

Strategi Penggunaan Virtual Reality dalam Simulasi Dialog Bahasa Arab Untuk Maharah Kalam di Perguruan Tinggi

Ratna Komalasari

Universitas Islam Negeri Mataram

ratnakomalasari211@gmail.com

DOI:

Received:

Revised:

Approved:

Abstrak: Perkembangan teknologi imersif seperti Virtual Reality (VR) membuka peluang baru dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam meningkatkan maharah kalam (keterampilan berbicara) bahasa Arab yang selama ini menghadapi kendala pada aspek praktik komunikatif dan konteks penggunaan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi penggunaan VR dalam simulasi dialog bahasa Arab sebagai upaya meningkatkan maharah kalam mahasiswa perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi deskriptif-analitis. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran berbasis VR, wawancara dengan dosen dan mahasiswa, serta analisis dokumen pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR melalui simulasi dialog kontekstual—seperti percakapan di lingkungan akademik, sosial, dan budaya Arab—mampu meningkatkan keberanian berbicara, kefasihan, ketepatan pelafalan, serta pemahaman pragmatik bahasa Arab mahasiswa. Strategi pembelajaran yang efektif meliputi perancangan skenario dialog berbasis situasi nyata, integrasi task-based learning, serta pemberian umpan balik reflektif pasca-simulasi. Namun demikian, implementasi VR masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, kesiapan pedagogis dosen, dan adaptasi mahasiswa terhadap teknologi imersif. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi digital serta memberikan rekomendasi strategis bagi penguatan inovasi pembelajaran maharah kalam di perguruan tinggi.

Kata kunci: Virtual Reality, simulasi dialog, bahasa Arab, maharah kalam, pembelajaran digital.

Abstract: The development of immersive technology such as Virtual Reality (VR) opens up new opportunities in learning foreign languages, especially in improving the maharah kalam (speaking skills) of Arabic which has been facing obstacles in terms of communicative practice and the context of language use. This study aims to analyze the strategy of using VR in Arabic dialogue simulation as an effort to improve the kalamh of university students. This study uses a qualitative approach with a descriptive-analytical study design. Data was collected through VR-based learning observations, interviews with lecturers and students, and analysis of learning documents. The results show that the use of VR through contextual dialogue simulations—such as conversations in academic, social, and Arabic cultural environments—is able to increase students' speaking boldness, fluency, pronunciation accuracy, and pragmatic understanding of Arabic. Effective learning strategies include designing real-situation-based dialogue scenarios, integrating task-based learning, and providing post-simulation reflective feedback. However, the implementation of VR still faces challenges in the form of limited infrastructure, pedagogical readiness of lecturers, and student adaptation to immersive technology. This research contributes to the development of an Arabic language learning model based on digital technology and provides strategic recommendations for strengthening the innovation of maharah kalam learning in higher education.

Keywords: Virtual Reality, dialogue simulation, Arabic, maharah kalam, digital learning.

PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa asing menjadi sebuah keniscayaan. Salah satu inovasi yang menawarkan potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa adalah penggunaan Virtual Reality (VR). Virtual Reality menciptakan lingkungan imersif yang memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi secara aktif dan realistis dengan konteks bahasa yang dipelajari. Dalam pembelajaran Bahasa Arab di perguruan tinggi, khususnya pada penguasaan maharah kalam (keterampilan berbicara), penerapan Virtual Reality dapat menjadi solusi inovatif terhadap tantangan pembelajaran konvensional/ metode pembelajaran secara tradisional yang kerap terbatas pada aspek teori dan minim praktik komunikasi secara nyata.

Simulasi dialog menggunakan Virtual Reality memberikan pengalaman seolah-olah mahasiswa sedang berada dalam situasi berbahasa Arab yang otentik, baik di lingkungan akademik, sosial, maupun profesional. Hal ini mendorong keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih tinggi dibandingkan metode tradisional. Oleh karena itu, perlu dirancang strategi yang efektif dalam penggunaan Virtual Reality agar tujuan pembelajaran maharah kalam dapat tercapai secara optimal. Strategi ini harus mempertimbangkan aspek pedagogis, teknologis, dan kultural, sehingga Virtual Reality tidak hanya menjadi alat hiburan, melainkan menjadi media pembelajaran yang terintegrasi dan berorientasi hasil.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan merumuskan strategi penggunaan Virtual Reality dalam simulasi dialog Bahasa Arab guna meningkatkan maharah kalam mahasiswa di perguruan tinggi, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya dalam konteks pendidikan tinggi.

Dalam dunia pendidikan bahasa Arab, Maharah Kalam (keterampilan berbicara) merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Namun, keterbatasan lingkungan yang mendukung praktik berbicara dalam bahasa Arab sering menjadi kendala. Seiring dengan perkembangan teknologi, Virtual Reality (VR) hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan mahasiswa berlatih berbicara dalam lingkungan virtual yang imersif dan autentik.

Penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran bahasa Arab membuka peluang bagi mahasiswa untuk terlibat dalam simulasi dialog yang realistis, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkaya kosakata dan struktur kalimat mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji strategi penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran Maharah Kalam di tingkat perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis untuk mengkaji strategi penggunaan Virtual Reality (VR) dalam simulasi dialog bahasa Arab guna meningkatkan maharah kalam mahasiswa di perguruan tinggi. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa program studi pendidikan bahasa Arab dan dosen pengampu mata kuliah maharah kalam yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran berbasis VR, wawancara mendalam dengan dosen dan mahasiswa, serta dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, skenario simulasi dialog, dan rekaman aktivitas

pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Maharah Kalam adalah keterampilan berbicara dalam bahasa Arab yang melibatkan kemampuan menyampaikan isi pikiran dan perasaan secara lisan dengan struktur bahasa yang benar. Pembelajaran Maharah Kalam menuntut interaksi lebih aktif, praktik berbicara yang secara terus menerus.

Maharah kalam (مهارة الكلام) atau keterampilan berbicara juga merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa, selain menyimak (istima'), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, maharah kalam menempati posisi sentral karena berbicara adalah bentuk ekspresi aktif yang menuntut penguasaan kosakata, struktur gramatikal, serta kepekaan terhadap konteks sosial dan budaya.

Menurut Asy-Syafi'i (2006), maharah kalam adalah kemampuan untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, dan kebutuhan secara lisan dalam Bahasa Arab dengan cara yang jelas dan dapat dipahami oleh lawan bicara. Pengembangan keterampilan ini tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan teori tata bahasa, akan tetapi juga menuntut latihan intensif melalui praktik berbicara dalam berbagai situasi nyata atau simulasi.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab di perguruan tinggi, pengajaran maharah kalam biasanya dilakukan melalui berbagai metode seperti percakapan berpasangan, diskusi kelompok, drama, dan presentasi lisan. Namun, pendekatan tradisional sering kali menghadapi tantangan, seperti keterbatasan waktu berbicara bagi setiap mahasiswa, minimnya lingkungan berbahasa Arab, serta ketidakpercayaan diri mahasiswa dalam berbicara.

Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran, termasuk integrasi teknologi seperti Virtual Reality (VR), dianggap penting untuk menciptakan lingkungan interaktif dan mendekati realitas penggunaan Bahasa Arab sehari-hari. Dengan teknologi ini, mahasiswa dapat berlatih berbicara dalam konteks yang lebih hidup dan mendalam, memperkuat keterampilan komunikatif dan meningkatkan kelancaran berbahasa mereka. Dan dengan teknologi virtual reality pembelajaran Bahasa arab khususnya pemula tentu menjadi lebih menarik dan menantang.(Priyono 2025)

Virtual Reality (VR) dalam Pendidikan

Virtual reality merupakan gabungan dari perangkat keras yang dikombinasikan dengan computer atau smartphone untuk menghasilkan sebuah simulasi tentang lingkungan atau kawasan dalam tiga dimensi sehingga dapat membuat pengguna berinteraksi dalam suatu lingkungan secara nyata(Eldiana, Saputra, dan Susilo 2022).

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman interaktif dalam lingkungan buatan yang disimulasikan secara komputerisasi. Dalam pendidikan, Virtual Reality digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, realistis, dan praktis, termasuk dalam pengajaran bahasa asing. Virtual Reality

(VR) merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk merasakan dan berinteraksi dengan lingkungan tiga dimensi yang disimulasikan oleh komputer. Dalam konteks pendidikan, Virtual Reality menawarkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Dengan Virtual Reality peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga berperan aktif sebagai bagian dari pengalaman belajar yang imersif. Dalam penelitian Raja, M., dan Priya, G. G. L dalam penelitian yang berjudul "An Analysis of Virtual Reality Usage through a Descriptive Research Analysis on School Students' Experiences: A Study from India" dan hasilnya bahwa Sebagian besar dari siswa disekolah Vellore kabupaten lebih memilih pembelajaran mellaui kelas Virtual Reality,dan sangat sedikit yang mau menggunakan Blanded Learning dan Social Learning (Nurhidayah 2024).

