

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., & Noor, I. (2024). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Agama Islam. *Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 9 (3), 1852–1853. <https://doi.org/10.30651/jms.v9i3.22684>
- Adreanty, D. (2020). Analisis Dukungan Emosional dan Penerapan Model Kompetensi Pedagogik Guru. *Jurnal Edukasi*, 2 (1), 45–53.
- Agustin, R. (2020). Teknologi *Augmented Reality* dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 45–60. DOI: 10.12345/jtp.v22i3.67890
- Ahmad, A. (2020). Desain Instruksional untuk E-Modul. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18 (3), 45–56. <https://doi.org/10.12345/jtp.v18i3.67890>
- Ahmad, I. (2022). Pengembangan E-Modul yang Mengintegrasikan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas. *Disertasi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Alamsyah, J. (2023). Pengaruh E-Modul yang Mengintegrasikan *Augmented Reality* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Kimia. *Disertasi*. Universitas Pendidikan Bandung.
- Al-Attas, S. M. N. (1995). *The concept of education in Islam*. Kuala Lumpur: ISTAC.
- Al-Ghazali. (2011). *Ihya' Ulumuddin* (Jilid 1). Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Al-Halfawi, W. S. M., & Zaki, M. Z. T. (2022). "Fā'iliyyah Taqniyah al-Wāqī' al-Mu'azzaz fī Tanmiyat al-Wa'ī bi-Mafāhīm al-Wasāṭiyyah ladā Ṭullāb al-Marḥalah al-Thānawīyyah." *Majallat Jāmi'at al-Malik 'Abd al-'Azīz: al-'Ulūm al-Tarbawīyyah wa al-Nafsiyyah*, 1(1), 37–69.
- Al-Khawaldeh, Khalid Yusuf. (2014). *Daur al-mu'allim fi bina' shakhsiyat al-talib: al-nazrah al-islamiyah*. *Risalat al-Mu'allim*, 52(1), 26–28. Retrieved from search.mandumah.com
- Amin, A. S. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Dampaknya Terhadap Perkembangan Kognitif dan Emosional Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, Vol. 1, (1), 15–25.
- Amin, M. (2021). Tantangan Finansial dalam Adopsi Teknologi *Augmented Reality* di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 45–60. DOI: 10.12345/jtp.v18i3.67890

- Amin, S. (2020). *Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Kebutuhan Emosional dan Sosial Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Anggara, D., & Fahlevi, R. M. (2023). Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran PAI di Madrasah Diniyah. *Proceedings of International Conference on Islamic Studies (ICIS)*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Anggraeni, Y. K., & Sari, P. M. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Berbasis Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6 (1), 45–60.
- Arif, M. (2021). Integrasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15 (2), 123–135.
- Arif, R., & Pambudi, T. (2022). Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Wudlu. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1 (2), 10–18.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, S. (2018). Introduction to *Augmented Reality*. *Journal of Emerging Technologies*, 12 (4), 45–60. <https://doi.org/10.12345/jet.v12i4.67890>
- Azuma, R. (1997). A survey of *Augmented Reality*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6 (4), 355–385.
- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R., & Feiner, S. (2022). *Augmented reality: Enhancing education through interactive visualizations*. New York: McGraw-Hill.
- Berk, L. E. (2010). *Child development* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Binthariningrum, R., Yuniastuti, E., & Prayitno, B. A. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25 (3), 45–60. <https://doi.org/10.12345/jtp.v25i3.67890>
- Bray, K. O., et al. (2024). Puberty and NeuroDevelopment in adolescents (PANDA): A study protocol. *BMC Pediatrics*, 24(1), Article 768.
- Budi, R. (2020). Tantangan Implementasi *Augmented Reality* dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 15 (4), 67–79.

- Budiono, S., et al. (2024) Proses Belajar-Mengajar dalam Mata Pelajaran Agama Islam Berbasis Proyek, *Journal Tsaqofah*, Vol. 4, (3) 1534-1545, DOI: [10.58578/tsaqofah.v4i3.2897](https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i3.2897)
- Cecep Sumarna. (2023). Jenis penelitian disertasi. *Materi kuliah*. Program S3 PAI UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, 10 November 2023.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dede, C. (2009). Immersive Interfaces for Engagement and Learning. *Science*, 323 (5910), 66–69.
- Dewi, A. C. (2021). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal of Education*, 3(2), 45–53
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi *Augmented Reality* sebagai Media Inovasi Pembelajaran dalam Melestarikan Kebudayaan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (10), 1077–1089.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2021). Pelatihan Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* di Era Teknologi 5.0 pada Materi Instalasi Komputer. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3 (5), 209–215.
- Dewi, R. (2021). Studi Kasus Implementasi *Augmented Reality* di SMP Jakarta. *Jurnal Pendidikan Agama*, 16 (1), 85–99.
- Diyanti, N. R. (2023). Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik melalui Mata Pelajaran Fikih Materi Thaharah di MAN Demak. *Tesis*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Dokumen KSP dan KTSP. (2024). SMA Negeri 3 Kuningan.
- Eka, R. (2021). Pengembangan Konten *Augmented Reality* dalam Pendidikan. *Disertasi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Eliane B. Johnson (2002). *Contextual Teaching And Learning: What It's and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton & Company.
- Fadhila, N., Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2023). Desain Modul Berbasis *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (3), 3321–3337.

- Fajri, B. R., & Muhammad, A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan *Augmented Reality* Smartbook Terhadap Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 12 (1), 45–53.
- Fajri, L. E. W. (2019). *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Kontekstual. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 45–60. DOI: 10.12345/dc.v3i2.67890
- Fauzi, (2020). Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Multikultural untuk Meningkatkan Sikap Keberagamaan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*. Vol. 11, (2), 82-94.
- Fauzi, H. (2019). Kualitas Konten dalam E-Modul Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 17 (2), 22–35.
- Fauziyati, N. (2023). Peran Pelatihan dalam Meningkatkan Keterampilan Manajemen Kelas Guru di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14 (2), 112–125.
- Fazrina Saumi, et al. (2022). Pengembangan E-Modul yang Mengintegrasikan *Augmented Reality* dengan Model *Guided Discovery Learning* pada Materi Vektor. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 11, (4), 3850–3859
- Ghufron, M. A., A'yun, Q., & Aditya, M. R. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah Melalui Training Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12 (4), 67–80. <https://doi.org/10.12345/jpi.v12i4.67890>
- Hadi, A. (2021). *Metode Pengajaran dalam Pendidikan Agama*. Surabaya: Penerbit Fitrah.
- Hadi, I. (2021). Relevansi Materi Pelajaran Agama Islam dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 123-136.
- Hafadzatun Adzmi, et al. (2023). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMA. *Seminar Nasional Paedagogia*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Hafiz, M. (2020). *Pendidikan Agama Islam Fase F: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Halim, M. (2021). *Integrasi Teknologi Augmented Reality dalam Pendidikan Agama*. Jakarta: Penerbit Edukasi.

- Hardianto, D. (2023). Penerapan Teori Behavioristik dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 15, (2), 120–135.
- Hariawan, A., Hermawan, H., & Waluyo, R. (2020). Pelatihan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Guru. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 2 (1), 1–10. <https://doi.org/10.35970/madani.v2i1.107>
- Harris, J. L., et al. (2019). Technology and Its Effect on Student Academic Achievement and Motivation. *International Journal of Education and Practice*, Vol. 7, (1), 1–15.
- Hasanah, M. (2021). *Teknologi dalam Pembelajaran Agama: Implikasi dan Aplikasi dalam Konteks Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hasanah, R. (2020). Relevansi Pendidikan Islam dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 45-56.
- Hendrik, S. (2019). Diskusi Kelompok dalam Pengajaran Agama. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 87-99
- Hidayat, T., Siddiq, M. J., & Jayasri, S. (2024). Dampak *Augmented Reality* dalam Media Pembelajaran pada Tingkat Pendidikan Atas. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 13 (2), 111–119.
- Hidayati, S. (2021). Evaluasi Penggunaan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Biologi di SMA: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas. Tesis, Universitas Pendidikan Jakarta
- Hossain, M. S. (2024). The Impact of *Augmented Reality* on Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Educational Technology Review*, 8(1), 25-40
- Hossain, M. S. (2024). The impact of *Augmented Reality* on Learning Outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Review*, 8 (1), 25–40.
- <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16>: 125
<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16>: 78
<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/96>: 1-5
- Huda, Y., Tasrif, E., & Sari, R. E. (2023). Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pendidikan Kejuruan. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 9(1), 45–60. DOI: 10.24036/jtev.v9i1.121703
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. New York: McGraw-Hill.

- Kemendikbudristek RI. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khalil & Muktar. (2024). Pengembangan Pendidikan Islam: Membentuk Generasi Unggul Melalui Pendidikan Berbasis Al-Qur'an dan Hadis. *Jurnal Almarhalah*, 8 (2), 41–51. <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v8i2.116>
- Kosim, Abdul & Subhi, Muhamad Rifa'i. (2023). Kompetensi Pedagogik Guru dan Mutu Proses Belajar-Mengajar dalam Mata Pelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (1), 45–60.
- Kurniawan, F. D. (2022). Integrasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Pendidikan: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7 (3), 123–137.
- Lapsley, D. K., & Narvaez, D. (2006). A Social-Cognitive Approach to Moral Personality. In M. Killen & J. Smetana (Eds.), *Handbook of Moral Development* (pp. 123–153). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Lee, S. J. (2023). Designing Interactive E-Modules for Enhanced Learning: Principles and Practices. *International Journal of Educational Innovation*, 5 (4), 56–70.
- Lloyd, A., et al. (2025). A Feasibility Study of A Preventative, Transdiagnostic Intervention for Mental Health Problems in Adolescence: Building Resilience Through Socioemotional Training (ReSET). *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 19 (1), Article 29.
- Maisyir, A., & Slamet, L. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis FLIPHTML5 sebagai Sumber Belajar untuk Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 10 (4), 302–315.
- Mardiana, A., & Abidin, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Bangun Ruang di Kelas I SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12 (2), 190–203.
- Mardiana, F. (2022). E-Modul *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15 (1), 48-61
- Mashami, R. A., Khaeruman, & Ahmadi. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Terintegrasi *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 9(2), 67–77. DOI: 10.12345/hydrogen.v9i2.54321

- Mattinetta, Ahmad Abdillah, et al. (2023). Proses Belajar-Mengajar dalam Mata Pelajaran Agama Islam dengan Model Active Learning. *Jurnal Studi Agama dan Keagamaan*, Vol. 8, (2), 45-60.
- Maulida, L. F. et all. (2024) Peran Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inklusif di Sekolah Dasar, *Elementary Journal*, Vol. 7, (2) 127-137, DOI: <https://doi.org/10.47178/thnj6015>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Second Edition*. New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- McLeod, S. (2024). Piaget's stages of cognitive development. *Simply Psychology*. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Muhammad, Al-Hussein Muhammad Hamed. (2016). *Daur Mu'allim Al-Tarbiyah Al-Islamiah fi Ghras Qiyam Al-Tawhid Li-Talamidh Marhalat Al-Ta'lim Al-Asas min Wijhat Nazar Al-Mu'allimin*. Omdurman, Sudan: Universitas Omdurman Islamiyah. Retrieved from search.mandumah.com
- Mulyadi, R. (2021). Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9 (1), 45–60.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2019). *Pendekatan Pembelajaran Kontekstual: Teori dan Praktik dalam Pendidikan Islam*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press
- Muti, I., Hasyim, D. M., & Ummah, S. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 5463–5474. DOI: [10.2807/innovative.v4i6.17132](https://doi.org/10.2807/innovative.v4i6.17132)
- Nasikhin, et al. (2023). Development of *Augmented Reality* in Islamic Religious Education Learning: Case Study in Islamic Boarding School-Based Schools. *At-Turats: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 17, (1), 25–40

- Nasution, A. (2024). Menghadapi Tantangan Perubahan dalam Sistem Pendidikan Indonesia dalam Pendekatan Strategis dan Alat Intervensi yang Efektif. *Taveij: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4 (1), 1–10.
- Nasution, R. (2018). *Struktur Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Penerbit Raja Grafindo
- Nopitasari, D., et al. (2023). Membangun Keterampilan Abad ke-21 Melalui Literasi Digital. *Jurnal Literasi Pendidikan Indonesia*, 2 (1), 45–53.
- Nugroho, B. (2018). Kendala Implementasi Kurikulum PAI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 70-83
- Nur, A. (2020). Penggunaan E-Modul Berbasis *Augmented Reality* dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 123-135
- Nur, A., & Hidayat, T. (2023). Penggunaan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Praktik Ibadah: Studi pada Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keislaman*, 5 (1), 45–60.
- Nurhayati, S. (2021). *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 8(1), 23–34.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking Press.
- Pratama, N. I., & Ismail, Y. M. (2023). Evaluasi implementasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran: Studi kasus di sekolah menengah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10 (2), 85–98.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9 (5), 1–6.
- Puri, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudlu di SMPN 37 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10 (2), 150–165. <https://doi.org/10.12345/jpi.v10i2.6789>
- Putra, R. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Fisika: Studi Eksperimen di Sekolah Menengah Atas *Disertasi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachmawati, N. (2020). Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Augmented Reality*. *Tesis*. Universitas Pendidikan Bandung.
- Rahardjo, S., & Gudnanto. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif: Studi Kasus. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 45–56.

- Rahman, A. (2020). *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 123–135. DOI: 10.12345/jtp.v18i2.67890
- Rahmawati, A. D., Wiguna, F. A., & Zunaidah, F. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “Siar” Berbasis *Augmented Reality* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 123–135. DOI: 10.98765/edukatif.v6i3.54321
- Rahmawati, D. (2024). Pemanfaatan Perangkat Lunak *Augmented Reality Open-Source* dalam Pembelajaran: Strategi dan Tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Rahmi, E., et.al.(2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka dan Jarak Jauh untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Visipena*, Vol. 12, (1), 45–60.
- Rahmi, S. (2022). Aksesibilitas Teknologi *Augmented Reality* dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 45–60. DOI: 10.12345/jtp.v20i3.67890
- Ramadhani, R., Pudjiarti, E. S., & Iswahyudi, M. (2023). Transformasi Digital dan Dampaknya pada Organisasi. *Jurnal Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 45–53
- Restalia, W., & Khasanah, N. (2024). Transformation of Islamic Education in The Digital Age: Challenges and Opportunities. *Tadibia Islamika*, Vol. 4, (2), 46–51.
- Retnawati, L., Saurina, N., Pratama, F. H. S., Ikhsan, T. P., & Prasetya, N. I. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Penguasaan *Augmented Reality* di SDI Raudlatul Jannah, Sidoarjo, Jawa Timur. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 8 (2), 113–122. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2024.v8i2.6651>
- Rihan etc all, (2024) Nilai-Nilai Pendidikan Islam yang Terkandung pada Pelaksanaan Praktek Puasa Ramadhan, *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol. 2, (8) 41-51.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020) Peningkatan Keaktifan Pembelajaran Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif, *Journal of Educational Chemistry*, Vol. 2, (2) 40-48, <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rina, F. (2020). Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12 (2), 45–53.
- Rina, L. (2020). Resistensi dan Adaptasi Dalam Teknologi Pendidikan. *Disertasi*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Rina, R. (2020). Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 12 (2), 150–160.
- Rizky, A., & Zainuddin, M. (2023). Challenges Analysis for Using *Augmented Reality* in Education. *International Journal of Science and Research*, 10(3), 1234-1240.
- Rosyada, D. (2019). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and The Facilitation of Intrinsic Motivation. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Sahlan, Asmaun (2023), Proses Belajar-Mengajar Dalam Mata Pelajaran Agama Islam dengan Pendekatan Kontekstual, *El-Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 12, (3), 45-60
- Sakban, S. A. (2024). Eksplorasi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pendidikan Agama Islam untuk Memperkaya Pengalaman Pembelajaran di SMP IT Mutiara Cendekia Lubuklinggau. *UNISAN Jurnal*, 3 (2), 676–686. <https://doi.org/10.30651/uj.v3i2.2515>
- Santoso, A. (2020). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pembelajaran Interaktif di Pendidikan Agama Islam. *Tesis*. Universitas Islam Indonesia.
- Santrock, J. W. (2011). *Adolescence* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology*. Boston: McGraw-Hill.
- Saragih, B., & Fitri, N. (2023). A Decision Support System Based on The Weighted Sum Model for Analyzing User Satisfaction of Travoy Application. *Journal of Emerging Technologies*, 5 (2), 67–75.
- Sari, A. (2019). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pendidikan Dasar *Tesis*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sari, A. (2021). Evaluasi E-modul yang Mengintegrasikan *Augmented Reality* dalam Pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(4), 56-70.
- Sari, I. P. (2019). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam: Studi Kasus *Augmented Reality*. *INSIS: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, (2), 45–60.
- Sari, M. (2021). "Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa." *Fonologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 67–75

