

Integrasi Augmented Reality dalam Festival Seni Budaya Berbasis Komunitas sebagai Model Pembelajaran dan Pelestarian Tari Tradisional Berkelanjutan

Elyakim Nova Supriyedi Patty^{*}, I Nyoman Yoga Sumadewa, Melati Rosanensi

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

Desain Komunikasi Visual, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

**Email Korespondensi:* elyakim@universitasbumigora.ac.id

Sitasi: Patty, E. N. S., Sumadewa, I. N. Y., & Rosanensi, M. (2026). Integrasi augmented reality dalam festival seni budaya berbasis komunitas sebagai model pembelajaran dan pelestarian tari tradisional berkelanjutan. *Varied Knowledge Journal*, 3(3), 115-123. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i3.152>

Diterima: 01-12-2025

Direvisi: 07-01-2026

Disetujui: 14-02-2026

Publish: 28-02-2026



Copyright © 2023, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: *This study examined the integration of Augmented Reality in a community-based cultural festival as an innovative learning management model for preserving traditional dance and strengthening the local creative economy. The study was conducted in Sigar Penjalin Village, North Lombok Regency, where traditional art activities faced challenges such as low youth participation, limited promotion, and minimal use of digital technology. A mixed-methods approach with a design-based research framework was employed, involving stages of needs analysis, design, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The findings indicated that the integration of Augmented Reality improved community participation, enhanced cultural understanding, and increased youth engagement in traditional arts. The program also supported the development of structured community-based learning activities and contributed to strengthening local cultural institutions. In addition, the study produced three Augmented Reality-based digital products as interactive learning and promotional media. This study proposed an integrative model combining technology, community-based learning management, and cultural activities that can be replicated in similar educational contexts.*

Keywords: *augmented reality, learning management, traditional dance, cultural festival, community-based education*

Abstra: Penelitian ini mengkaji integrasi Augmented Reality dalam festival seni budaya berbasis komunitas sebagai model pengelolaan pembelajaran inovatif dalam pelestarian tari tradisional dan penguatan ekonomi kreatif lokal. Penelitian dilakukan di Desa Sigar Penjalin, Kabupaten Lombok Utara, yang menghadapi permasalahan berupa rendahnya partisipasi generasi muda, keterbatasan promosi, dan minimnya pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain design-based research yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Augmented Reality mampu meningkatkan partisipasi masyarakat, pemahaman budaya, serta keterlibatan generasi muda dalam seni tradisional. Program ini juga berkontribusi dalam penguatan pengelolaan pembelajaran berbasis komunitas serta kelembagaan seni lokal. Selain itu, penelitian ini menghasilkan tiga produk digital berbasis Augmented Reality yang berfungsi sebagai media edukasi dan promosi interaktif. Penelitian ini menghasilkan model integratif yang menggabungkan teknologi, pengelolaan pembelajaran berbasis komunitas, dan kegiatan budaya yang dapat direplikasi pada konteks pendidikan serupa.

Kata Kunci: *augmented reality, pengelolaan pembelajaran, seni tradisional, festival budaya, pendidikan berbasis komunitas*

PENDAHULUAN

Seni tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya tak benda yang memiliki nilai historis, estetis, dan edukatif bagi masyarakat. Keberadaan seni tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi budaya, tetapi juga sebagai sarana transmisi nilai-nilai lokal dari generasi ke generasi (Nova et al., 2023; Patty, Marlina, et al., 2024; Patty & Iriyani, 2023; Widhi et al., 2023). Namun demikian, perkembangan globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola konsumsi budaya masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda (Julianto et al., 2025; Patty et al., 2023; Setiawi et al., 2024; Widhi et al., 2023). Kondisi ini menyebabkan menurunnya minat dan partisipasi generasi muda dalam melestarikan seni tradisional.

Fenomena tersebut juga terjadi di Desa Sigar Penjalin, Kabupaten Lombok Utara. Kelompok seni lokal yang ada menghadapi berbagai tantangan, antara lain keterbatasan kelembagaan, minimnya inovasi dalam penyajian seni, kurangnya strategi promosi, serta rendahnya pemanfaatan teknologi digital sebagai media pengembangan seni (Bitu et al., 2024; Febriana et al., 2025; Patty, Iriyani, Anggerain, et al., 2024). Selain itu, kegiatan seni yang masih bersifat konvensional dinilai kurang mampu menarik perhatian masyarakat luas, sehingga berdampak pada menurunnya eksistensi seni tradisional di tengah masyarakat (Febriana et al., 2025; Julianto et al., 2025; Lado & Rosanensi, 2020).

Di sisi lain, perkembangan teknologi, khususnya Augmented Reality (AR), memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran dan promosi budaya. Teknologi AR mampu mengintegrasikan objek virtual ke dalam dunia nyata secara interaktif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik visual dan pengalaman pengguna (Iriyani, Hadi, et al., 2023; Lado & Rosanensi, 2020; Marlina et al., 2023; Rosanensi, 2022). Dalam konteks pelestarian budaya, AR dapat dimanfaatkan sebagai media inovatif untuk memperkenalkan dan mengemas kembali seni tradisional agar lebih relevan dengan perkembangan zaman (Info, 2025; Lado & Rosanensi, 2020; Patty, Iriyani, Hadi, et al., 2024; Rosanensi, 2020).

Dalam perspektif administrasi pendidikan, pelestarian seni tradisional melalui integrasi teknologi tidak hanya dipandang sebagai inovasi media, tetapi juga sebagai bagian dari pengelolaan pembelajaran dan penguatan kelembagaan berbasis masyarakat. Administrasi pendidikan menekankan pentingnya perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi program pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, festival seni budaya berbasis komunitas dapat diposisikan sebagai bentuk implementasi pendidikan nonformal yang terstruktur, yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan seperti masyarakat, pendidik, dan pemerintah desa. Integrasi Augmented Reality dalam kegiatan tersebut menjadi bagian dari strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses edukasi budaya, serta memperkuat tata kelola program berbasis komunitas secara sistematis dan berkelanjutan (Elyakim Nova Supriyedi Patty, Marlina, Mia Awaliyah, Heri Sopian Hadi, 2023; Iriyani, Patty, et al., 2023).

Namun demikian, kajian mengenai integrasi teknologi AR dalam kegiatan berbasis komunitas, khususnya melalui festival seni budaya di tingkat desa, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan media digital secara umum tanpa mengintegrasikan aspek pemberdayaan masyarakat dan penguatan ekonomi kreatif secara

komprehensif (Miswaty et al., 2025; Priyanto et al., 2024; Saputri et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan suatu model yang mampu menggabungkan teknologi, partisipasi komunitas, dan kegiatan budaya dalam satu pendekatan yang terpadu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengembangkan model inovatif pelestarian seni tradisional melalui integrasi Augmented Reality dalam festival seni budaya berbasis komunitas. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan teknologi AR dalam meningkatkan partisipasi masyarakat, memperkuat kelembagaan seni, serta membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif di tingkat lokal (Iriyani, Pd, et al., 2023; Nova et al., 2023).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian pelestarian budaya berbasis teknologi, serta kontribusi praktis berupa model implementatif yang dapat direplikasi di berbagai wilayah lain dengan karakteristik serupa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *Design-Based Research (DBR)*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengembangan inovasi berbasis teknologi sekaligus menguji efektivitasnya secara empiris melalui siklus iteratif. Subjek penelitian adalah kelompok seni di Desa Sigar Penjalin yang berjumlah 10 anggota aktif. Selain itu, partisipan penelitian melibatkan masyarakat desa, khususnya generasi muda yang mengikuti kegiatan festival seni budaya. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan kriteria keterlibatan aktif dalam program. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Design-Based Research (DBR)* yang terdiri atas beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi, seperti kurangnya upaya pelestarian seni, keterbatasan media promosi, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan seni budaya. Tahap kedua adalah perancangan (*design*), yang dilakukan dengan menyusun model integrasi *Augmented Reality (AR)* dalam festival seni budaya berbasis komunitas, termasuk pengembangan konsep dan pembuatan konten digital yang relevan. Selanjutnya, pada tahap implementasi (*development & implementation*), dilakukan pelatihan kepada pihak terkait, pengembangan produk berbasis AR, serta penyelenggaraan festival seni budaya yang mengintegrasikan teknologi tersebut. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas program yang telah dilaksanakan serta melakukan perbaikan dan penyempurnaan model berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator partisipasi, pemahaman budaya, dan pemanfaatan teknologi.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Skala
1	Partisipasi masyarakat	Kehadiran, keterlibatan kegiatan	Angket	Likert 1–5
2	Pemahaman budaya	Pengetahuan tari tradisional	Angket	Likert 1–5
3	Minat generasi muda	Ketertarikan terhadap seni	Angket	Likert 1–5

4	Pemanfaatan teknologi	Kemampuan menggunakan AR	Observasi	Rubrik
5	Persepsi program	Kepuasan dan manfaat kegiatan	Wawancara	Kualitatif

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Data dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata dan persentase. Rumus persentase peningkatan yang digunakan adalah:

$$\text{Peningkatan (\%)} = \frac{(\text{Posttest} - \text{Pretest})}{\text{Pretest}} \times 100\%$$

Rumus ini digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman dan partisipasi peserta setelah intervensi.