Menurut Radianti et al. (2020), Virtual Reality dalam pendidikan mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata, sehingga sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan praktis, meningkatkan pemahaman konsep abstrak, serta memperkuat retensi materi pelajaran. Dalam pembelajaran bahasa, misalnya, Virtual Reality memungkinkan simulasi situasi komunikasi sehari-hari di lingkungan berbahasa target, seperti di pasar, bandara, atau ruang kelas, yang sulit dihadirkan dalam pembelajaran konvensional.

Beberapa keunggulan Virtual Reality dalam pendidikan meliputi:

1. Pembelajaran Experiential: Mahasiswa belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui teori. Contoh: Mahasiswa Bahasa Arab ketika diminta untuk melakukan simulasi percakapan di sebuah restoran di negara Arab. Mereka berperan sebagai pelanggan dan pelayan, menggunakan kosakata dan ungkapan yang sesuai. Dengan demikian, mereka mengalami langsung bagaimana menggunakan Bahasa Arab dalam konteks nyata.
2. Peningkatan Motivasi: Lingkungan yang menarik dan interaktif meningkatkan motivasi belajar. Contoh: Mahasiswa yang aktif berbicara dalam Bahasa Arab di kelas diberikan penghargaan sederhana seperti "Best Speaker of the Week" atau sertifikat simbolis. Pemberian apresiasi ini meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi untuk terus berlatih.
3. Akses ke Pengalaman yang Sulit Diakses: Misalnya, simulasi lapangan, laboratorium, atau budaya asing. Contoh: Virtual Reality (VR) Haji dan Umrah

Mahasiswa program studi Bahasa Arab atau Studi Islam bisa "melakukan" simulasi ibadah Haji dan Umrah melalui Virtual Reality. Dengan teknologi ini, mereka bisa memahami ritual-ritual di Masjidil Haram dan Masjid Nabawi tanpa harus benar-benar pergi ke Arab Saudi, yang secara biaya dan logistik sangat sulit diakses

Namun, implementasi Virtual Reality juga menghadapi beberapa tantangan, seperti biaya perangkat keras yang tinggi, kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai, dan perlunya desain konten pendidikan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Integrasi Virtual Reality dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam pembelajaran bahasa, membuka peluang besar untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih dinamis, kontekstual, dan personal

Beberapa gambar simulasi penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran



Gambar 1. Pembelajaran menggunakan alat bantu Virtual Reality

Strategi Penggunaan Virtual Reality untuk Maharah Kalam

Strategi penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran Maharah Kalam meliputi:

1. Simulasi Lingkungan Nyata: Menggunakan Virtual Reality untuk menciptakan situasi kehidupan nyata seperti di pasar, bandara, atau kampus berbahasa Arab.
2. Dialog Interaktif: Mahasiswa berinteraksi dengan karakter virtual yang merespons sesuai dengan input lisan mereka.

Contoh dialog:

Pembeli: السلام عليكم، بكم هذا التفاح؟

(Assalamu'alaikum, berapa harga apel ini?)

Penjual: وعليكم السلام، الكيلو بعشرة ريالات

(Wa'alaikumussalam, satu kilo sepuluh riyal.)

Pembeli: أريد نصف كيلو، من فضلك

(Saya mau setengah kilo, tolong.)

Penjual: تفضل. هل تريد شيئاً آخر؟

(Silakan. Mau beli yang lain?)

Pembeli: لا، شكراً

3. Latihan Berulang Mahasiswa dapat mengulangi simulasi untuk meningkatkan kefasihan dan akurasi. Contoh: Mahasiswa berlatih satu dialog sederhana berbahasa Arab, seperti percakapan di restoran, lalu mengulanginya beberapa kali dengan variasi sederhana, misalnya mengganti nama makanan, tempat duduk, atau ekspresi sopan santun.
4. Pemberian Umpan Balik Otomatis: Sistem Virtual Reality memberikan koreksi terhadap kesalahan bahasa secara real-time. Pembelajaran Bahasa Arab dengan Koreksi Otomatis. Contoh: Mahasiswa menggunakan aplikasi berbasis AI untuk berlatih berbicara dalam Bahasa Arab. Setiap kali mereka mengucapkan kalimat, sistem langsung memberikan umpan balik otomatis, seperti:
 - a. "Pengucapan Anda tepat."
 - b. "Perbaiki penggunaan kata kerja."
 - c. "Coba ulangi dengan struktur kalimat yang benar"

Implementasi VR dalam Simulasi Dialog Bahasa Arab

Penggunaan VR dalam pembelajaran Maharah Kalam dapat dilakukan melalui:

Aplikasi Edukasi Berbasis VR: Seperti "Mondly Virtual Reality" yang memungkinkan Latihan percakapan dalam berbagai skenario.



Pengembangan Konten Khusus: Membuat skenario berbasis budaya Arab, seperti membeli makanan di pasar tradisional Arab. Kolaborasi Institusi: Mengembangkan program Virtual Reality lokal bekerja sama dengan jurusan teknologi informasi untuk kebutuhan pembelajaran bahasa Arab.

Manfaat VR dalam Pembelajaran Maharah Kalam

1. Meningkatkan keberanian berbicara di lingkungan simulasi.
2. Membantu dalam penggunaan kosakata dan ekspresi dalam konteks yang tepat.
3. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan motivasional.
4. Menyediakan kesempatan latihan tanpa batas waktu dan tempat.

Tantangan dan Solusi Tantangan penggunaan VR dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain:

1. Biaya Perangkat: VR headset dan perangkat pendukung cukup mahal.
2. Keterbatasan Konten: Konten pembelajaran bahasa Arab berbasis VR masih terbatas.
3. Kesulitan Teknis: Dibutuhkan pelatihan teknis untuk mahasiswa dan dosen.

Solusi yang dapat dilakukan:

1. Mencari pendanaan atau hibah untuk pengadaan perangkat.
2. Mengembangkan konten lokal berbasis kebutuhan pembelajaran.
3. Mengadakan workshop pelatihan penggunaan VR di perguruan tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran Maharah Kalam di perguruan tinggi menawarkan strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Dengan simulasi lingkungan nyata, Virtual Reality memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan menarik.

Saran

Perguruan tinggi perlu mulai mengeksplorasi dan mengintegrasikan teknologi Virtual Reality dalam kurikulum pembelajaran bahasa Arab, serta mempersiapkan infrastruktur dan pelatihan pendukung agar implementasi Virtual Reality dapat berjalan optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355–385.
- Chen, C. J. (2016). The Implementation and Effectiveness of Virtual Reality Learning Environments: A Literature Review. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 9(1), 1-18.
- Sari, N., & Pratama, Y. (2020). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality dalam Pendidikan Bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 212-225.
- Yusuf, M. (2022). Strategi Inovatif Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital. *Jurnal Al-Lughah*, 7(2), 98-110.
- Asy-Syafi'i, A. (2006). *Ta'lim Maharat al-Lughah al-'Arabiyah*. Kairo: Dar al-Fikr.
- Al-Jarf, R. (2004). *The Effects of Web-Based Learning on Student Performance in a Course of Arabic Language Skills*. Language Learning & Technology.
- Richards, J.C., & Rodgers, T.S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brown, H.D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Pearson Education.
- Radianti, J., Majchrzak, T.A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). *A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda*. *Computers & Education*, 147, 103778.
- Slater, M., & Wilbur, S. (1997). *A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments*. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(6), 603-616.
- Merchant, Z., Goetz, E.T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T.J. (2014). *Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis*. *Computers & Education*, 70, 29-40.
- Freina, L., & Ott, M. (2015). *A literature review on immersive virtual reality in education: State of the art and perspectives*. *eLearning and Software for Education (Else)*
- Eldiana, Venia, Dudu Suhandi Saputra, dan Sigit Vebrianto Susilo. 2022. "Implementasi Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4:309–16.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/811>.
- Nurhidayah, Alisa. 2024. "Pengaruh Virtual Reality (VR) Berbantuan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains." B.S. thesis, Jakarta: FITK

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/77793>.

Priyono, Dwi Juli. 2025. "INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS IMMERSIVE DAN VIRTUAL REALITY PADA KOMUNIKASI PEMULA BAHASA ARAB." *BARAJI: Jurnal Keilmuan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 2 (02): 01–16.