F. A. M., Rushdi, N. A. A. M., & Deris, M. A. H. M. (2022). Teachers' Attitudes Towards the Use of Augmented Reality Technology in Teaching Arabic in Primary School, Malaysia. *(IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 13. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0131055>
- Bella, S., Hafidz, M., Nisa, R., Alawiyah, I. S., Arab, P. B., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Peluang dan Tantangan*.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). *Penggunaan Aplikasi Tik Tok (versi terbaru) dan Kreativitas Anak*. 14(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33366/jisip.v7i2.1432>
- Hafitria, A., & Asrofi, I. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Bahasa Arab. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7548–7556. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2200>
- Handayani, E. U. (2024). *Desain Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Video: Pendekatan Teknologi DigeNo Title*.
- Hasanah Saragih, R., Sari Srg, L., Suaydi Azzain Lubis, S., & Nasution, S. (2025). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Mahārah Siswa Di Man 2 Deli Serdang. *Educandumedia: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 4(1), 89–98. <https://doi.org/10.61721/educandumedia.v4i1.450>
- Ibnu Hajar, H., & Abdul Qohar, H. (2024). Pendekatan Inovatif untuk Mengatasi Tantangan Pembelajaran Nahwu dan Sharaf bagi Peserta Didik. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2995–3009. <https://doi.org/10.38035/rrj.v6i6.1473>
- Maghfirah, D. N., Taufik, T., & Aliwafa, A. (2024). Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1842. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081>
- Masitoh, & Aziz, M. T. (2025). Project-Based Curriculum Approach in Arabic Language Learning: Case Studies and Best Practices. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(1), 32–38. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.323>
- Maulida, H., & Rakhmawati, A. (2024). Innovation of Project-Based Learning Model to Support Students' Digital Literacy Abilities: A Literature Review. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/AKSIS.080208>
- Mendikbud. (2022).
- Muliatno. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Sathar*, 1(1), 18–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/yudistira.v1i3.102>
- Nasrullah. (2024). Improving Arabic Language Learning At Elementary Level Through Creativity And Innovation At Sdit Insan Kamil Bandar Jaya Central Lampung. *Adab Dan Dakwah IAIN Kerinci*, 2(1), 107–124.

- Nurhadi, N., & Hilmi, D. (2023). Reform for The Development of Digital Arabic Language Teaching Materials Based on Constructivism Theory. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 5(3), 285–300. <https://doi.org/10.22219/jiz.v5i3.22872>
- Parihin, P., Wijayanti, H. N., & Hidayah, N. (2023). Menarik Minat Belajar Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Pendekatan Inovatif dan Menyenangkan. *Journal of Millenial Education*, 2(2), 177–186. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME/article/view/95>
- 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://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2733>
- Ramadhani, U. H., & Arifin, M. B. U. B. (2024). Augmented Reality Flashcards for Arabic Vocabulary Learning Flashcard Augmented Reality untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12, 2. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.21070/ijis.v12i2.1756>
- Sarah, S., Rizqia, A. S., Lisna, L., & Ali, M. (2024). Technology Integration in Arabic Language Skills Development in the Digital Era. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 6(2), 74–81. <https://doi.org/10.62097/alfusha.v6i2.1735>
- Sidik, J., Akhiryani, A., Supiyandi, S., Suyitno, S., & Sarip, M. (2024). The Influence of the Use of Augmented Reality Technology in Learning Arabic in increasing students' learning motivation. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(1). <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.773>
- Suparman. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Ejurnal Stipin*, 1, 79–88.
- Y., R., Wijaya, R., & Suwarsi, S. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Berbasis Digital Educandy di MIS Miftahul Huda II. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*,. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.2600>
- Yuliastika, N., & Hidayat, Q. (2025). *Pemanfaatan Teori TPACK dalam Meningkatkan Efektivitas Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 1–10.
- Zainuddin, N., Sahrir, M. S., & Jaffar, R. M. I. M. N. (2016). Scaffolding a Conceptual Support for Personalized Arabic Vocabulary Learning Using Augmented Reality (AR) Enhanced Flashcards. *Journal of Personalized Learning*, 2, 1.