2. Analisis Kualitatif

Data kualitatif dianalisis menggunakan model interaktif yang meliputi:

1. Reduksi data
2. Penyajian data
3. Penarikan kesimpulan

Untuk menjaga validitas data digunakan teknik **triangulasi sumber dan metode**.

Diagram Alur Penelitian (DBR)

Berikut alur penelitian:



Gamabr 1: Diagram Alur Penelitian (DBR)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Patty, E. N. S., Sumadewa, I. N. Y., & Rosanensi, M. (2026). Integrasi augmented reality dalam festival seni budaya berbasis komunitas sebagai model pembelajaran dan pelestarian tari tradisional berkelanjutan. *Varied Knowledge Journal*, 3(3), 115-123. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i3.152>

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi Augmented Reality (AR) dalam festival seni budaya berbasis komunitas memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi masyarakat, pemahaman budaya, minat generasi muda, serta pemanfaatan teknologi dalam pelestarian seni tradisional.

Berdasarkan hasil pengukuran pre-test dan post-test, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Peningkatan Partisipasi dan Pemahaman

Variabel	Rata-rata	Persentase	Kategori
Partisipasi Masyarakat	3,20	65%	Meningkat
Pemahaman Budaya	3,45	68%	Baik
Minat Generasi Muda	3,60	72%	Tinggi
Pemanfaatan Teknologi AR	3,10	60%	Cukup Baik

Untuk melihat perubahan secara lebih rinci, berikut disajikan perbandingan nilai sebelum dan sesudah intervensi:

Tabel 3. Perbandingan Pre-test dan Post-test

Variabel	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)	Kategori
Partisipasi Masyarakat	2,10	3,20	52%	Meningkat
Pemahaman Budaya	2,05	3,45	68%	Baik
Minat Generasi Muda	2,10	3,60	71%	Tinggi
Pemanfaatan Teknologi AR	1,95	3,10	59%	Cukup Baik

Data pada Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh variabel setelah implementasi program. Peningkatan tertinggi terjadi pada variabel minat generasi muda, yang mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi AR mampu menarik perhatian secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini menghasilkan **tiga produk media berbasis AR** yang digunakan sebagai media edukasi dan promosi tari tradisional. Produk tersebut berbentuk visual interaktif berbasis mobile yang memungkinkan pengguna melihat gerakan tari secara lebih menarik dan kontekstual. Dari aspek kelembagaan, terbentuknya satu sanggar seni menunjukkan adanya penguatan organisasi komunitas. Festival seni budaya yang dilaksanakan juga berhasil menarik lebih dari 150 peserta, yang menunjukkan peningkatan partisipasi masyarakat secara luas.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Augmented Reality (AR) dalam festival seni budaya berbasis komunitas merupakan pendekatan inovatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dan minat generasi muda terhadap seni tradisional. Peningkatan partisipasi

masyarakat sebesar 65% tidak hanya mencerminkan keberhasilan program secara kuantitatif, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan pola keterlibatan masyarakat dari pasif menjadi aktif. Pendekatan berbasis pengalaman (*experience-based learning*) melalui festival budaya memberikan ruang interaksi langsung antara masyarakat dengan objek budaya, sehingga memperkuat keterikatan emosional dan sosial terhadap seni tradisional.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, integrasi AR berperan sebagai media yang memperkaya pengalaman tersebut melalui visualisasi interaktif. Hal ini terbukti dari peningkatan pemahaman budaya sebesar 68%, yang menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, penggunaan teknologi AR memberikan keunggulan pada aspek visualisasi, interaktivitas, dan aksesibilitas. Media AR memungkinkan pengguna untuk mengamati gerakan tari secara detail, bahkan mengulanginya secara mandiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Kondisi ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknologi digital mampu meningkatkan engagement dan retensi pembelajaran. Namun, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam konteks sosial dan budaya melalui festival berbasis komunitas.

Peningkatan minat generasi muda sebesar 72% menjadi indikator penting bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu menjembatani kesenjangan antara budaya tradisional dan preferensi generasi digital. Generasi muda yang sebelumnya cenderung kurang tertarik pada seni tradisional menjadi lebih antusias ketika disajikan dalam format digital yang interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pelestarian budaya bukan sekadar pilihan, tetapi menjadi kebutuhan strategis dalam menghadapi perubahan zaman. Dari aspek pemanfaatan teknologi, peningkatan sebesar 60% menunjukkan bahwa masyarakat mulai memiliki literasi digital yang lebih baik, khususnya dalam penggunaan teknologi AR. Meskipun demikian, angka ini masih berada pada kategori “cukup baik”, yang mengindikasikan perlunya penguatan kapasitas melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan. Dengan demikian, keberhasilan implementasi teknologi tidak hanya bergantung pada inovasi, tetapi juga pada kesiapan sumber daya manusia.

Selain aspek pendidikan dan budaya, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada penguatan ekonomi kreatif lokal. Produk AR yang dihasilkan memiliki potensi sebagai media promosi wisata budaya berbasis digital. Festival seni budaya yang melibatkan lebih dari 150 peserta menunjukkan adanya multiplier effect terhadap aktivitas ekonomi masyarakat, seperti peningkatan kunjungan, peluang usaha, dan promosi produk lokal. Hal ini sejalan dengan konsep ekonomi kreatif yang menekankan pada pemanfaatan kreativitas, budaya, dan teknologi sebagai sumber nilai tambah ekonomi. Lebih lanjut, terbentuknya sanggar seni sebagai kelembagaan baru menunjukkan bahwa program ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada struktur sosial komunitas. Kelembagaan ini berperan sebagai agen keberlanjutan yang dapat mengelola kegiatan seni secara lebih terorganisir. Dalam perspektif pemberdayaan masyarakat, hal ini mencerminkan adanya peningkatan kapasitas sosial (*social capital*) yang menjadi faktor penting dalam keberlanjutan program.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada pengembangan media AR secara teknis, penelitian ini memiliki keunggulan pada pendekatan integratif yang menggabungkan teknologi, budaya, dan pemberdayaan masyarakat. Model ini tidak hanya menghasilkan produk teknologi, tetapi juga menciptakan ekosistem budaya yang partisipatif dan berkelanjutan. Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, terutama pada skala implementasi yang masih terbatas pada satu desa serta durasi intervensi yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas model ini dalam jangka panjang serta pada konteks wilayah yang lebih luas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi Augmented Reality dalam festival seni budaya berbasis komunitas merupakan strategi yang relevan dan adaptif dalam pelestarian budaya di era digital. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman masyarakat, tetapi juga membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif serta memperkuat kelembagaan sosial di tingkat lokal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Augmented Reality (AR) dalam festival seni budaya berbasis komunitas merupakan model inovatif yang efektif dalam mendukung pelestarian tari tradisional serta penguatan ekonomi kreatif masyarakat. Implementasi teknologi AR yang dikombinasikan dengan kegiatan festival budaya terbukti mampu meningkatkan partisipasi masyarakat, khususnya generasi muda, serta memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal. Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan signifikan pada beberapa aspek utama, yaitu partisipasi masyarakat, pemahaman budaya, minat generasi muda, dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, pengembangan produk media berbasis AR memberikan kontribusi nyata sebagai sarana edukasi dan promosi budaya yang lebih menarik dan interaktif. Dari aspek kelembagaan, terbentuknya sanggar seni sebagai wadah komunitas menunjukkan adanya penguatan kapasitas organisasi masyarakat dalam mengelola kegiatan seni secara berkelanjutan. Sementara itu, penyelenggaraan festival seni budaya berbasis teknologi juga membuka peluang baru dalam pengembangan ekonomi kreatif, khususnya dalam pemanfaatan produk digital sebagai media promosi wisata budaya. Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan model integratif yang menggabungkan teknologi, komunitas, dan kegiatan budaya dalam satu pendekatan yang aplikatif dan berkelanjutan. Model ini memiliki potensi untuk direplikasi di berbagai daerah lain dengan karakteristik serupa. Dengan demikian, integrasi teknologi Augmented Reality dalam kegiatan seni budaya tidak hanya berfungsi sebagai inovasi digital, tetapi juga sebagai strategi efektif dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal di era digital.

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.
- Elyakim Nova Supriyedi Patty, Marlina, Mia Awaliyah, Heri Sopian Hadi, A. R. (2023). Bibliometric Analysis of Information Technology Learning Media Research with Vosviewer. *Experimental Student Experience*, 1(1), 1–7.
- Febriana, W., Sumadewa, I. N. Y., & Anggriani, R. (2025). *Entrepreneurship and Tourism Analysis of The Effectiveness of Cloud-Based Operations Management in Digital SMES Journal of Management , Entrepreneurship and Tourism*. 3(2), 222–235.
- Patty, E. N. S., Sumadewa, I. N. Y., & Rosanensi, M. (2026). *Integrasi augmented reality dalam festival seni budaya berbasis komunitas sebagai model pembelajaran dan pelestarian tari tradisional berkelanjutan*. *Varied Knowledge Journal*, 3(3), 115-123. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i3.152>

- Info, A. (2025). *Journal of Art Communication and Culture Global (JACCG) Revitalisasi Seni Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal Di Era Globalisasi*. 1(1), 22–27.
- Iriyani, S. A., Hadi, H. S., Nova, E., & Patty, S. (2023). *Analisis Bibliometrik dengan VOSViewer : Studi Artificial Intelligence dalam Pendidikan*. 6(2), 339–349.
- 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>
- Iriyani, S. A., Pd, S. I., Pd, M., Hadi, H. S., Pd, S., Pd, M., Pd, S., Pd, M., Nova, E., Patty, S., Si, S., Pd, M., Kom, M., & Pd, M. (2023). *FILSAFAT PENDIDIKAN* (Edisi 1). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Julianto, I. N. L., Sumadewa, I. N. Y., Kasmana, K., Surahman, A., Yasa, G. P. P. A., Isnaini, W., Septarina, S. W., Ridlo, M. H. R., Hidayatullah, T., Darmawan, A. J., & others. (2025). *Desain Komunikasi Visual Era Society 5.0*. Sidyanusa.
- Lado, D. K., & Rosanensi, M. (2020). *SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN METAMORFOSIS SEMPURNA DAN SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*. 02(1).
- Marlina, Rahim, A., Awaliyah, M., Irhas, & Patty, E. N. S. (2023). Analisis Bibliometrik pada Augmented Reality dalam Pendidikan: Bagaimana Pemetaannya? *Upgrade: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–41. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v>
- 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>
- Nova, E., Patty, S., Iriyani, S. A., Refitaningsih, R., Ria, P., Ardiyati, S. M., & Bumigora, U. (2023). *Analisis Bibliometrik Kinerja Dosen Penelitian Menggunakan Aplikasi Vosviewer*. April, 41–51. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i1.2238>
- Patty, E. N. S., Anggrawan, A., Satria, C., Wardhana, H., Susilowati, D., Iriyani, S. A., & Rahim, A. (2023). *Edukasi Pentingnya Pendidikan bagi Anak di Dusun Salut Kendal*. 4(1), 173–180. <https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.3024>
- Patty, E. N. S., & Iriyani, S. A. (2023). BIBLIOMETRIC ANALYSIS OF LEARNING MODELS RESEARCH USING VOSVIEWER. *Jurnal Scientia*.
<http://infor.seaninstitute.org/index.php/pendidikan/article/view/1418>
- Patty, E. N. S., Iriyani, S. A., Anggerain, N., defa Aranbi, M., Sauri, S., & Imanuel, Y. (2024). Analisis Peran Mitos Dalam Pendidikan Karakter Masyarakat: Studi Kualitatif Deskriptif. *Varied Knowledge Journal*, 2(1), 35–42.
- Patty, E. N. S., Iriyani, S. A., Hadi, H. S., Marlina, M., & Ria, R. R. P. (2024). The Impact of Teacher Experience and Motivation on the Performance of Elementary School Teachers in Wawo District, Bima, NTB. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 1–12.
- Patty, E. N. S., Marlina, M., Iriyani, S. A., Syahrian, E., Isnain, M. F., & Rania, S. (2024). Eksplorasi Mitos Melalui Pendidikan: Perspektif Budaya Dan Pembelajaran. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2).
- 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*
- Patty, E. N. S., Sumadewa, I. N. Y., & Rosanensi, M. (2026). Integrasi augmented reality dalam festival seni budaya berbasis komunitas sebagai model pembelajaran dan pelestarian tari tradisional berkelanjutan. *Varied Knowledge Journal*, 3(3), 115-123. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i3.152>

on Computational Science and Information Management, ICoCSIM 2024, 151–156.
<https://doi.org/10.1109/ICoCSIM65098.2024.00034>

Rosanensi, M. (2020). *Improving E-Commerce Effectiveness Using Augmented Reality*. 19(2), 214–222.

Rosanensi, M. (2022). Media pembelajaran reproduksi tubuh manusia menggunakan augmented reality (Studi kasus: SMAN 2 Selong). *Jurnal Bumigora Information Technology (BITE)*.

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>

Setiawi, A. P., Patty, E. N. S., & Making, S. R. M. (2024). Dampak Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 680–684.

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.