

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latif Khan, Muhamad Yusron, & Maulana El Yunusi. (2024). Pengertian dan Syarat Mujtahid dalam Ilmu Fikih dan Perkembgannya Diri Masa Kemasa. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 104–108. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1509>
- Afandi, T., Mahmudah, U., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2025). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran IPAS untuk Melestarian Sumber Daya Alam*.
- Al-ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-ansi, A. (2023). Social Sciences & Humanities Open Analyzing augmented reality (AR) and virtual reality (VR) recent development in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100532. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100532>
- Algerafi, M. A. M., Zhou, Y., & Oubibi, M. (2023). *Unlocking the Potential : A Comprehensive Evaluation of Augmented Reality and Virtual Reality in Education*.
- Alvian, M. (2024). *Implementasi Pembelajaran Bacaan Dan Tajwid Iqra Teknologi Augmented Reality*. <http://repo.darmajaya.ac.id/15450/>
- Armanda, et al. (2025). Shalat sebagai Pilar Falsafah Islam : Pemahaman dan Praktik dilakukan pada waktu yang telah ditentukan . Seseorang yang melaksanakan shalat pada islam dan bagaimana praktik sholat yang konsisten dapat mempengaruhi integritas moral dan. *Aladalah: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 3(2), 124–132.
- Asari, A. (2024). *Implementasi media augmented reality pada pembelajaran fiqih di MTs Assa'id Blado Kabupaten Batang*.
- Aswandi, N., & Hendrik, B. (2025). Transformasi Sektor melalui Augmented Reality: Manfaat, Tantangan, dan Masa Depan Strategis. *Journal of Education Research*, 6(1), 107–113. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2152>
- Awwaliyah, N. K., & Fatimah, M. (2024). Implementasi Student Centered Learning pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX SMP Insan Cendekia Boarding School Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1083–1094. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.621>
- Dan, P., & Implementasi, T. (2024). *scidac plus*. 4(November).
- Dengel, A., Iqbal, M. Z., Grafe, S., & Mangina, E. (2022). *A Review on Augmented Reality Authoring Toolkits for Education*. 3(April), 1–15. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.798032>
- Dianti, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. <http://repo.iain->

- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., & Wibowo, S. E. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60-68.
- Fathurohim, F., Mulyah, P., & Nasrulloh, N. (2024). INTEGRATION OF AUGMENTED REALITY IN FIQH LEARNING: Improving The Competence of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Of Madrasah Teachers. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 25(2), 295–310. <https://doi.org/10.36769/asy.v25i2.638>
- Fatmawati. (2020). Nilai Pendidikan Akhlak dalam Shalat (Analisis terhadap ayat-Ayat tentang Shalat di dalam Alquran). *Jurnal Al-Amin -Kajian Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 5(1), 76–94.
- Harahap, R. D., Judijanto, L., Hasibuan, L. R., & Sutrisno, S. (2025). *Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Inovasi untuk Mendukung Pendekatan Deep Learning*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hanif, M., Sm, A., & Tanjungpura, U. (2024). *Adaptasi Guru terhadap Teknologi Pendidikan di Era Digital : Tantangan dan Peluang*. 1033–1044.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Informasi, J. S., & Nistrina, K. (2021). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA*. 03.
- Islam, P. A., Islam, U., Fatmawati, N., Bengkulu, S., Islam, P. A., Augmented, T., Reality, A., & Challenges, T. (2025). *Dalam beberapa dekade terakhir, dunia pendidikan mengalami transformasi besar-besaran akibat perkembangan pesat teknologi digital. Salah satu kemajuan* 324. 02(01), 324–332.
- Kurniyadi, M. D., & Fatimah, M. (2025). Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar (Motivasi) Pembelajaran PAI di SMAN 1 Colomadu Karanganyar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1159–1166. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1782>
- Lee, K., & Herman, H. (2023). Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 272–284. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1034>
- Liestya, S. D., & Adibah, I. Z. (2025). *Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Ungaran*. 5(2).

