

Integrasi Augmented Reality dalam Festival Seni Budaya sebagai Model Penguatan Administrasi Pendidikan Berbasis Komunitas

Elyakim Nova Supriyedi Patty¹, I Nyoman Yoga Sumadewa², Melati Rosanensi³

¹Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

²Desain Komunikasi Visual, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

³Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

*Email Korespondensi: elyakim@universitasbumigora.ac.id

How to cite: Example: Patty, E. N. S., I Nyoman Yoga Sumadewa, & Melati Rosanensi. Integrasi Augmented Reality dalam Festival Seni Budaya sebagai Model Penguatan Administrasi Pendidikan Berbasis Komunitas.. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat IPTEKS*, 3(2), 107–114. <https://doi.org/10.71094/jppmi.v3i2.162>

Received: 29-12-2025

Revised: 18-02-2026

Accepted: 21-02-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: *This community service program aimed to develop a model of community-based educational administration through the integration of Augmented Reality in a cultural arts festival. The program was conducted in Sigar Penjalin Village, North Lombok Regency, involving a local traditional art group as the main partner. The primary issues included the absence of formal institutional management, limited use of digital technology, and low community participation in cultural preservation. A participatory action research approach combined with community development was applied, involving stages of needs assessment, capacity building, technology development, and festival implementation. The results showed the establishment of a community-based art studio, improved managerial and technological skills among participants, and the development of interactive Augmented Reality media for traditional dance promotion. The cultural festival successfully increased community engagement and served as a practical platform for implementing non-formal education management. This program demonstrated that integrating digital technology with community-based cultural activities could strengthen educational administration and support sustainable cultural preservation.*

Keywords: *Augmented Reality, community-based education, educational administration, cultural festival, traditional arts, community empowerment*

Pendahuluan

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong perubahan paradigma dalam pengelolaan pembelajaran, khususnya pada konteks pendidikan berbasis komunitas. Pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang formal, tetapi berkembang ke dalam praktik pendidikan nonformal yang berbasis budaya, masyarakat, dan teknologi. Dalam perspektif administrasi pendidikan, perubahan ini menuntut adanya inovasi dalam pengelolaan sistem pembelajaran, penguatan kelembagaan, serta integrasi teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan proses pendidikan (Kazlaris et al., 2025; Nova et al., 2023; Patty & Irhas, 2023)

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan berbasis budaya adalah menurunnya eksistensi seni tradisional di tengah dominasi budaya digital global. Keterbatasan inovasi dalam metode pembelajaran budaya serta lemahnya manajemen komunitas seni menyebabkan rendahnya partisipasi generasi muda dalam pelestarian budaya lokal (Miswaty et al., 2025; Ni Maede Citariani, Ketut Agustini, Gde Wawan Sudhata, Kadek Suartama, 2025; Widhi, Nova, et al., 2023). Dalam konteks ini, administrasi pendidikan berperan penting dalam mengelola sumber daya, strategi pembelajaran, serta sistem organisasi yang mampu menjaga keberlanjutan praktik budaya sebagai bagian dari pendidikan

masyarakat (Febriana, 2023; Rahim & Awaliyah, 2023; Ramdhan et al., 2022; Widhi, Susilowati, et al., 2023).

Desa Sigar Penjalin, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara merupakan wilayah dengan potensi seni budaya yang tinggi, khususnya dalam seni pertunjukan tradisional. Namun demikian, kelompok seni yang ada, seperti kelompok Kasidah INAK-INAK PAON, masih menghadapi berbagai keterbatasan, antara lain belum adanya kelembagaan formal berupa sanggar seni, lemahnya sistem manajemen organisasi, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam promosi dan pembelajaran seni (Bitu et al., 2024; Nova et al., 2023; Priyanto et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pengelolaan pendidikan nonformal berbasis komunitas yang berdampak pada rendahnya keberlanjutan kegiatan seni budaya.

Dalam perspektif administrasi pendidikan, keberadaan sanggar seni dapat dipandang sebagai unit pendidikan nonformal yang memiliki fungsi strategis dalam proses pembelajaran masyarakat. Pengelolaan sanggar yang baik mencakup aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi program pembelajaran berbasis budaya (Lado & Rosanensi, 2020; Saputri et al., 2025). Namun, tanpa dukungan inovasi dan teknologi, sistem pembelajaran tersebut cenderung stagnan dan kurang menarik bagi generasi digital.

Salah satu inovasi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis budaya adalah teknologi Augmented Reality (AR). Teknologi ini memungkinkan penggabungan dunia nyata dan virtual secara interaktif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, imersif, dan kontekstual (Iriyani et al., 2023; Lado & Rosanensi, 2020; Madani et al., 2024; Rosanensi, 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik melalui visualisasi interaktif dan pengalaman belajar berbasis praktik (Dendodi et al., 2024; Purnomo et al., 2025). Selain itu, AR juga terbukti mampu mendukung pembelajaran kolaboratif serta meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas peserta didik (Muti et al., 2024; Rosanensi, 2020).

Lebih lanjut, integrasi AR dalam konteks pendidikan berbasis komunitas tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi penguatan sistem administrasi pendidikan. AR dapat digunakan sebagai alat dokumentasi budaya, media promosi digital, serta sarana pengembangan ekonomi kreatif berbasis seni (Rustiyanti et al., 2021; Supuwiningsih, n.d.). Dengan demikian, teknologi ini memiliki potensi untuk mendukung keberlanjutan lembaga pendidikan nonformal seperti sanggar seni dalam menghadapi tantangan era digital.

Festival seni budaya sebagai bagian dari implementasi program pengabdian memiliki peran strategis sebagai ruang pembelajaran sosial dan praktik administrasi pendidikan berbasis komunitas. Festival tidak hanya menjadi ajang pertunjukan, tetapi juga menjadi media pembelajaran kolaboratif yang melibatkan berbagai aktor, mulai dari masyarakat, pemerintah desa, hingga akademisi (BR PERANGIN-ANGIN, 2025; Pratiwi et al., 2024). Dalam konteks ini, festival dapat dipandang sebagai bentuk implementasi kurikulum berbasis budaya yang terintegrasi dengan teknologi dan manajemen organisasi.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis komunitas dalam pendidikan mampu meningkatkan kapasitas kelembagaan, partisipasi masyarakat, serta keberlanjutan program pembelajaran (Hermawan et al., 2025; Wahib & Susanto, 2024). Integrasi teknologi digital dalam kegiatan budaya juga terbukti mampu memperluas jangkauan promosi serta meningkatkan nilai ekonomi dari produk budaya (Sarina et al., 2025; Shabrina & Armellarena, 2025). Oleh karena

itu, kombinasi antara inovasi teknologi, penguatan kelembagaan, dan pendekatan berbasis komunitas menjadi strategi yang relevan dalam pengembangan administrasi pendidikan modern.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program pengabdian ini difokuskan pada pengembangan model administrasi pendidikan berbasis komunitas melalui integrasi Augmented Reality dalam Festival Seni Budaya. Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kapasitas mitra dalam aspek manajemen dan inovasi, tetapi juga untuk menciptakan sistem pembelajaran berbasis budaya yang adaptif, partisipatif, dan berkelanjutan.

Dengan demikian, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menghasilkan model penguatan administrasi pendidikan berbasis komunitas yang mampu mengintegrasikan teknologi, budaya, dan manajemen dalam satu sistem pembelajaran yang holistik. Model ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan pendidikan nonformal berbasis budaya di berbagai daerah di Indonesia.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang dipadukan dengan pendekatan community development, dengan menempatkan masyarakat sebagai subjek utama dalam seluruh proses kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang partisipatif, kolaboratif, dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan nonformal berbasis komunitas. Dalam perspektif administrasi pendidikan, metode ini mencerminkan penerapan fungsi manajemen pendidikan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi secara sistematis.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Desa Sigar Penjalin, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara dengan subjek utama kelompok seni Kasidah INAK-INAK PAON yang terdiri dari 10 anggota aktif. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan masyarakat sekitar, pemerintah desa, serta mahasiswa sebagai bagian dari tim pelaksana. Keterlibatan mitra dilakukan secara aktif sejak tahap awal melalui diskusi kelompok terarah (Focus Group Discussion) untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi, seperti belum adanya kelembagaan formal, lemahnya manajemen organisasi, serta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital.

Tahapan pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi program kepada mitra dan pemangku kepentingan setempat untuk membangun kesepahaman dan komitmen bersama. Selanjutnya dilakukan identifikasi kondisi awal mitra melalui observasi, wawancara, dan diskusi partisipatif. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam penyusunan perencanaan program yang mencakup pembentukan struktur organisasi sanggar seni, penyusunan modul pelatihan, serta perancangan konsep festival seni budaya berbasis teknologi Augmented Reality (AR).

Tahap berikutnya adalah pelatihan dan peningkatan kapasitas mitra yang difokuskan pada penguatan administrasi pendidikan dan keterampilan teknologi. Materi pelatihan meliputi manajemen organisasi sanggar seni, strategi pemasaran digital, serta pengembangan konten AR untuk tari tradisional. Metode pelatihan dilakukan secara praktik langsung (hands-on training) dengan pendampingan intensif, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikan secara mandiri dalam kegiatan seni mereka.

Selanjutnya, tahap penerapan teknologi dilakukan melalui pengembangan media Augmented Reality sebagai sarana pembelajaran dan promosi seni tradisional. Kegiatan ini meliputi proses digitalisasi gerakan tari, produksi konten visual, serta integrasi teknologi AR ke dalam media interaktif. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik seni tradisional serta memperluas jangkauan promosi melalui media digital yang lebih interaktif dan modern.

Tahap implementasi program diwujudkan dalam bentuk penyelenggaraan Festival Seni Budaya berbasis Augmented Reality. Festival ini berfungsi sebagai media implementasi hasil pelatihan sekaligus sebagai ruang pembelajaran sosial berbasis komunitas. Dalam kegiatan ini, mitra berperan langsung dalam pengelolaan acara, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan, sehingga memberikan pengalaman nyata dalam praktik administrasi pendidikan nonformal.



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan Pengabdian

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi dan penyusunan strategi keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan mitra untuk mengukur capaian kegiatan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, seperti peningkatan kapasitas manajemen, keberhasilan implementasi teknologi AR, serta tingkat partisipasi masyarakat dalam festival. Selain itu, disusun strategi keberlanjutan melalui pembentukan sanggar seni sebagai lembaga formal, penyusunan program kerja jangka panjang, serta penguatan jejaring dengan berbagai pemangku kepentingan.

Secara keseluruhan, metode pelaksanaan ini menunjukkan integrasi antara pendekatan partisipatif, inovasi teknologi, dan prinsip administrasi pendidikan dalam satu sistem yang utuh. Melalui pendekatan ini, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan output berupa festival seni dan produk inovasi, tetapi juga membangun model pengelolaan pendidikan berbasis komunitas yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan dinamika proses pendampingan yang berlangsung secara partisipatif dan berkelanjutan. Kegiatan diawali dengan proses identifikasi masalah yang melibatkan mitra secara aktif, sehingga diperoleh pemetaan kebutuhan yang komprehensif, khususnya terkait kelembagaan, manajemen organisasi, serta pemanfaatan teknologi dalam pengembangan seni tradisional. Proses ini menjadi fondasi penting dalam membangun model administrasi pendidikan berbasis komunitas yang adaptif terhadap kondisi lokal.

Salah satu hasil utama dari kegiatan ini adalah terbentuknya sanggar seni sebagai lembaga pendidikan nonformal berbasis komunitas. Keberadaan sanggar ini berfungsi sebagai wadah pembelajaran, pengelolaan kegiatan seni, serta pengembangan kapasitas anggota. Dalam perspektif administrasi pendidikan, pembentukan sanggar ini mencerminkan keberhasilan fungsi pengorganisasian (*organizing*) yang mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran masyarakat secara sistematis.

Selain itu, struktur organisasi yang terbentuk juga memperjelas pembagian tugas dan tanggung jawab, sehingga meningkatkan efektivitas pengelolaan kegiatan.

Selanjutnya, kegiatan pelatihan yang dilaksanakan menunjukkan peningkatan kapasitas mitra dalam aspek manajerial dan teknis. Mitra tidak hanya memahami konsep manajemen organisasi, tetapi juga mampu mengimplementasikan strategi digital marketing serta mengembangkan konten berbasis teknologi Augmented Reality (AR). Peningkatan kapasitas ini menunjukkan adanya transformasi dalam proses pembelajaran masyarakat, dari yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih inovatif dan berbasis teknologi.

Tabel 1. Peningkatan Kapasitas Mitra

Aspek	Sebelum Program	Sesudah Program
Manajemen Organisasi	Rendah	Baik
Pemanfaatan Teknologi	Sangat rendah	Baik
Promosi Digital	Tidak ada	Aktif
Kelembagaan	Tidak ada	Terbentuk
Partisipasi Masyarakat	Rendah	Tinggi

Hasil lainnya yang signifikan adalah pengembangan media Augmented Reality sebagai inovasi dalam pembelajaran dan promosi seni tradisional. Produk AR yang dihasilkan mampu menampilkan gerakan tari secara interaktif, sehingga meningkatkan daya tarik dan pemahaman masyarakat terhadap seni tradisional. Dalam konteks teori pembelajaran, penggunaan media interaktif seperti AR terbukti mampu meningkatkan keterlibatan (engagement) dan motivasi belajar, serta mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning).

Implementasi kegiatan melalui Festival Seni Budaya berbasis AR menjadi puncak dari seluruh rangkaian program. Festival ini tidak hanya berfungsi sebagai ajang pertunjukan seni, tetapi juga sebagai ruang praktik administrasi pendidikan berbasis komunitas. Mitra secara langsung terlibat dalam perencanaan, pengorganisasian, hingga pelaksanaan kegiatan, sehingga memperoleh pengalaman nyata dalam mengelola program pendidikan nonformal. Partisipasi masyarakat yang mencapai lebih dari 150 orang menunjukkan adanya peningkatan minat dan kesadaran terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan dan Pengembangan AR



Gambar 3. Pelaksanaan Festival Seni Budaya Berbasis AR

Dari sisi perubahan sosial, kegiatan ini menunjukkan adanya transformasi yang cukup signifikan. Pertama, munculnya kelembagaan baru dalam bentuk sanggar seni yang berfungsi sebagai pusat kegiatan pembelajaran budaya. Kedua, terjadi perubahan perilaku masyarakat, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung kegiatan seni. Ketiga, munculnya individu-individu yang berperan sebagai local leader dalam pengelolaan kegiatan seni, yang sebelumnya belum terlihat secara signifikan. Keempat, meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian budaya sebagai bagian dari identitas lokal.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan konsep administrasi pendidikan yang menekankan pentingnya pengelolaan sistem pembelajaran secara terstruktur dan berkelanjutan. Pendekatan berbasis komunitas yang dipadukan dengan teknologi digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkuat kelembagaan pendidikan nonformal. Selain itu, integrasi teknologi Augmented Reality juga mendukung teori pembelajaran konstruktivistik, di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan.

Lebih lanjut, hasil pengabdian ini juga menunjukkan bahwa festival seni budaya dapat berfungsi sebagai media implementasi kurikulum berbasis budaya dalam konteks pendidikan nonformal. Festival tidak hanya menjadi kegiatan seremonial, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak. Hal ini memperkuat konsep bahwa pendidikan berbasis komunitas memiliki peran strategis dalam pembangunan sosial dan pelestarian budaya.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan output berupa produk dan kegiatan, tetapi juga menghasilkan model penguatan administrasi pendidikan berbasis komunitas yang terintegrasi dengan teknologi. Model ini memiliki potensi untuk direplikasi di daerah lain dengan karakteristik yang serupa, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan pendidikan berbasis budaya di Indonesia.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui integrasi Augmented Reality dalam Festival Seni Budaya di Desa Sigar Penjalin telah berhasil menghasilkan model penguatan administrasi pendidikan berbasis komunitas yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Program ini tidak hanya mampu meningkatkan kapasitas mitra dalam aspek kelembagaan, manajemen organisasi, dan pemanfaatan teknologi, tetapi juga mendorong terbentuknya sistem pembelajaran nonformal yang lebih terstruktur dan berkelanjutan. Pembentukan sanggar seni sebagai lembaga pendidikan nonformal menjadi salah satu capaian utama yang mencerminkan keberhasilan dalam pengorganisasian dan pengelolaan pendidikan berbasis komunitas.

Dari sisi pembelajaran, pemanfaatan teknologi Augmented Reality terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran seni tradisional. Media AR memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan partisipasi masyarakat,

khususnya generasi muda, dalam pelestarian budaya lokal. Selain itu, pelaksanaan Festival Seni Budaya berbasis AR juga berfungsi sebagai ruang implementasi nyata dari proses pembelajaran dan manajemen organisasi, yang memperkuat keterampilan praktis mitra dalam mengelola kegiatan berbasis komunitas.

Secara teoretis, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan partisipatif, penguatan kelembagaan, dan pemanfaatan teknologi digital merupakan strategi yang efektif dalam pengembangan administrasi pendidikan nonformal. Model yang dihasilkan menegaskan bahwa pendidikan berbasis komunitas dapat menjadi sarana transformasi sosial yang mampu meningkatkan kesadaran, partisipasi, serta kemandirian masyarakat dalam mengelola potensi lokal.

Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan agar model pengabdian ini dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut di wilayah lain dengan karakteristik yang serupa. Selain itu, diperlukan dukungan berkelanjutan dari pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan stakeholder terkait dalam bentuk pendampingan, penguatan kebijakan, serta pengembangan infrastruktur teknologi. Pengembangan lanjutan juga dapat diarahkan pada integrasi yang lebih luas antara seni, teknologi, dan pendidikan, sehingga mampu menciptakan ekosistem pembelajaran berbasis budaya yang inovatif, inklusif, dan berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Secara khusus, apresiasi disampaikan kepada Kepala Desa Sigar Penjalin beserta jajaran pemerintah desa yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kelompok seni Kasidah INAK-INAK PAON sebagai mitra utama yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan hingga implementasi program.

Penghargaan yang tinggi juga diberikan kepada mahasiswa, tokoh masyarakat, serta seluruh warga Desa Sigar Penjalin yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam menyukseskan kegiatan Festival Seni Budaya berbasis Augmented Reality. Partisipasi aktif dari berbagai pihak tersebut menjadi faktor penting dalam keberhasilan program pengabdian ini.

Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia, yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui Skema Hibah Program Inovasi Seni Nusantara Tahun Anggaran 2025. Dukungan tersebut sangat berkontribusi dalam terlaksananya kegiatan ini secara optimal.

Akhirnya, penulis juga mengapresiasi seluruh tim dosen pelaksana yang telah bekerja sama secara kolaboratif dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program pengabdian ini sehingga dapat memberikan manfaat nyata bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). *PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA PENDAHULUAN*. 5(2), 193–198.

BR PERANGIN-ANGIN, P. (2025). *INTERAKSI AKTOR DALAM FESTIVAL BUNGA DAN BUAH SEBAGAI*

DAYA TARIK WISATAWAN DI KABUPATEN KARO. universitas malikussaleh.

- Dendodi, D., Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri, W. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sains di Era Digital. *ALACRITY: Journal of Education*, 293–304.
- Febriana, W. (2023). *Meningkatkan Kemudahan Pembelajaran Digital Marketing Menggunakan Mobile Learning di SMAN 2 Aikmel Melati Rosanensi*. 5(1), 9–16.
- Hermawan, R., Wulandari, N. P., Magfiroh, V. S., & Hilman, C. (2025). Peran pendidikan berbasis masyarakat dalam mengatasi kesenjangan pendidikan di masyarakat. *Journal of Islamic Religious Education*, 1(3), 108–117.
- Iriyani, S. A., Patty, E. N. S., Akbar, A. R., & ... (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pendidikan. ... *Pendidikan*
<https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/upgrade/article/view/3151>
- Kazlaris, G. C., Keramopoulos, E., Bratsas, C., & Kokkonis, G. (2025). Augmented Reality in Education Through Collaborative Learning: A Systematic Literature Review. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9(9). <https://doi.org/10.3390/mti9090094>
- Lado, D. K., & Rosanensi, M. (2020). SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN METAMORFOSIS SEMPURNA DAN SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI. 02(1).
- Madani, M., Hamzanwadi, H., Rosanensi, M., & Kumoro, T. (2024). *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Media Pembelajaran Hewan Penghasil Listrik Dengan Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa SMP*. 6(1), 50–61.
- Miswaty, T. C., Fahry, Triwijoyo, B. K., & Patty, E. N. S. (2025). Mitigating Language Variation Bias in AI-Based Text-to-Speech Systems: A Sociolinguistic Study in Natural Language Processing. *2025 7th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)*, 1–5.
<https://doi.org/10.1109/ICORIS67789.2025.11296112>
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ummah, S. S., Anwar, S., & Hilman, C. (2024). Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif era metaverse. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 5463–5474.
- Ni Maede Citariyani, Ketut Agustini, Gde Wawan Sudhata, Kadek Suartama, K. S. (2025). Exploring The Future of Early Childhood Education : Research Trends and Implementation of Augmented Reality Ni. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Pendidikan*, 12(3), 947–957.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v12i3.15581>
- Nova, E., Patty, S., Iriyani, S. A., Studi, P., Teknik, P., Teknik, F., Bumigora, U., & Info, A. (2023). *BIBLIOMETRIC ANALYSIS OF LEARNING MODELS RESEARCH*. 12(2), 1715–1722.
- Patty, E. N. S., & Irhas, I. (2023). Evaluasi Kinerja Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informasi pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1209– 1215.
- Pratiwi, S. K., Munte, M. E., Togatorop, R. G. T., Rahman, S. O. N., & Kasmahidayat, Y. (2024). Integrasi seni dan pendidikan dalam manajemen pertunjukan Festival Tanjungjaya 2024: Pemantik desa wisata untuk berkesenian dan berbudaya. *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 1(2), 195–214.
- Priyanto, D., Tanwir, Santoso, H., Patty, E. N. S., Hariyadi, I. P., Suriyati, Rosanensi, M., Madani, M., & Jollyta, D. (2024). Weather Prediction Using the Hybrid Fuzzy Logic and Long Short Term Memory (LSTM) Method Approach. *Proceedings - 2024 5th International Conference on Computational Science and Information Management, ICoCSIM 2024*, 151–156.
<https://doi.org/10.1109/ICoCSIM65098.2024.00034>
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.

- Rahim, A., & Awaliyah, M. (2023). *Tren Manajemen Pendidikan : Analisis Bibliometrik Menggunakan Aplikasi Vosviewer*. April. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i1.2281>
- Ramdhan, I. F., Putri, D. S., & ... (2022). Manajemen Transformasi Digital Berkelanjutan di Pendidikan Tinggi: Tren Analisis Internasional. *SENAKOTA*
<http://prosiding.senakota.nusaputra.ac.id/index.php/prosiding/article/view/41>
- Rosanensi, M. (2020). *Improving E-Commerce Effectiveness Using Augmented Reality*. 19(2), 214–222.
- Rustiyantri, S., Listiani, W., Sari, F. D., & Peradantha, I. B. G. S. (2021). Ekranisasi AR PASUA PA: dari seni pertunjukan ke seni digital sebagai upaya pemajuan kebudayaan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 186–196.
- Saputri, D. S. C., Anggrawan, A., Hairani, H., Patty, E. N. S., Satria, C., & Rebecca, V. C. (2025). Comparison Analysis of Machine Learning Algorithm Performance in Detecting Diabetes Disease. *2025 7th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)*, 1–5.
<https://doi.org/10.1109/ICORIS67789.2025.11296017>
- Sarina, S., Silamat, E., Zilfana, Z., & Sulistyaningsih, E. (2025). Analisis Strategi Pemasaran Digital Berbasis Komunitas Lokal terhadap Keberlangsungan Usaha Kuliner Tradisional di Indonesia. *Sanskara Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 4(01), 64–75.
- Shabrina, S. N., & Armellarena, F. (2025). Komunikasi Antar Budaya Di Museum Tumurun Solo Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah Multikultural. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(3).
- Supuwiningsih, N. N. (n.d.). *BISNIS DIGITAL BUDAYA DAN SENI (Strategi, Inovasi, dan Transformasi di Era Kreatif)*. Ni Nyoman Supuwiningsih.
- Wahib, M., & Susanto, A. (2024). Pendidikan berbasis komunitas: Membangun ekonomi kerakyatan melalui keterlibatan masyarakat. *Journal of Economics, Business, Management, Accounting and Social Sciences*, 2(6), 330–341.
- Widhi, B. A., Nova, E., Patty, S., & Elthia, M. W. (2023). *Menjaga Budaya melalui Pendidikan : Peran Pendidikan dalam Mencegah Pernikahan Usia Dini*. 1(4), 723–732.
- Widhi, B. A., Susilowati, D., Anggrawan, A., & Wardhana, H. (2023). *Peran Pendidikan dalam Tantangan Era Revolusi Industri 4 . 0 menuju Era Revolusi Industri 5 . 0*. 4(1), 63–72.
<https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.3071>