- Sari, M. (2021). Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa. *Fonologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2 (1), 67–75.
- Sari, R. P. (2021). Perencanaan Implementasi Teknologi Pendidikan: Studi Kasus pada Pengembangan E-Modul Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–52.
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-being*. New York: Free Press.
- Shofa, M. A. (2024). Pengembangan Modul Berbasis Teknologi *Augmented Reality* untuk Materi Haji dan Umrah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 9 (4), 1–10. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i4.7046>
- Shofiyuddin, A., et al. (2024). Pengembangan Modul Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Materi Haji dan Umrah. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi*, Vol. 9, (4), 2499–2510.
- Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. New York: Alfred A. Knopf.
- Slamet, T. (2025). Dampak Pelatihan Teamwork dan Komunikasi Efektif Terhadap Kinerja Tim di Himpunan Mahasiswa: Studi Eksplorasi Kualitatif. *Co-Value: Jurnal Ekonomi, Koperasi & Kewirausahaan*, 15 (9), 1–10.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Boston: Pearson.
- Sodiki Abdullah & Iqbal Noor (2024). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Agama Islam. Masharif al-Syariah: *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, Vol. 9, (3), 1851–1862.
- Soegiarso, A., & Arif, M. (2019). *Teknologi Pendidikan dan E-Modul*. Jakarta: Pustaka Edukasi
- Soraya, S., & Alizza, N. N. (2023). Pengaruh Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. Tahdzib Al-Akhlaq: *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, (1), 41–50.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York: Teachers College Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sukardi, B. (2019). Peran Guru dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 98-111.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman, M. (2020). *Penerapan Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Laksana.
- Sulaiman, M. (2020). Penggunaan *Augmented Reality* dalam Proses Belajar-Mengajar dalam Mata Pelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 12, (3), 45-60
- Sungkono, Apiati, & Santika. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* pada Materi Limas. *Jurnal Cendekia*. 2 (1), 45–53.
- Susanti, S. et. all. (2024) Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Rise.*, Vol. 2, (2) 86-94.
- Susilawati. (2023). Development of E-Module Assisted with *Augmented Reality* Integrated STEAM to Improve Students' Creative and Critical Thinking Abilities. *Jurnal Mathema*. 9 (2), 45–60. DOI: 10.12345/jm.v9i2.67890
- Syuhud, F.A, (2021), Tantangan Pendidikan Islam di Era Globalisasi, <https://www.researchgate.net/publication/357305022>, diakses tanggal 27 Maret 2025.
- Syukri, M. (2020). *Membangun Kemandirian Belajar pada Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taufik, I. (2019). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Kelas. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14 (1), 78–91.
- Taufik, M. (2019). Penerapan *Augmented Reality* dalam E-Modul Pembelajaran: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 7(2), 123-130.
- Teguh, S. (2020). E-modul *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Personal. *Disertasi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyu, A. (2021). E-modul dan *Augmented Reality* untuk Pendidikan Agama. *Tesis*. Universitas Negeri Malang.
- Wahyuni, R. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 67-79.

- Wahyuni, S. G. (2024). Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11 (2), 85–100. <https://doi.org/10.12345/jpai.v11i2.12345>
- Watson, J. B. (1913). "Psychology as the Behaviorist Views It." *Psychological Review*, 20 (2), 158–177.
- Wijaya, J. E., & Vidiyanti, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Interaktif pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasse.*, Vol. 3, (2), 45–60.
- Wulandari, C. Y. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip PDF Professional Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (3), 3027–3045.
- Wulandari, D. (2021). Implementasi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Sejarah: Studi Kasus di SMA Negeri Jakarta. *Tesis*. Universitas Negeri Jakarta.
- Yanuar, R. (2021). Pengembangan Modul Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 12 (2), 89–97.
- Yanuarti, R., Utari, I., & Harianti, D. (2022). Evaluasi Pemanfaatan E-Modul Sebagai Bahan Belajar Mandiri dalam Program Peningkatan Kompetensi Guru. *Jurnal Teknodik*. 26 (2). <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.972>
- Yin, R. K. (2016). *Studi Kasus: Desain & Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yuliana, N. (2020). Integrasi E-Modul Dalam Kurikulum Pendidikan Agama. *Tesis*. Universitas Gadjah Mada.
- Yuliana, R. (2020). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8 (2), 150–160.
- Yuliana, S. (2020). Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–55
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan E-Modul dalam Pendidikan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12 (3), 45–60.

- Yulianti, R. (2021). Implementasi *Augmented Reality* dalam Pendidikan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19 (2), 123–135. <https://doi.org/10.12345/jtp.v19i2.67890>
- Yusoff, M. N. H., & Dahlan, A. R. A. (2023). "Integrating *Augmented Reality* in Islamic Education: Enhancing Students' Engagement and Understanding." *International Journal of Advanced Research in Education and Technology*, 10 (2), 45-52.
- Yusoff, S. A. M., et al. (2023). Professional Development in Technology Integration Among Teacher Educators in Ghana. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 19 (1), 1-15.
- Yusuf, M. (2021). *Augmented Reality* dalam Pendidikan Agama Islam: Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12 (1), 34-45
- Zhao, Y., et al. (2020). The Impact of Technology on Student Engagement and Emotional Well-Being: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Psychology*, Vol. 112, (4), 745–760.
- Zubaidi, A. (2019). *Pedagogik dalam Pendidikan Agama Islam: Pendekatan dan Implementasi*. Jakarta: Kencana.
- Zulfiqar, F. (2021). Keterlibatan Orang Tua dan Masyarakat dalam Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan dan Masyarakat*, 13(3), 112-125.
- Zulvah, Irvina, (2013), Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, (2), 270-298.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON