

Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Tasya Yunisha Zuana, Helmi Aziz*

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 15/10/2023

Revised : 12/12/2023

Published : 25/12/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 2

Halaman : 147 - 152

Terbitan : Desember 2023

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen bentuk nonequivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran AR terhadap hasil belajar siswa. Data hasil belajar sebelum menggunakan media AR pada kelas kelas eksperimen siswa yang sudah mencapai KKM sebesar 37%. Setelah diberi perlakuan siswa yang mencapai KKM sebesar 87%, maka terdapat peningkatan persentase siswa yang mencapai KKM setelah menggunakan media pembelajaran AR. Sedangkan di kelas kontrol sebelumnya siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 32% dan sesudah proses pembelajaran siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 64%. Hasil pengujian instrumen tes menggunakan Independent Sample T Test memperoleh nilai Sig.(2-tailed) ,000 yang artinya sig < 0,05 terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas. Hasil pengujian instrumen nontes menggunakan Mann-Whitney hasil asymp.Sig.(2-tailed) ,000 dan ,001 artinya asymp.Sig.(2-tailed) < 0,05 maka dapat dikatakan H¹ diterima dan H⁰ ditolak. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran AR dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Sirna Miskin.

Kata Kunci : *Augmented Reality (AR); hasil belajar; SKI.*

ABSTRACT

This research the aim of knowing the effect of Augmented Reality (AR) learning media on SKI subjects to improve student learning outcomes. This study used a quantitative approach to quasi-experimental methods in the form of a nonequivalent control group design. The results showed that there was an effect of using AR learning media on student learning outcomes. Data on learning outcomes before using AR media in the experimental class of students who had reached the KKM of 37% After being treated with students who achieved KKM of 87%, there was an increase in the proportion of students who achieved KKM after using AR learning media. Meanwhile, in the control class, 32% of students had reached KKM beforehand, and after the learning process, 64% of students had reached KKM. The results of testing the test equipment using the Independent Sample T Test obtained a value of Sig (2-tailed).000, which means sig < 0.05 had an effect on the difference in the treatment given to each class. The results of the nontest instrument testing using the Mann-Whitney results of asymptotes Sig. (2tailed).000 and.001 mean that asympSig. (2-tailed) < 0.05, so it can be said that H¹ is accepted and H⁰ is rejected. It was concluded that the use of AR learning media can improve student learning outcomes in class VIII SKI MTs Sirna Miskin.

Keywords : *Augmented Reality (AR); learning outcomes; SKI.*

@ 2023 Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam, Unisba Press. All rights reserved.

A. Pendahuluan

Evolusi dunia pendidikan pada abad 21 saat ini ditandai dengan masuknya media pendidikan berbasis teknologi ke segala bidang kehidupan. Abad ke-21 adalah abad pengetahuan, abad penyebaran informasi dan media secara luas, serta teknologi yang semakin canggih. Ini akan memberikan peluang untuk pendidikan berkualitas baik di media manusia dan teknis. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, seperti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, media pembelajaran menempati tempat sentral dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai alat. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengatakan sulit, untuk menentukan kapan teknologi instruksional pertama kali muncul (Ilmiah Keagamaan *et al.*, 2019).

Pendidikan di Indonesia semakin maju, pemerintah terus melakukan kebijakan dalam meningkatkan mutu dan efisiensi sistem pendidikan nasional (Juita *et al.*, n.d.). Guru dan dosen disebutkan dalam Undang-undang No. 14 tahun 2005 bahwa guru wajib memiliki kompetensi yang meliputi; “kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional (Darmawan, 2020). Kemudian menurut peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) pada penjelasan pasal 28 ayat 3 disebutkan dengan kompetensi Pedagogis adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki.

Inovasi dalam dunia pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak bisa dielakkan, karena pembelajaran yang dilakukan di sekolah selama ini cenderung memakai metode konvensional. Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar. Pada setiap pembelajaran apapun, metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan (Utomo, 2020).

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, dapat berisi informasi yang disampaikan kepada siswa berupa alat, orang dan bahan ajar, terlebih lagi media pembelajaran merupakan cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. [5]. Sebagaimana yang telah dijelaskan Q.S. Al-Alaq:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3) Yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)” (QS. Al-Alaq:1-5)

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT menggunakan kalam sebagai alat atau media untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan Allah mengajarkan manusia membaca dan menulis melalui pena sebagai medianya. Ayat ini menjelaskan bahwa lingkungan alam merupakan media yang memungkinkan manusia mengetahui tanda-tanda keagungan Allah SWT. Hal ini membuktikan bahwa memahami sesuatu membutuhkan penggunaan media sebagai alat perantara agar apa yang ingin disampaikan menjadi mudah dipahami (Eliyantika *et al.*, 2022).

Pendidikan Agama Islam di MTs Sirna Miskin kota Bandung terdiri dari empat mata pelajaran yaitu Aqidah Akhlak, Quran, Fiqh dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah belajar memahami dan mengamalkan budaya Islam kemudian menjadikannya sebagai dasar pandangan hidup seseorang melalui pengajaran, penanaman, pelatihan, penerapan pengalaman dan kebiasaan. (Ya’cub, 2018).

Menurut observasi awal peneliti pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kalangan siswa MT Sirna Miskin di Kota Bandung, teridentifikasi beberapa masalah salah satunya adalah munculnya stereotip di kalangan siswa bahwa materi SKI terkandung di dalamnya. Cerita masa lalu, sehingga Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut kurang menarik dan kurang menarik bagi siswa, dan mata pelajaran SKI hanyalah mata pelajaran tambahan, sebagian besar siswa malas dan bosan saat belajar SKI, masalah ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media Augmented Reality (AR) merupakan salah satu media pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Augmented Reality (AR) memiliki potensi yang besar dalam memberikan pengalaman belajar secara kontekstual, eksplorasi, dan *discovery* terkait dengan informasi di dunia nyata *Augmented Reality* (AR) telah diimplementasikan dalam beragam disiplin keilmuan dan hasilnya menunjukkan bahwa implementasi *Augmented Reality* (AR) dalam kegiatan pembelajaran lebih berpotensi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik (Hasmar, 2020).

Dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) menghasilkan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna, mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik, serta meningkatkan pembelajaran kolaboratif. Hal ini mendorong para peneliti untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam bidang-bidang seperti biologi, kimia, matematika, kedokteran, sejarah, teknik, dan lain-lain (Rustiyanti *et al.*, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan pertanyaan penelitian ini sebagai berikut: “Apakah penggunaan media *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berdampak pada hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Sirna Miskin?” Selanjutnya tujuan dari penelitian ini diuraikan di bawah ini. Memahami hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VIII MTs Sirna Miskin. Memahami hasil belajar mata pelajaran 8 Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) MTs Sirna Miskin dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sirna Miskin.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Populasi kontak penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Sirna Miskin yaitu kelas VIII-1 sampai dengan VIII-9 yang berjumlah 279 siswa. Hal ini karena ukuran populasi terlalu besar dan sangat sulit jika menjadikan seluruh siswa dalam wilayah generalisasi, yang setiap angkatan memiliki perbedaan karakteristik. Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII karena memenuhi karakteristik untuk penelitian ini.

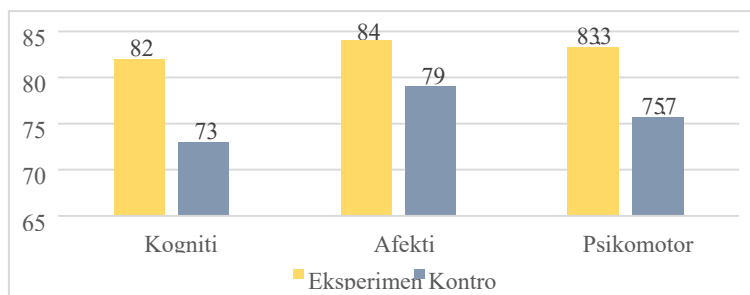
Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 61 siswa pada 2 kelas, yaitu 30 siswa di kelas VIII-1 (kelas eksperimen) dan 31 siswa di kelas VIII-2 (kelas kontrol). Pemilihan kedua kelompok ini didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu, sehingga kedua kelompok tersebut memiliki homogenitas yang relatif sama. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan non tes. Instrumen tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan instrumen nontes yang digunakan berupa angket pada ranah afektif dan penilaian observasi pada ranah psikomotor. Angket pada ranah afektif dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa setelah proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Dinasti Ayyubiyah. Penilaian observasi pada ranah psikomotor untuk mengetahui sejauh mana setiap siswa belajar dan sejauh mana mereka menerapkan hasil belajarnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian analisis prasyarat dan pengujian hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengaruh Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Proses belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di MTs Sirna Miskin Kota Bandung, menggunakan media konvensional yakni guru menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya papan tulis dengan sumber belajar buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Sirna Miskin Kota Bandung sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), memperoleh nilai rata-rata dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 72. Nilai rata-rata di kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai 68,3 dan nilai rata-rata di kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol memperoleh nilai 66,3.

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, hal tersebut dapat dilihat melalui diagram berikut :



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Tes dan Nontes

Dapat dilihat melalui diagram diatas bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar ranah kognitif kelas eksperimen sebesar 82 dan kelas kontrol 73. Kemudian hasil belajar ranah afektif kelas eksperimen sebesar 84 sedangkan kelas kontrol 79. Hasil belajar ranah psikomotor yang diperoleh oleh kelas eksperimen sebesar 83,3 dan kelas kontrol 75,7. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa seluruh nilai hasil belajar baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor di kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih baik dari kelas kontrol.

Salah satu penyebab hasil belajar siswa kurang maksimal dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif pada saat proses pembelajaran maka akan berdampak kurangnya motivasi dan minat, yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar (Khunaeni *et al.*, 2020).

Berikut adalah penelitian mengenai pengaruh media Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), untuk instrumen tes yang diuji menggunakan *Independent Sample T Test* dan instrumen nontes menggunakan *Mann-Whitney*. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Instrumen Tes

Hasil Belajar	F	t	df	Sig.(2-tailed)
Kognitif	1,086	3,958	59	,000

Tabel.2 Hasil Uji Hipotesis Instrumen Nontes

Hasil Belajar	<i>Mann-Whitney</i>	<i>Wilcoxon</i>	Z	<i>Asymp.Sig.(2-tailed)</i>
Afektif	133,500	629,500	-4,816	,000
Psikomotor	249,000	745,00	-3,203	,001

Berdasarkan tabel hasil belajar ranah kognitif menggunakan *Independent Sample T Test* memperoleh nilai signifikan ,000 yang artinya $\text{sig} < 0,05$ adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas.

Kemudian berdasarkan tabel hasil belajar ranah afektif dan psikomotor yang menggunakan *Mann-Whitney* memperoleh nilai signifikan ,000 untuk ranah afektif dan ,001 untuk ranah psikomotor yang artinya $\text{sig} < 0,05$ hipotesis diterima. Maka apabila hipotesis diterima dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-1 di MTs Sirna Miskin.

Dapat disimpulkan dari data hasil belajar sebelum menggunakan media *Augmented Reality* (AR) bahwa pada kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen siswa yang sudah mencapai KKM sebesar 37% dengan rata-rata nilai 68,3. Kemudian setelah diberi perlakuan siswa yang mencapai KKM sebesar 87% dengan nilai rata-rata 82, maka terdapat peningkatan persentase siswa yang mencapai KKM setelah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sedangkan di kelas kontrol sebelumnya siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 32% dengan nilai rata-rata 66,3 dan sesudah proses pembelajaran siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 64% dengan nilai rata-rata 73. Dapat

diketahui bahwa siswa yang mencapai KKM di kelas eksperimen lebih banyak daripada siswa yang mencapai KKM di kelas kontrol.

Penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa meningkat setelah menggunakan media saat proses pembelajaran yakni media *Augmented Reality* (AR) pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini terjadi karena siswa diajak untuk mengenal tambahan informasi tentang tokoh-tokoh besar Ayyubiyah yang tidak tercantum dalam LKS, dan melihat ilustrasi tokoh-tokoh tokoh besar Ayyubiyah yang tidak tercantum dalam LKS. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami ketika materi yang terdapat dalam LKS terlalu singkat untuk diselesaikan dan sulit untuk dipahami.

Perbedaan hasil belajar siswa diakhir pembelajaran pada penelitian ini kemungkinan karena pemberian perlakuan berbeda. Selain itu, Perlakuan lain yang kemungkinan mempengaruhi hasil belajar seperti materi pelajaran dan model pembelajaran dibuat sama. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut bersifat positif karena hasil belajar siswa yang menggunakan *Augmented Reality* (AR) lebih tinggi dibandingkan minat belajar siswa yang tidak menggunakan media *Augmented Reality* (AR) (Arifah *et al.*, n.d.).

