والكلام والقراءة والكتابة، أو تطبيقها في موضوعات ومراحل تعليمية مختلفة.

المراجع

أ. المراجع العربية

أوميزاه. (٢٠٢٤). *فعالية وسائط تعلم المفردات القائمة على تطبيقات الأندرويد (mufrodat bahasa arab)في تحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع والصف الثامن من المدرسة أولول ألباب الإسلامية المتوسطة لوبوك لينجاو..*

الزهراني, ت. س. أ. (٢٠٢٥). *تحديات استخدام أوغمنتيد ريالتي في تنمية مهارة الفهم الق ارئي لدى الطلبة ذوي صعوبات.*

الزهراني, ت. س. أ., & المطيري, ر. ب. و. (٢٠٢٥). *تحديات استخدام أوغمنتيد ريالتي في تنمية مهارة الفهم الق ارئي لدى الطلبة ذوي صعوبات.*

السبيعي, ع. (٢٠٢٠). *واقع استخدام أوغمنتيد ريالتي من وجهة نظر معلمي المرحلة االبتدائية في مدارسهم.*

رحمة, أ. (٢٠٢٥). *تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على أوغمنتيد ريالتي لترقية نتائج تعليم المفردات اللغة العربية في مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج.*

شهرزاد, ه. (٢٠٢٢). *فائدة-الوسائل-التعليمية-في-تعليم-اللغات.*

ماجدة, ع. ص. (٢٠١٧). *الوسائل الوسائل التعليمية بين الأصالة والمعاصرة.*

محمد, ص. (٢٠٢٢). *دور المعلم والمتعلم في عمل أوغمنتيد ريالتي التعليمية وكيفية إعدادهم للوصول بهم للكفاية المطلوبة.*

يوسف،محمد, ع. م. (٢٠١٨). *تعلم مفردات اللغة العربية عبر برنامج أوغمنتيد ريالتي حاجات طلبة السنة الثانية في مركز برماتا إنسان*

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Belda-medina, J., Marrahi-gomez, V., Belda-medina, J., & Marrahi-gomez, V. (٢٠٢٣). *Article Impact of Augmented Reality (AR) on Vocabulary The Augmented Reality (AR) on Vocabulary Acquisition and Student Motivation Acquisition and Student Motivation*.

ب. المراجع الأجنبية

Ahmed, A. A., Bellam, K., Yang, Y., & Preuss, M. (٢٠٢٢). Integrating IoT Technologies into the CS Curriculum at PVAMU: A Case Study. *Education Sciences*, ١٢(١١). https://doi.org/١٠.٣٣٩٠/educsci١٢١١٠٨٤٠

Ammari, L. H. J., & Al-Shboul, P. M. A. (٢٠٢٣). *The Effect of Using Augmented Reality on Acquiring of Scientific Concepts among Basic Fifth Grade Students in Jordan Lubna Hanna Jad Ammari * Prof. Muhannad Anwar Al-Shboul ***. ٢.

Belda-medina, J., Marrahi-gomez, V., Belda-medina, J., & Marrahi-gomez, V. (٢٠٢٣). *Article Impact of Augmented Reality (AR) on Vocabulary The Augmented Reality (AR) on Vocabulary Acquisition and Student Motivation Acquisition and Student Motivation*.

Bibi, R. (٢٠٢٤). *Augmented Reality (AR) Storytelling as a Tool for Enhancing Vocabulary Retention in Young Learners of English*. ٢(٢), ١–١٠.

Bond, M., Khosravi, H., Laat, M. De, Bergdahl, N., Negrea, V., Oxley, E., Pham, P., Chong, S. W., & Siemens, G. (٢٠٢٤). A meta systematic review of artificial intelligence in higher education : a call for increased ethics , collaboration , and rigour. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. https://doi.org/١٠.١١٨٦/s٤١٢٣٩-٠٢٣-٠٠٤٣٦-z

Budiman Haris. (٢٠١٦). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, ٧(November), ١٧١–١٨١.

Cahyani, A. (٢٠٢٢). *Developing ArVo : Augmented Reality-Based Application to Improve Arabic Vocabulary Mastery*. ٦(٢), ٤٦٥–٤٨٢.