<https://doi.org/10.59818/jpi.v5i2.1444>

- M. Husnullail Risnita M. Syahran Jailani, A. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Trigulasi Sumber. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 1–9. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Ma'ruf, M. C. (2024). *Implementasi Metode Pembiasaan Shalat Wajib Berjamaah Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di SDN Kaliwatukranggan Purworejo. 1*, 1–13.
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., & Sutarja, M. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(3), 2654–4210.
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Mochamad, R., Trikotama, A., Nurrohman, M. N., Hutajulu, D. K., & Indonesia, U. P. (2024). *Hipkin Journal of Educational Research. 1*(3), 263–274.
- Muda, W., & Halim, A. (2024). *OJ-TP The Relationship Between Teacher Readiness in Terms of Knowledge , Literacy and Attitudes Towards Digital Transformation. 9*(1), 52–61.
- Muhamad Nasirudin, Aldy Zahasfana Yusuf, A. R. A. (2024). Hubungan Fiqih Dengan Ushul Fiqih Serta Manfaat. *Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 19(02), 86–93.
- Mujianto, H., & Suryadhianto, U. (2025). *TRANSFORMATION OF LEARNING SYSTEMS WITH A HYBRID. 9*(1), 94–104. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5007>
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ms, S. S. U., & Anwar, S. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse. 4*, 5463–5474.
- Nicol, D. (2021). Assessment & Evaluation in Higher Education The power of internal feedback : exploiting natural comparison processes. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 46(5), 756–778. <https://doi.org/10.1080/02602938.2020.1823314>
- Nisa, R. (2025). *Barriers and Opportunities in the Application of Augmented Reality-Based Learning Media in Elementary Schools : A Systematic Review of Educational Practices. 06*(02).
- Pare, R. I. H. (2024). Tehnik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 157–177.
- Parinduri, M. A. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam*

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan*. 9(4), 460–478.
- Pemanfaatan, P., Pembelajaran, M., Digital, B., Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyo, U. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(1), 603–611.
- Pembelajaran, M. (n.d.). *Mastery Learning*.
- Putra, M. S., Lasmawan, I. W., Suharta, I. G. P., & Widiana, I. W. (2025). *Transformasi Pendidikan di Era Digital Solusi Kreatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 3(2), 68–78.
- Rahmawati, R. D., & Fathoni, A. (2024). Analisis Efektivitas Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 181-198.
- Sahroni. (2019). *Nikmatnya Shalat Indahnya Hidup*. 1–41. www.mtsmu2bakid.sch.id
- Saidah, A., Muhid, A., Negeri, I., & Ampel, S. (2025). *Transformasi Evaluasi Pendidikan di Era Digital: Integrasi Asesmen Autentik dan Learning Analytics The Transformation of Educational Evaluation in the Digital Era: Integration of Authentic Assessment and Learning Analytics*. 76.
- Sari, A. P. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas*. 4(September), 977–983.
- Slamet, & Fatimah, M. (2025). Upaya Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru Pendidikan Agama Islam Melalui Supervisi Klinis. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1237–1248. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2012>
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- usriyah, lailatul. (2021). *perencanaan pembelajaran* (edisi pert). CV. Adanu abimata.
- Wayan, N., Pratiwi, C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). *Media Pembelajaran Augmented reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD*. 7, 110–122.
- wiliyantii, vandan, raharjo, listiani, hanida, rahman, setiyana, rusma, rini, susilo, & lede, yohanes umbu. (2025). *buku ajar evaluasi pembelajaran* (edisi pert). PT. sonpedia publishing indonesia.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on*

Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zainil Abidin, Daniel Arsa, & Yolla Noverina. (2024). Analisis Penerapan Metode User-Centered Design pada Augmented Reality (AR) dengan Marker Based Tracking. *Jurnal PROCESSOR*, 19(1), 112–121. <https://doi.org/10.33998/processor.2024.19.1.1640>