

POTENSI DAN TANTANGAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Husnah Lutfiah*

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

husnahlutfiah_uin@radenfatah.ac.id*

Abstrak

Pendidikan Agama Islam di era digital menghadapi Tantangan dan membutuhkan inovasi untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya. Penelitian ini mengkaji potensi dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Augmented Reality* (AR) melalui studi kepustakaan. Perkembangan teknologi AR membuka peluang baru dalam metode pengajaran PAI, namun juga menimbulkan berbagai tantangan dalam penerapannya. Melalui analisis literatur terkini dengan studi kepustakaan, penelitian ini mengidentifikasi potensi AR dalam meningkatkan engagement siswa, visualisasi konsep abstrak, dan pengalaman belajar interaktif dalam konteks PAI. Tantangan yang dibahas meliputi keterbatasan infrastruktur, kebutuhan pelatihan guru, dan pertimbangan etis terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan agama. Hasil studi menunjukkan bahwa meskipun AR menawarkan inovasi signifikan dalam pembelajaran PAI, implementasinya memerlukan pendekatan yang hati-hati dan terencana untuk memastikan keselarasan dengan nilai-nilai dan tujuan pendidikan Islam. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi AR dalam pembelajaran PAI memiliki potensi besar namun membutuhkan keseimbangan antara inovasi teknologi dan prinsip-prinsip pendidikan Islam.

Kata Kunci : Potensi, tantangan, *Augmented Reality*

Abstract

Islamic religious education in the digital era faces challenges and requires innovation to ensure its relevance and effectiveness. This research examines the potential and challenges in implementing Augmented Reality (AR)-based learning media for Islamic Religious Education (PAI) through a literature study. The development of AR technology opens new opportunities in PAI teaching methods, while also presenting various challenges in its application. Through analysis of current literature, this study identifies the potential of AR in enhancing student engagement, visualizing abstract concepts, and providing interactive learning experiences in the context of PAI. Challenges discussed include infrastructure limitations, teacher training needs, and ethical considerations related to the use of technology in religious education. The study results indicate that while AR offers significant innovation in PAI learning, its implementation requires a careful and planned approach to ensure alignment with Islamic educational values and objectives. This research concludes that the integration of AR in PAI learning has great potential but requires a balance between technological innovation and Islamic educational principles.

Keywords: Opportunities, obstacles, *Augmented Reality*.

PENDAHULUAN

Pada Pendidikan berupaya mengembangkan pengetahuan dan karakter unggul untuk memenuhi kebutuhan diri dan Masyarakat (Apriansyah et al., 2022). Seiring zaman yang berkembang, setiap orang dituntut untuk menggemari belajar sebagai proses pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mustahang et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi (TIK) dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan termasuk dalam pembelajaran PAI (Ismail & Anwar, 2024). Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam sistem pendidikan di Indonesia, bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali menghadapi tantangan dalam menyampaikan konsep-konsep Agama yang abstrak dan dalam mempertahankan minat serta keterlibatan siswa. Penyajian materi yang menarik dapat meningkatkan minat belajar (Sugiarso et al., 2024). Disinilah teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat berperan penting.

Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah teknologi *Augmented Reality* (AR), yang memungkinkan integrasi elemen digital ke dalam lingkungan nyata secara real-time. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), yang sering kali melibatkan konsep abstrak dan nilai-nilai spiritual, teknologi AR dapat mempengaruhi ketertarikan belajar siswa, para pendidik dapat mengembangkan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tuntutan zaman (Sari et al., 2024). Dalam konteks global yang ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi, PAI dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan inovasi-inovasi terkini guna mempertahankan signifikansinya dalam membentuk karakter dan nilai-nilai keislaman generasi muda. Salah satu teknologi yang menawarkan potensi revolusioner dalam transformasi proses pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR) (Abdum et al., 2024).

Augmented Reality sebuah teknologi yang memungkinkan penggabungan elemen digital dengan dunia nyata secara real-time, telah menunjukkan potensi yang luar biasa dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kemampuannya untuk menciptakan pengalaman immersif dan interaktif membuka peluang baru dalam menyajikan konsep-konsep abstrak dan kompleks dalam PAI dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami (Hidayat et al., 2024). Namun, implementasi AR dalam konteks PAI bukanlah tanpa tantangan. Studi kepustakaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam potensi dan tantangan yang muncul dalam upaya mengintegrasikan AR sebagai media pembelajaran dalam kurikulum PAI di Indonesia.

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian di bidang teknologi pendidikan telah menunjukkan dampak positif AR terhadap motivasi belajar, retensi pengetahuan, dan kemampuan visualisasi siswa (Arif et al., 2024). Studi-studi awal mengenai penerapan AR dalam pembelajaran agama, meskipun masih terbatas, telah menunjukkan hasil yang menjanjikan. Misalnya, penggunaan AR untuk memvisualisasikan tata cara shalat, rekonstruksi digital tempat-tempat suci Islam, atau simulasi interaktif ritual haji. Potensi AR dalam pembelajaran PAI tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga membuka peluang untuk memperkaya pengalaman spiritual dan emosional siswa melalui representasi visual yang kaya dan interaktif.

Namun, implementasi AR dalam PAI juga menghadirkan serangkaian tantangan kompleks yang perlu diatasi. Pertama, terdapat kesenjangan digital yang signifikan di antara berbagai institusi pendidikan di Indonesia, dengan banyak sekolah yang masih kekurangan infrastruktur teknologi dasar. Kedua, integrasi AR ke dalam kurikulum PAI yang sudah mapan memerlukan reformulasi pendekatan pedagogis dan pengembangan konten yang sesuai, yang membutuhkan investasi besar dalam sumber daya manusia dan

finansial. Ketiga, terdapat kekhawatiran di kalangan beberapa ulama dan pendidik konservatif mengenai potensi AR untuk mendistorsi atau meremehkan aspek-aspek sakral dari ajaran Islam (Rinaldi et al., 2024).

Lebih lanjut, implementasi AR dalam PAI juga menghadapi tantangan etis dan filosofis yang mendalam. Teknologi ini dapat digunakan untuk memperkaya, bukan menggantikan, pengalaman spiritual dan refleksi mendalam yang menjadi inti dari pendidikan agama penggunaan AR tidak mengarah pada pendangkalan pemahaman agama atau reduksi kompleksitas ajaran Islam menjadi sekadar pengalaman visual yang menarik pertanyaan-pertanyaan ini menuntut pemikiran kritis dan dialog intensif antara ahli pendidikan, teknologi, dan ulama untuk merumuskan kerangka etis dan pedagogis yang kokoh.

Dari perspektif kebijakan pendidikan, implementasi AR dalam PAI memerlukan perumusan regulasi yang komprehensif. Ini mencakup standarisasi konten AR, perlindungan data siswa, dan pengembangan metrik evaluasi yang sesuai untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis AR. Studi ini akan menganalisis berbagai model kebijakan yang telah diterapkan di negara-negara lain dalam mengintegrasikan teknologi serupa ke dalam kurikulum pendidikan agama, serta menawarkan rekomendasi yang disesuaikan dengan konteks Indonesia.

Lebih jauh, penelitian ini juga akan membahas potensi AR dalam mempromosikan literasi digital dalam konteks pendidikan agama. Di era di mana informasi keagamaan tersebar luas di internet, dengan berbagai tingkat akurasi dan kredibilitas, kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis menjadi semakin penting. AR dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan keterampilan ini dalam konteks PAI, mempersiapkan siswa untuk menjadi konsumen informasi keagamaan yang cerdas dan kritis di dunia digital.

Melalui eksplorasi mendalam terhadap berbagai aspek ini, studi kepustakaan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang potensi dan tantangan implementasi media pembelajaran PAI berbasis Augmented Reality. Dengan menggabungkan perspektif pedagogis, teknologis, teologis, dan sosio-kultural, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan strategi implementasi AR dalam PAI yang holistik, etis, dan efektif. Lebih dari sekadar analisis teknis, studi ini berupaya untuk memicu diskusi yang lebih luas tentang peran teknologi dalam mentransformasi pendidikan agama di era digital, serta implikasinya terhadap pembentukan identitas keislaman di masa depan (Agustin, 2024).

METODE

Penelitian Metode penelitian adalah gabungan dari pelaku disiplin dalam suatu kaidah, proses dan kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dan tantangan implementasi media pembelajaran berbasis AR dalam pembelajaran PAI melalui studi kepustakaan kualitatif (Mahanum, 2021). Dengan memahami aspek-aspek ini, diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik, pengembang kurikulum, dan pemangku kepentingan lainnya dalam mengoptimalkan penggunaan AR untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembelajaran PAI berpotensi menjadi lebih dinamis, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital hal ini sejalan kurikulum merdeka yang menuntut siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dengan tetap mempertahankan esensi dan nilai-nilai fundamental ajaran Islam. *Augmented Reality* (AR) memiliki potensi signifikan untuk merevolusi cara Pendidikan Agama Islam (PAI) diajarkan dan dipahami. Berikut adalah analisis mendalam tentang berbagai aspek potensial dari implementasi AR dalam pembelajaran PAI:

1. Pembelajaran PAI menggunakan media berbasis *Augmented Reality*

Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek dunia maya dua dimensi atau tiga dimensi dengan memberikan informasi virtual dan menampilkannya di dunia fisik melalui alat khusus seperti smartphone atau tablet, atau kacamata AR untuk menampilkan elemen virtual yang tumpang tindih dengan dunia nyata. Kurikulum PAI menentukan jenis, kualitas Pendidikan dan pengalaman yang memungkinkan lulusan harus memiliki wawasan yang luas, maka dari itu integrasi teknologi dalam PAI mutlak untuk dilakukan. Pembelajaran PAI menggunakan media *Augmented reality* adalah metode inovatif yang menggabungkan teknologi AR dengan materi Pendidikan Agama Islam (Hafizah, 2023).

Pembuatan *Augmented Reality* biasanya sulit dilakukan karena membutuhkan program-program tertentu sehingga AR lebih mudah diterapkan, untuk memudahkan penggunaan AR sekarang banyak perangkat lunak yang dapat digunakan secara online dengan memanfaatkan *Assemblr Studio* dengan menggunakan alternative ini kita dapat membuat, melihat, dan berbagi pengalaman 3D dan AR untuk memenuhi kebutuhannya (Murdy et al., 2023). Implementasi AR dalam PAI dapat mencakup yaitu (Rofi et al., 2023):

1. Buku teks AR : Buku PAI konvensional dapat ditingkatkan dengan marker AR yang ketika dipindai perangkat AR akan menampilkan konten tambahan seperti video, animasi 3D, atau narasi video.
2. Aplikasi Pembelajaran AR : Aplikasi khusus dapat dikembangkan untuk mengajarkan berbagai aspek PAI seperti tata cara wudhu, gerakan shalat, atau manasik haji.
3. Simulasi praktik ibadah : AR dapat digunakan untuk memproyeksikan panduan langkah demi langkah untuk berbagai praktik ibadah agar siswa belajar dan berlatih dengan visual yang akurat.

2. Potensi Implementasi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI berpotensi menjadi lebih dinamis, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital, sambil tetap mempertahankan esensi dan nilai-nilai fundamental ajaran Islam melalui integrasi *Augmented reality*. *Augmented Reality* (AR) memiliki potensi signifikan untuk merevolusi cara Pendidikan Agama Islam (PAI) diajarkan dan dipahami.

Peningkatan Visualisasi konsep abstrak *Augmented reality* dapat mentransformasi konsep-konsep abstrak dalam PAI menjadi representasi visual yang lebih mudah dipahami: Contohnya Pertama, Visualisasi Alam Ghaib konsep-konsep seperti alam barzakh, surga, neraka, atau peristiwa Isra' Mi'raj dapat divisualisasikan melalui AR, memberikan gambaran yang lebih konkret kepada siswa, kedua, representasi malaikat berfungsi dan tugas malaikat dapat diilustrasikan melalui animasi AR, membantu siswa memahami peran spiritual mereka. Ketiga, Simulasi Ritual Ibadah Tata cara ibadah seperti shalat, wudhu, atau manasik haji dapat disimulasikan dengan detail melalui AR, memungkinkan siswa untuk 'mempraktikkan' ritual dalam lingkungan yang aman dan terkontrol (Ariansyah et al., 2024).

Personalisasi Pembelajaran *Augmented Reality* memungkinkan pendekatan yang lebih personal dalam pembelajaran PAI pada kecepatan belajar individual. Siswa dapat mengeksplorasi materi AR sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri, memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam, adaptasi Konten Sistem AR dapat menyesuaikan materi berdasarkan tingkat pemahaman siswa, memberikan tantangan atau bantuan tambahan sesuai kebutuhan, preferensi gaya belajar AR dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, menyajikan informasi dalam format visual, auditori, atau kinestetik sesuai preferensi siswa.

Kontekstualisasi Pembelajaran *Augmented Reality* dapat membawa konteks nyata ke dalam pembelajaran PAI pada rekonstruksi sejarah Islam, Peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam dapat 'dihidupkan kembali' melalui AR, memungkinkan siswa untuk 'mengalami' momen-momen bersejarah,

Eksplorasi geografis lokasi-lokasi penting dalam Islam seperti Makkah, Madinah, atau Jerusalem dapat dieksplorasi secara virtual, memberikan konteks geografis yang kaya dan simulasi situasi etika AR dapat menciptakan skenario etika yang realistis, memungkinkan siswa untuk mempraktikkan pengambilan keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam.

Selanjutnya *Augmented Reality* dapat meningkatkan aksesibilitas pembelajaran PAI melalui dukungan untuk disabilitas, siswa dengan kebutuhan khusus dapat memanfaatkan fitur AR untuk memahami konsep PAI dengan cara yang sesuai dengan kemampuan mereka, jembatan kesenjangan geografis AR dapat membawa pengalaman 'mengunjungi' situs-situs Islam penting kepada siswa yang tidak memiliki akses fisik ke lokasi tersebut dan Pembelajaran Jarak Jauh dalam situasi di mana pembelajaran tatap muka tidak memungkinkan, AR dapat memberikan pengalaman praktis dalam pembelajaran PAI dari jarak jauh.

3. Tantangan Implementasi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran PAI.

Implementasi *Augmented Reality* dalam pembelajaran PAI memang menawarkan potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa namun dibalik itu ada beberapa tantangan yang harus dihadapi, oleh sebab itu diperlukan kolaborasi antara pendidik. Sebab pendidik memiliki andil besar terhadap keberhasilan pendidikan dalam mengembangkan solusi yang efektif dan sesuai dengan nilai-nilai Islam (Syarnubi, 2019). Keterbatasan Infrastruktur teknologi banyak sekolah, terutama di daerah terpencil, belum memiliki perangkat keras yang memadai seperti smartphone atau tablet untuk menjalankan aplikasi AR, koneksi internet yang tidak stabil atau lambat dapat menghambat penggunaan AR yang membutuhkan akses data secara real-time dan kurangnya ruang kelas dilengkapi dengan proyektor atau layar interaktif untuk menampilkan konten AR secara optimal.

Kesenjangan kompetensi Digital, guru PAI mungkin belum terbiasa dengan teknologi AR dan memerlukan pelatihan intensif, siswa dari latar belakang sosial-ekonomi yang berbeda mungkin memiliki tingkat literasi digital yang beragam, menciptakan kesenjangan dalam kemampuan menggunakan AR, kurangnya staf IT di sekolah untuk memberikan dukungan teknis yang diperlukan. Pengembangan Konten AR yang relevan, menciptakan konten AR yang sesuai dengan kurikulum PAI dan nilai-nilai Islam membutuhkan keahlian khusus, perlu memastikan keakuratan representasi visual dari konsep-konsep abstrak dalam agama Islam dan Tantangan dalam mengintegrasikan elemen interaktif AR dengan metode pengajaran tradisional PAI. Biaya Implementasi, Pengembangan aplikasi AR berkualitas tinggi memerlukan investasi besar, Biaya perangkat keras dan pemeliharaan berkelanjutan dapat memberatkan anggaran sekolah, Potensi biaya berulang untuk pembaruan konten dan lisensi perangkat lunak. Resistensi Budaya dan Etika, Kekhawatiran dari beberapa pihak bahwa teknologi AR dapat mengurangi nilai spiritualitas dalam pembelajaran agama.

Tantangan dalam menyeimbangkan inovasi teknologi dengan tradisi dan nilai-nilai konservatif dalam pendidikan Islam dan Potensi kontroversi terkait representasi visual dari figur atau konsep suci dalam Islam. Integrasi kurikulum, kesulitan dalam mengintegrasikan AR ke dalam kurikulum PAI yang sudah padat, perlunya mengembangkan metode penilaian baru yang dapat mengukur efektivitas pembelajaran berbasis AR dan tantangan dalam menciptakan keseimbangan antara penggunaan AR dan metode pengajaran konvensional (Najib, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. AR dapat membuat pembelajaran PAI menjadi lebih dinamis, kontekstual, dan relevan bagi generasi digital, sambil tetap mempertahankan esensi dan nilai-nilai fundamental ajaran Islam. Beberapa potensi implementasi

AR dalam PAI mencakup peningkatan visualisasi konsep abstrak, personalisasi pembelajaran, kontekstualisasi konten, dan peningkatan aksesibilitas bagi siswa. Namun, implementasi AR dalam PAI juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesenjangan kompetensi digital, pengembangan konten yang relevan, biaya implementasi yang tinggi, serta resistensi budaya dan etika. Kolaborasi antara pendidik dan pihak terkait diperlukan untuk mengembangkan solusi yang efektif dan sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam memanfaatkan AR untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdum, Muhammaad, Jamil, Aceng Haetami, Mayasari, Mia Aina, Sukini, and Almira Ulimaz. "Peran Teknologi 5G Dalam Mendorong Inovasi Pembelajaran." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 1 (2024): 1841–53. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25562/17827>.
- Agustin, Maulid. "Media Pembelajaran Berbasis Iptek Sebagai Sarana Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0." *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2024): 187–204. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v7i1.6686>.
- Apriansyah, Gio, Mardeli Mardeli, and Syarnubi Syarnubi. "Pengaruh Pendidikan Non Formal (Tpa) Terhadap Pemahaman Materi Tentang Agama Islam." *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i3.8140>.
- Ariansyah, Isnaini Leo Shanty, Tety Kurmalasari, Legi Elfitra, Abdul Malik, and Dody Irawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Arcer (Augmented Reality Cerpen) Berbantuan Assemblr Edu Dan Canva Pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024." *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)* 8, no. 1 (2024): 528–45. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3471>.
- Arif, Muh, Mohammad Saro, Opan Arifudin, Iain Sultan Amai Gorontalo, and Stai Taswirul Afkar Surabaya. "Challenges and Opportunities in Islamic Learning Innovation in the Digital Era." *Global Education Journal* 2, no. 1 (2024): 78–80. <https://journal.civiliza.org/index.php/gej>.
- Hafizah, Nurul. "Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (2023): 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>.
- Hidayat, R. S., Hernisawati, H., & Abrori, M. S. (2024). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pembelajaran PAI di SMP Al-Hikam Sendang Mulyo. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 266-273.
- Ismail, Maryam, and M Yunus Anwar. "Journal of Gurutta Education (JGE)" 3 (2024).
- Mahanum, Mahanum. "Tinjauan Kepustakaan." *Alacrity: Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.20>.
- Murdy, Khairi, Nopa Wilyanita, Pendidikan Ekonomi, Sekolah Tinggi, Ilmu Pendidikan, and Aisiyiyah Riau. "Media Interaktif Augmented Reality Untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini" 7, no. 1 (2023): 211–24. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3795>.
- Mustahang, Mustahang, Muhammad Isnaini, and Sofyan Sofyan. "Penerapan Ganze Method (Metode Global) Dalam Meningkatkan Kualitas Membaca Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 8 Banyuasin Ii Desa Muara Sungsang." *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 2 (2022): 177–87. <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i2.11687>.
- Najib, Ahmad Choirun. (2024) "Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Modern Dalam Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Challenges for Islamic Religious Education Teachers in the Modern Era in the Use of Artificial Intelligence (AI)" 13, no. 2: 146–51.

- Purnama Sari, Uci, Dina Mayadiana Suwarma, Desty Endrawati Subroto, I Putu Agus Dharma Hita, Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah, Stit Al-Quraniyah Manna, Ps Mulia, Kec Ps Manna, and Kabupaten Bengkulu Selatan. "Jawa Barat 40154 3 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan." *Jl. HR. Soebrantas No.Km* 06, no. 03 (2024): 17672–79.
- Rinaldi, Rizky, Khairul Fahmi, and Masyitah Masyitah. "Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar." *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana* 26, no. 1 (2024): 20–28. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>.
- Rofi, Agus, Dudu Suhandi Saputra, Devi Afri, Budi Febriyanto, Universitas Majalengka, Universitas Majalengka, and Universitas Majalengka. "Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Pendahuluan Pendidikan Merupakan Pilar Utama Dalam Perkembangan Dan Kemajuan Suatu Negara . (Wijaya et Al ., 2016 ; Istiarsono , 2016). Untuk Menjamin B" 6, no. 1 (2023): 344–50. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4754>.
- Sugiarso, Brave A, Benefit Samuel, Syatria Adymas, Tedi Gunawan, Ayyesha Dara Fayola, Teguh Arifianto, and Minat Belajar Siswa. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Menyajikan Materi" 7 (2024): 4999–5004.
- Syarnubi, Syarnubi. "Guru Yang Bermoral Dalam Konteks Sosial, Budaya, Ekonomi, Hukum Dan Agama (Kajian Terhadap UU No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen)." *Jurnal PAI Raden Fatah* 1, no. 1 (January 30, 2019): 21–40. <https://doi.org/10.19109/pairf.v1i1.3003>.
- Rosyad, A. M., & Maarif, M. A. (2020). PARADIGMA PENDIDIKAN DEMOKRASI DAN PENDIDIKAN ISLAM DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBALISASI DI INDONESIA. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 75–99.
- Ruaya, P. P., Kang, H. X., Reader, S., & Hidayat, T. (2022). Role of Teacher Competence to Implement the Independent Curriculum. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(2), 94–108.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086.
- Sopiansyah, D., Masruroh, S., Zaqiah, Q. Y., & Erihadiana, M. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 34–41.
- Susetyo, S. (2020). Permasalahan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 29–43.
- Winaryati, E. (2018). Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNISMUS* 2018, 6(1), 6–19.