Emilia, E., Ismail, I., & Hasan, H. (٢٠٢٥). Utilizing Augmented Reality Technology in English Vocabulary. *Seltics Journal: Scope of English Language Teaching Literature and Linguistics*, ٨(١), ٤٤–٥٥.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

https://doi.org/١٠.٤٦٩١٨/seltics.v٨i١.٢٦٠٢

Faravy, D. S., Fraick, M., Gillian, N., & Mansur, H. (٢٠٢٥). *Pemanfaatan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Listening Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris SDN Sungai Miai ١١ Banjarmasin*. ٥(٢), ١٦٥–١٧٣.

Krüger, J. M., & Bodemer, D. (٢٠٢٢). Application and Investigation of Multimedia Design Principles in Augmented Reality Learning Environments. *Information (Switzerland)*, ١٣(٢). https://doi.org/١٠.٣٣٩٠/info١٣٠٢٠٠٧٤

Masriah, M., & Kusnawati, Y. (٢٠٢٤). Development of Augmented Reality Video Media to Improve Mastery of Tahiat Arabiya Arabic Language Course Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, ٨(٢), ٦٦٣–٦٨٢. https://doi.org/١٠.٢٩٢٤٠/jba.v٨i٢.١١٠٥٦

Mayer, R. E. (٢٠٢٤). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, ٣٦(١), ١–٢٥. https://doi.org/١٠.١٠٠٧/s١٠٦٤٨-٠٢٣-٠٩٨٤٢-١

Munif, M. N., Ibrahim, M. N., Novitasari, R. H., Arrochmah, S., & Farisia, H. (٢٠٢٤). Peran Media Audiovisual terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Educatio*, ١٩(٢), ٣٥٢–٣٥٨. https://doi.org/١٠.٢٩٤٠٨/edc.v١٩i٢.٢٦٤٦٠

Murti, Z., Sari, H. R., Sejarah, P., Silampari, U. P., Guru, P., Dasar, S., & Silampari, U. P. (٢٠٢٥). *Fungsi Media Visual Dan Audio Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Abad ٢١*. ٣(١), ١–١٠.

Mustakim, M., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (٢٠٢٤). The Development of Business Based on Sharia to Achieve Common Profit and Community Welfare at Islamic Boarding School Azkal Azkia Liddarain NW. *Palapa*, ١٢(١), ١–٢٤. https://doi.org/١٠.٣٦٠٨٨/palapa.v١٢i١.٤٤٣٨

Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (٢٠٢٢). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality*. ٦(٦), ٦٤٦٢–٦٤٦٨. https://doi.org/١٠.٣١٠٠٤/obsesi.v٦i٦.٣٤٠٨

Nusaibah, A. W. N., & Bustam, B. M. R. B. (٢٠٢٣). Urgensi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Mewujudkan Program Merdeka Belajar & Pendidikan Islam Yang Berkemajuan. *Qolamuna : Jurnal Studi Islam*, ٨(٢),

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

٣٢–٤٨. https://doi.org/١٠.٥٥١٢٠/qolamuna.v٨i٢.٨٩٢

Oktavia, L. (٢٠٢٣). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. ١٢(٢).

Ramsi, M. A. (n.d.). *Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*. ١–٧.

Rubin, N. T. (٢٠٢٥). *Be BRAVE (Boosted Reading Ability and Vocabulary Enriched) with Google Read Along Application*. ١٥١–١٦٣.

Seviana, R., & Rosyida, F. (٢٠٢٢). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY*. ٦, ١٩٨–٢٠٨. https://doi.org/١٠.٢٩٤٠٨/geodika.v٦i٢.٦١٢٢

Weerasinghe, M., Biener, V., Grubert, J., Quigley, A., Toniolo, A., Pucihar, K. C., & Kljun, M. (٢٠٢٢). VocabulARy: Learning Vocabulary in AR Supported by Keyword Visualisations. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, ٢٨(١١), ٣٧٤٨–٣٧٥٨. https://doi.org/١٠.١١٠٩/TVCG.٢٠٢٢.٣٢٠٣١١٦

Zulfahmi, I. (٢٠٢٢). *Penerapan Augmented Reality*. ٨(١), ٧٤–٧٨.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON