



Anyan<sup>1</sup>

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH MENENGAH

### Abstrak

Penelitian ini mendalami implementasi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) di tingkat sekolah menengah. Dengan fokus pada penggabungan AR dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh, penelitian ini mengeksplorasi manfaat dan tantangan dari pendekatan ini. Hasil studi literatur menunjukkan bahwa integrasi AR dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan penguatan keterampilan abad ke-21. Meskipun demikian, kendala infrastruktur, terutama dalam hal perangkat keras dan konektivitas, masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Sekolah menengah adalah arena penting dalam memahami dampak AR dalam konteks pendidikan. Model pembelajaran berbasis proyek dan simulasi interaktif yang menggunakan AR telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Rekomendasi pengembangan melibatkan penyusunan kurikulum yang terintegrasi dengan AR, pelatihan guru, dan peningkatan infrastruktur teknologi. Penelitian ini bukan hanya memberikan wawasan mendalam tentang potensi AR dalam pendidikan, tetapi juga menyoroti urgensi investasi yang tepat dalam infrastruktur untuk mendukung pelaksanaan AR di sekolah menengah. Implementasi teknologi ini dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan menciptakan fondasi untuk perubahan yang lebih besar dalam sistem pendidikan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Jarak Jauh, Teknologi Augmented Reality, Sekolah Menengah.

### Abstract

This research delves into the implementation of distance learning utilizing Augmented Reality (AR) technology at the high school level. Focusing on the integration of AR in distance learning environments, this study explores the benefits and challenges of this approach. Literature review findings indicate that the integration of AR can enhance student engagement, motivation, and fortify 21st-century skills. However, infrastructure constraints, especially in terms of hardware and connectivity, remain hurdles that need to be addressed. High schools play a crucial role in understanding the impact of AR in an educational context. Project-based learning models and interactive simulations using AR have proven effective in improving conceptual understanding and student engagement. Development recommendations involve the formulation of a curriculum integrated with AR, teacher training, and the enhancement of technological infrastructure. This research not only provides in-depth insights into the potential of AR in education but also highlights the urgency of appropriate investment in infrastructure to support the implementation of AR in high schools. The implementation of this technology can enrich students' learning experiences and lay the foundation for more significant changes in the education system.

**Keywords:** Distance Learning, Augmented Reality Technology, High School.

### PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern terus mengalami evolusi yang signifikan, didorong oleh tuntutan untuk menghadirkan inovasi yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga memberikan aksesibilitas yang lebih luas bagi masyarakat (Junaedi et al., 2023). Salah satu perubahan paling mencolok adalah adopsi pembelajaran jarak jauh sebagai alternatif

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa  
 e-mail: anyanright@gmail.com

yang relevan dan menonjol dalam mendukung proses pendidikan (Fatmawan et al., 2023). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi pendorong utama di balik transformasi ini, membuka pintu bagi eksplorasi berbagai metode dan pendekatan baru dalam memberikan pengetahuan kepada generasi muda (Pranajaya, 2024). Namun, seiring dengan kecanggihan teknologi, muncul tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan keberlanjutan interaksi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran virtual (Sopha et al., 2023). Meskipun pembelajaran jarak jauh menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat, namun kurangnya interaksi fisik dapat menghambat pembentukan koneksi emosional antara siswa dan materi pembelajaran (Salim & Sandy, 2023). Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang cermat dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran jarak jauh agar dapat memperkuat keterlibatan siswa serta menjaga kualitas interaksi mereka dengan konten pembelajaran.