Hal ini sesuai dengan peneliti-peneliti yang menguji potensi teknologi *Augmented Reality* (AR) dan keefektifannya pada pengalaman belajar peserta didik dengan cara membuat perbandingan antara metode *Augmented Reality* (AR) dengan metode pembelajaran tradisional lainnya. Beragam kajian terkait *Augmented Reality* (AR) melaporkan bahwa implementasi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran memiliki dampak positif (Khunaeni *et al.*, 2020).

Efek yang ditimbulkan setelah proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada ranah afektif yaitu minat siswa dalam mempelajari pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) meningkat, kemudian siswa menjadi lebih sadar akan menguasai materi yang dipelajari. Proses pembelajaran disampaikan dan siswa secara aktif berpartisipasi dalam pengajaran di kelas.

Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah Swt. dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Qur'an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran (Pito, 2018).

Berdasarkan uraian pemaparan di atas dan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan bantuan pembelajaran *augmented reality* (AR) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan memberikan siswa . pemahaman yang jelas terhadap materi yang diberikan oleh guru, pembelajaran lebih menyenangkan, efisien, efektif dan bermakna. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTs Sirna Miskin”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data diatas, peneliti menarik beberapa hasil penelitian sebagai berikut. Hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) kelas VIII di MTs Sirna Miskin Kota Bandung, pada kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen siswa yang belum mencapai KKM sebesar 63% dari 30 siswa. Pada kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol, siswa yang belum mencapai KKM sebesar 68% dari 31 siswa.

Hasil belajar di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) menghasilkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan nilai hasil belajar di kelas kontrol. Hal ini terjadi karena setelah proses pembelajaran pada penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada ranah afektif minat belajar siswa yang meningkat pada mata pelajaran SKI, siswa lebih memahami materi yang sudah disampaikan dan secara aktif siswa mengikuti proses belajar mengajar selama jam pelajaran.

Hasil uji hipotesis hasil belajar instrumen tes menggunakan *Independent Sample T Test* memperoleh nilai signifikan ,000 yang artinya $\text{sig} < 0,05$ adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian hasil belajar instrument nontes yang menggunakan *Mann-Whitney* memperoleh nilai signifikan, 000 untuk angket dan, 001 untuk penilaian observasi yang artinya $\text{sig} < 0,05$ hipotesis diterima. Maka apabila hipotesis diterima dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Sirna Miskin.

Daftar Pustaka

- Arifah, A. R., Winarni, R., Suhita, R., Studi, P., Bashasa, P., & Indonesia, S. (n.d.). Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023 “Pembelajaran dan Edupreneur Bahasa dan Sastra Berbasis Teknologi Informasi” Media Pembelajaran Augmented Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Literature Review.
- Darmawan, C. (2020). Implementasi Kebijakan Profesi Guru Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam Perspektif Hukum Pendidikan. *Wacana Paramarta: Jurnal Ilmu Hukum*, 19(2), 61–68. <https://doi.org/10.32816/paramarta.v19i2.86>
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>
- Ilmiah Keagamaan, J., dan Kemasyarakatan, P., & Setiawan, A. (2019). Darul Ulum Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI). 10(2). <https://nasional.tempo.co/read/1034036/menristekdikti-wacanakan-pengurangan-fakultas-di->
- Juita, D., Tadris, J., Ftik, B., & Kerinci, I. (n.d.). The Concept Of “Merdeka Belajar” In The Perspective Of Humanistic Learning Theory. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i1.111912>
- Khunaeni, L. N., Yuniarti, W. D., & Khalif, M. A. (2020). Pengembangan Modul Fisika Berbantuan Teknologi Augmented Reality pada Materi Gelombang Bunyi untuk SMA/MA Kelas XI. *Physics Education Research Journal*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.21580/perj.2020.2.2.6144>
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>
- Rustiyanti, S., Listiani, W., Sari, F. D., & Peradantha, I. B. G. S. (2020). Literasi Tubuh Virtual dalam Aplikasi Teknologi Augmented Reality PASUA PA. *Panggung*, 30(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i3.1271>
- Utomo, W. B. (2020). Aplikasi Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) Metode IBL (Inquiry Based Learning) Berbasis Zone Activity di Sekolah Dasar Lebah Putih Salatiga. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(1), 99–108. <https://doi.org/10.23917/profetika.v21i1.11652>
- Ya’cub, M. (2018). Media Pendidikan Perspektif Al-Quran Hadits dan Pengembangannya. *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman*, 4(2). <https://doi.org/10.37348/cendekia.v4i2.60>