Salah satu langkah yang dapat diambil untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan mengeksplorasi metode pembelajaran jarak jauh yang tidak hanya memfokuskan pada transfer pengetahuan tetapi juga memprioritaskan pembentukan hubungan yang kuat antara siswa dan materi pembelajaran (Redjeki, 2023b). Pendekatan ini mencakup pemanfaatan teknologi yang mendukung interaksi langsung, seperti platform virtual yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam diskusi interaktif, kolaborasi proyek, dan kegiatan kelompok secara online (Salim et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran jarak jauh tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga menjadi wadah untuk membangun komunitas belajar yang dinamis dan saling mendukung (Herlina et al., 2023). Secara keseluruhan, evolusi pendidikan di era modern tidak hanya ditandai oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan untuk mengatasi tantangan yang muncul seiring dengan perubahan tersebut (Ardinal et al., 2023). Dengan terus menjalankan upaya eksplorasi dan inovasi dalam metode pembelajaran jarak jauh, pendidikan dapat tetap relevan, efektif, dan memastikan bahwa siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan dinamika dan kompleksitas (Kusnandar & Redjeki, 2019).

Dalam transformasi pendidikan menuju pembelajaran jarak jauh, teknologi Augmented Reality (AR) muncul sebagai aspek yang menarik dan berpotensi membawa perubahan mendasar (Melati et al., 2023). AR tidak hanya memadukan dunia fisik dengan elemen-elemen digital, tetapi juga membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyatu dengan kehidupan sehari-hari siswa (Redjeki, 2023a). Dalam konteks ini, penggunaan AR dalam pendidikan diidentifikasi sebagai solusi inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Salah satu daya tarik utama AR dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang imersif dan interaktif (Paramansyah et al., 2024). Dengan menggunakan perangkat AR, siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan objek virtual di lingkungan nyata mereka. Misalnya, melalui aplikasi AR, siswa dapat menjelajahi sistem tata surya dengan melihat planet-planet di atas meja mereka atau mempelajari anatomi manusia dengan melihat model 3D organ-organ di depan mereka (Afnanda et al., 2023). Hal ini tidak hanya menciptakan kegembiraan dalam pembelajaran, tetapi juga memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, implementasi teknologi AR di sekolah menengah menawarkan potensi yang menarik (Asmara et al., 2023). Siswa tidak hanya dapat mengakses materi pelajaran dari mana saja, tetapi juga dapat merasakan pengalaman belajar yang serupa dengan pembelajaran langsung di kelas (Afandi & Pranajaya, 2023). Perangkat AR, seperti headset atau aplikasi berbasis AR pada perangkat seluler, dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, mulai dari sains dan matematika hingga seni dan bahasa (Pranajaya et al., 2023). Namun, penting untuk mempertimbangkan tantangan dan kebutuhan dalam mengintegrasikan teknologi AR dalam pembelajaran jarak jauh. Infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan guru, dan ketersediaan perangkat merupakan faktor-faktor yang perlu diperhatikan untuk memastikan keberhasilan implementasi AR dalam lingkungan pendidikan (Redjeki, 2022). Dengan memahami potensi dan tantangan ini, sekolah dapat merencanakan langkah-langkah strategis yang akan memaksimalkan manfaat teknologi AR, menciptakan lingkungan pembelajaran jarak jauh yang lebih dinamis dan efektif.

Keberhasilan pembelajaran jarak jauh dengan AR di tingkat sekolah menengah tidak hanya akan memperkaya proses pendidikan, tetapi juga dapat mengatasi beberapa kendala yang umumnya terkait dengan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi potensi dan dampak implementasi teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran jarak jauh di tingkat sekolah menengah. Melalui pemahaman mendalam terhadap aspek-aspek ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan di era digital ini.

## **METODE**

1. Identifikasi Tema dan Riset: Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi tema utama, yaitu "Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh dengan Teknologi Augmented Reality di Sekolah Menengah." Penelitian studi literatur akan difokuskan pada kajian literatur terkait implementasi AR dalam konteks pembelajaran jarak jauh di sekolah menengah.
2. Pemilihan Sumber Informasi: Tahap selanjutnya adalah menentukan sumber-sumber informasi yang relevan. Ini mencakup penelusuran jurnal ilmiah, buku, artikel, dan literatur terkait lainnya yang membahas penggunaan AR dalam pembelajaran jarak jauh di tingkat sekolah menengah. Pemilihan sumber dilakukan dengan cermat untuk memastikan keakuratan dan kebaruan informasi.
3. Pengumpulan Data: Data yang relevan dan signifikan akan diambil dari sumber-sumber yang telah dipilih. Data ini mencakup konsep-konsep dasar AR, implementasi AR dalam pembelajaran jarak jauh, manfaat, tantangan, dan inovasi terkait. Peneliti akan mencatat temuan-temuan kunci dari literatur yang diidentifikasi.
4. Analisis Literatur: Setelah pengumpulan data, peneliti akan melakukan analisis mendalam terhadap literatur yang telah dikumpulkan. Proses ini melibatkan penelitian pola, tren, dan temuan umum yang dapat memberikan wawasan tentang keberhasilan dan kendala implementasi AR dalam pembelajaran jarak jauh di sekolah menengah.
5. Penyusunan Kerangka Konseptual: Berdasarkan analisis literatur, peneliti akan menyusun kerangka konseptual yang mencakup konsep-konsep kunci, teori-teori terkait, dan aspek-aspek penting lainnya yang akan membimbing penelitian ini. Kerangka konseptual ini akan menjadi landasan teoritis untuk mengevaluasi dan menginterpretasi temuan penelitian.
6. Penyusunan Laporan Penelitian: Setelah langkah-langkah sebelumnya dilakukan, peneliti akan menyusun laporan penelitian. Laporan ini mencakup pendahuluan, kerangka konseptual, metodologi studi literatur, temuan dan analisis, serta kesimpulan. Laporan ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang pemahaman literatur terkait implementasi AR dalam pembelajaran jarak jauh di sekolah menengah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Studi literatur ini memberikan wawasan mendalam tentang implementasi pembelajaran jarak jauh dengan teknologi Augmented Reality (AR) di sekolah menengah. Analisis literatur mengungkap sejumlah temuan kunci yang menjadi dasar untuk memahami dampak dan potensi teknologi ini dalam konteks pendidikan.

1. Manfaat Integrasi AR dalam Pembelajaran Jarak Jauh: Studi literatur menyoroti berbagai manfaat dari penggunaan AR dalam pembelajaran jarak jauh (Lubis et al., 2022). Di antaranya termasuk peningkatan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif, peningkatan pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi 3D, dan peningkatan motivasi belajar melalui elemen-elemen gameifikasi yang dapat diintegrasikan (Syahroni et al., 2020).
2. Tantangan dan Hambatan Implementasi AR: Meskipun terdapat manfaat yang signifikan, studi literatur juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi AR di lingkungan pembelajaran jarak jauh (Agustika, 2021). Isu-isu seperti ketersediaan perangkat keras dan konektivitas internet yang memadai menjadi kendala yang perlu diatasi untuk memastikan keberlanjutan dan kesuksesan implementasi AR (Hasnin et al., 2023).
3. Keberhasilan Implementasi di Sekolah Menengah: Temuan literatur menunjukkan bahwa implementasi AR di sekolah menengah telah memberikan hasil positif (Lubis et al., 2022). Sekolah yang berhasil mengintegrasikan AR melaporkan peningkatan prestasi akademik

- siswa, meningkatnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan penguatan keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah dan kolaborasi (Parlindungan et al., 2020).
4. Model Pembelajaran Terbaik dengan AR: Beberapa model pembelajaran terbaik yang menggunakan AR dalam konteks pembelajaran jarak jauh juga diidentifikasi (Arifuddin et al., 2022). Model-model ini menekankan penggunaan AR untuk meningkatkan pengalaman belajar, seperti pembelajaran berbasis proyek, simulasi interaktif, dan eksplorasi mandiri siswa (Tamara & Thohir, 2022).
  5. Rekomendasi untuk Pengembangan Selanjutnya: Studi literatur ini memberikan landasan untuk rekomendasi pengembangan lebih lanjut dalam implementasi AR di sekolah menengah. Rekomendasi tersebut mencakup pengembangan kurikulum yang memadukan teknologi AR, pelatihan guru dalam penggunaan teknologi tersebut, dan investasi dalam infrastruktur teknologi untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran jarak jauh.

Melalui studi literatur ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran jarak jauh dengan teknologi Augmented Reality dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah menengah, dengan memperhatikan manfaat, tantangan, dan potensi yang terkait.

Pada era yang semakin terdigitalisasi ini, transformasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan. Salah satu perubahan signifikan yang perlu diperhatikan adalah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (Suhanda et al., 2020). Meskipun telah mengalami perkembangan pesat, pendekatan ini seringkali dihadapkan pada tantangan untuk menjaga tingkat keterlibatan dan interaksi siswa. Dalam konteks ini, teknologi Augmented Reality (AR) muncul sebagai jawaban inovatif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran jarak jauh di sekolah menengah. Implementasi AR dalam pembelajaran jarak jauh menjanjikan berbagai manfaat yang tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan yang memotivasi siswa (Lai et al., 2019). Penggunaan AR memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran, menciptakan simulasi realistis dan pengalaman visual yang mendalam (Redjeki, 2021a). Hal ini dapat membantu memecahkan kendala keterbatasan interaksi fisik dalam pembelajaran jarak jauh (Ismail et al., 2020).

Namun, sambil merayakan potensi AR, perlu diakui bahwa penerapannya tidak terlepas dari tantangan. Ketersediaan perangkat keras yang memadai dan konektivitas internet yang stabil masih menjadi kendala utama (Zuniari et al., 2022). Untuk mencapai kesuksesan penuh, diperlukan investasi dalam infrastruktur teknologi, baik di tingkat sekolah maupun pemerintah. Meskipun demikian, dengan terus berkembangnya teknologi, harapannya adalah bahwa kendala-kendala ini dapat diatasi seiring waktu (Redjeki, 2021b). Keberhasilan implementasi AR dalam sekolah menengah tidak hanya tercermin dalam peningkatan prestasi akademik siswa, tetapi juga dalam pembentukan keterampilan abad ke-21. Melalui pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, siswa dilibatkan dalam pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga memberdayakan mereka untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah (Angraini et al., 2022).

Model pembelajaran yang terbukti efektif dengan penggunaan AR termasuk pendekatan berbasis proyek, di mana siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata melalui simulasi dan visualisasi yang diberikan oleh teknologi tersebut (Chao & Chang, 2018). Selain itu, pendekatan simulasi interaktif dan eksplorasi mandiri siswa juga menjadi landasan penting untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga menggugah minat dan semangat siswa untuk terus belajar (Redjeki, Fauzi, et al., 2021). Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya dalam implementasi AR di sekolah menengah melibatkan perubahan dalam kurikulum untuk memadukan teknologi ini, pelatihan intensif untuk guru agar dapat memanfaatkan AR secara efektif, dan investasi dalam infrastruktur teknologi yang memadai (Pujiastuti et al., 2020). Adopsi teknologi AR bukanlah tujuan akhir, melainkan langkah menuju transformasi pendidikan yang lebih holistik dan berkelanjutan.

Dalam pandangan mendalam ini, kita dapat menyimpulkan bahwa implementasi pembelajaran jarak jauh dengan teknologi Augmented Reality di sekolah menengah bukan sekadar memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga merupakan investasi dalam masa depan pendidikan yang lebih inklusif, dinamis, dan relevan (Redjeki, Narimawati, et al., 2021).

Dengan menggali potensi AR dan bersama-sama mengatasi hambatan-hambatannya, pendidikan dapat menjadi lebih mendalam, memikat, dan memberdayakan generasi penerus.

## **SIMPULAN**

Dalam simpulan, penelitian ini menegaskan bahwa implementasi pembelajaran jarak jauh dengan teknologi Augmented Reality di sekolah menengah menawarkan potensi transformasi signifikan dalam pendidikan. Manfaatnya mencakup peningkatan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan penguatan keterampilan abad ke-21. Meskipun dihadapkan pada tantangan infrastruktur, dengan investasi yang tepat, teknologi ini dapat menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif dan inklusif.

## **SARAN**

Sebagai saran, disarankan untuk mengintegrasikan konsep-konsep AR ke dalam kurikulum sekolah menengah, memberikan pelatihan intensif kepada guru, dan mendorong dukungan infrastruktur teknologi yang lebih baik. Implementasi AR di sekolah menengah harus menjadi bagian dari perubahan yang lebih besar dalam pendekatan pembelajaran, mengedepankan kreativitas dan partisipasi siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung penelitian ini. Terima kasih kepada rekan-rekan sejawat, pustakawan, dan semua yang telah berkontribusi dalam penyediaan literatur yang berharga. Ucapan terima kasih khusus juga disampaikan kepada para guru dan siswa yang telah memberikan wawasan berharga melalui pengalaman praktis mereka. Dukungan ini menjadi pendorong utama dalam berhasilnya penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, N. K., & Pranajaya, S. A. (2023). The Influence of Sabar, Ikhlas, Syukur, and Tawadhu'on Psychological Well-Being of Multicultural Students in East Kalimantan. *Dinamika Ilmu*, 23(1), 157–179.
- Afnanda, M., Widilestari, C., Aji, R., Hasni, K., Medica, S. T. F., Abas, M., Nopianti, W., Mujib, F., Pranajaya, S. A., & Amane, A. P. O. (2023). *PENDIDIKAN ANTI KORUPSI, ANTI NARKOBA, DAN DERADIKALISASI*. CV GETPRESS INDONESIA. <https://www.getpress.co.id/product/pendidikan-anti-korupsi-anti-narkoba-dan-deradikalisasi>
- Agustika, G. N. S. (2021). The influence of augmented reality-based learning media on the students' achievement of mathematics. 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020), 47–56.
- Angraini, L. M., Alzaber, A., Sari, D. P., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2022). Improving Mathematical Critical Thinking Ability Through Augmented Reality-Based Learning. *Aksioma*, 11(4), 3533–3544.
- Ardinal, E., Destari, D., Zuhdi, A., & Pranajaya, S. A. (2023). Thematic Learning Model for Islamic Religious Education in Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 2(4).
- Arifuddin, A., Wahyudin, W., Prabawanto, S., Yasin, M., & Elizanti, D. (2022). The Effectiveness of Augmented Reality-Assisted Scientific Approach to Improve Mathematical Creative Thinking Ability of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 444–455.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Chao, W.-H., & Chang, R.-C. (2018). Using augmented reality to enhance and engage students in learning mathematics. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 5(12), 455–464.
- Fatmawan, A. R., Dewi, N. P. A., & Hita, I. P. A. D. (2023). SKIMMING AND SCANNING TECHNIQUE: IS IT EFFECTIVE FOR IMPROVING INDONESIAN

- STUDENTS' READING COMPREHENSION? EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 10(3), 1181–1198.
- Hasnin, H. D., Sari, I. P., Astari, T., Sholikhah, M., & Kuncoro, B. (2023). Peran Self-Regulated Learning dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1024–1032.
- Herlina, H., Mulyeni, S., Ulfha, S. M., Partini, S. T., & Redjeki, F. (2023). Edukasi Wirausaha Dan Pendampingan Psikologis Pasca Gempa Bumi Cianjur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 2(2), 135–146.
- Ismail, I., Fathonih, A., Prabowo, H., Hartati, S., & Redjeki, F. (2020). Transparency and Corruption: Does E-Government Effective to Combat Corruption? *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 5396–5404.
- Junaedi, D., Redjeki, F., & Priadi, M. D. (2023). Pengaruh Promosi dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian: studi kasus pada Koperasi Mitra Dhuafa Cabang Mande-Cianjur. *Indonesian Journal of Economic and Business*, 1(2), 106–120.
- Kusnandar, A., & Redjeki, F. (2019). PAYMENT SECURITY OF USANCE DOCUMENTARY CREDIT (DC) FOR BENEFICIARY'S BANK.
- Lai, A., Chen, C., & Lee, G. (2019). An augmented reality-based learning approach to enhancing students' science reading performances from the perspective of the cognitive load theory. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 232–247.
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented reality pictorial storybook: How does it influence on elementary school mathematics anxiety. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41–53.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Paramansyah, A., Musa, M., & Pranajaya, S. A. (2024). INTEGRATION OF VALUES EDUCATION IN LEARNING ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION: BUILDING STUDENTS' MORAL DEVELOPMENT. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 732–744.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>
- Pranajaya, S. A. (2024). BAB 4 ASPEK KEPRIBADIAN ANAK. *PSIKOLOGI PSIKOLOGI KEPRIBADIAN ANAK KEPRIBADIAN ANAK*, 51.
- Pranajaya, S. A., Walidin, W., & Salami, S. (2023). Islamic Educational Psychology; Urgency and Distinction In The Islamic Religious Education Doctoral Program at UIN Ar-Raniry. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(1), 71–84.
- Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Arifin, A. M. (2020). The development of Augmented Reality-based learning media to improve students' ability to understand mathematics concept. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 9(2), 92–101.
- Redjeki, F. (2021a). ANALYSIS OF HUMAN RESOURCES MANAGEMENT IN THE NEW NORMAL ERA TO DEVELOP LEARNING STRATEGIES. *Jurnal Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, 4(2), 7–14.
- Redjeki, F. (2021b). The Influence of Customer Relationship Management (CRM) on Customer Trust and Loyalty in PT Amarta Sejahtera. *2nd Annual Conference on Blended Learning, Educational Technology and Innovation (ACBLETI 2020)*, 147–151.
- Redjeki, F. (2022). The Effect of Value Creation Based on Company Performance on Stock Returns in Manufacturing Companies Listed on the IDX.
- Redjeki, F. (2023a). Perdagangan Internasional Vaksin Dalam Pertumbuhan Ekonomi Negara. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1).
- Redjeki, F. (2023b). THE INFLUENCE OF CUSTOMER CHARACTERISTICS, BANK REPUTATION, CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT ON CUSTOMER VALUE CREATION AND ITS IMPLICATIONS ON CUSTOMER TRUST.

UNIVERSITAS PASUNDAN.

- Redjeki, F., Fauzi, H., & Priadana, S. (2021). Implementation of appropriate marketing and sales strategies in improving company performance and profits. *International Journal of Science and Society*, 3(2), 31–38.
- Redjeki, F., Narimawati, U., & Priadana, S. (2021). Marketing strategies used by hospitality businesses in times of crisis of the COVID-19 pandemic: Case study. *ENDLESS: International Journal of Future Studies*, 4(1), 121–131.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48–57.
- Salim, B. S., & Sandy, W. (2023). Implementasi Metode Design Thinking dalam Desain Inklusif UI/UX Aplikasi E-Learning untuk Buta Warna Parsial. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 15(1).
- Sopnan, I., Wahyuni, R. S., Redjeki, F., Herlina, H., & Purnama, S. A. (2023). SANTRI DIGITAL BERINOVASI DALAM BERWIRUSAHA di DESA BENJOT CUGENANG CIANJUR JAWA BARAT (Rumah Tahfidz Baitul Qur'an Al-Karim Benjot). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 18–24.
- Suhanda, S., Komara, E., Kusdian, R. D., Pandjaitan, B., Djogo, O., Nugraha, A. D., Minar, D., Kadir, Y., Pitoyo, D., & Mulyadi, C. D. (2020). PENGEMBANGAN DAN PEMEKARAN USAHA PERTANIAN, INDUSTRI KECIL-MENENGAH, EKONOMI, KOMUNIKASI, SERTA DAYA WISATA DAN BUDAYA DAERAH JAWA BARAT DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Abdimas Sang Buana*, 1(1).
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran jarak jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- Tamara, Y. D., & Thohir, M. A. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 454–462.
- Zuniari, N. I., Ridlo, Z. R., Wahyuni, S., Ulfa, E. M., & Dharmawan, M. K. S. (2022). The effectiveness of implementation learning media based on augmented reality in elementary school in improving critical thinking skills in solar system course. *Journal of Physics: Conference Series*, 2392(1), 12010.