

Sosialisasi Program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis *Augmented Reality* 3D) sebagai Sarana Peningkatan Krisis Kearifan Lokal di MTs Nisam

Naiza Feron¹, Arnawan Hasibuan², Riezka Maghfirah³, Alfin Syatriawan⁴, M Fitra Waldi⁵, Misbahul Jannah⁶, Idaryani⁷, Nursan Junita⁸

¹Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

²Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

⁴Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

⁵Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

⁷Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

⁸Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

✉Corresponding Author: arnawan@unimal.ac.id | Phone: +628126448121

Abstrak

Kebudayaan Aceh memiliki keunikan yang khas sesuai dengan daerah masing-masing. Cerita rakyat menjadi salah satu keunikan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Aceh. Cerita rakyat merupakan karya sastra misalnya dongeng, mite dan legenda yang ada di daerah tertentu yang menjadi ciri khas suatu masyarakat daerah tersebut, yang disebarluaskan melalui mulut ke mulut atau secara lisan serta menggunakan bahasa daerah masing-masing asal cerita tersebut. Melalui ajang Pekan Kreativitas Mahasiswa (PKM) mahasiswa membuat sebuah program kreatif dan inovatif untuk melestarikan cerita rakyat yaitu program candu diksi (cerita daerahku berbasis augmented reality 3D). Program candu diksi bertujuan untuk mengembalikan eksistensi cerita rakyat di kalangan remaja, memberikan dampak positif terhadap angka literasi moral dan perubahan perilaku di kalangan remaja Nisam, mitra mampu menjadi agen perubahan terkait upaya pelestarian budaya cerita rakyat di Aceh. Kegiatan pengabdian ini diselenggarakan secara offline dengan melibatkan beberapa guru dan tim PKM-PM yang terlibat dalam program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D). Acara ini dilakukan di ruang guru MTs Nisam, acara ini dihadiri oleh 20 guru yang terdiri dari kepala sekolah MTs Nisam, staff dan para guru. Materi yang disampaikan oleh pemateri yaitu ketua tim PKM mencakup beberapa topik, seperti urgensi yang didapatkan dari masalah mitra, alasan memilih mitra MTs Nisam, tujuan pelaksanaan program, dampak yang dirasakan mitra, tahapan pelaksanaan program serta terkait bantuan pendanaan dari Dikti Belwama.

Kata Kunci: Kebudayaan, Cerita Rakyat, Pengabdian, Candu Diksi

Pendahuluan

Kearifan lokal merupakan produk kebudayaan. Produk kebudayaan dapat berwujud maupun tidak berwujud. Produk budaya ini menjadi rujukan kehidupan sosial dan komunikasi, baik dengan sesama, dengan alam, maupun dengan Tuhan. Melalui kearifan lokal, kami berharap dapat meningkatkan kualitas hidup pemilik dan pengguna, sehingga memperkaya kehidupan masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal mencakup tradisi-tradisi yang masih hidup, mempunyai penerus baik pasif maupun aktif, serta sering dikaitkan dengan nilai-nilai moral tentang benar dan salah (Yetti & others, 2011).

Saat ini bangsa Indonesia sedang mengalami krisis multi dimensi. Salah satunya rapuhnya karakter suatu bangsa, krisis kebudayaan terhadap nilai-nilai moral pada generasi muda. Kebudayaan dianggap suatu kearifan lokal yang merupakan sumber pengetahuan yang penting dalam melengkapi seluruh kajian dan pemahaman ilmiah (Dana et al., 2022), (Rahmat, 2018). Kearifan budaya merupakan seperangkat pengetahuan dan cara berpikir suatu etnis, suatu kelompok- kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat didapat melalui proses belajar yang cukup panjang, pengetahuan dan cara berpikir dianggap benar dan dijadikan pedoman hidup bagian masyarakat (Setiadi, 2019), (Noor, 2020). Namun yang terjadi pada pemuda saat ini sangat berbeda dengan apa yang kita pahami tentang kebudayaan lokal, budaya terkikis habis oleh budaya asing yang tidak kita pahami. Kondisi serupa juga terjadi pada masyarakat Provinsi Aceh, keanekaragaman budaya sastra daerah Aceh saat ini hampir punah, salah satunya cerita rakyat atau legenda. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahsa yang menjelaskan semakin hilangnya eksistensi cerita rakyat di Kabupaten Bireuen dan Aceh Utara (Mahsa et al., 2022).

Sejalan dengan keluhan mitra yaitu MTs Nisam terkait rendahnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang cerita

rakyat Aceh. Berdasarkan survei awal terhadap siswa, didapati 60% siswa tidak mengetahui cerita rakyat, sedangkan 40% lainnya mengetahui cerita rakyat Aceh tetapi tidak memiliki pemahaman yang mendalam dan rata-rata siswa hanya mengetahui dua cerita rakyat Aceh saja. Fakta ini tentu akan berdampak terhadap krisis kearifan lokal yang ada di Provinsi Aceh sehingga mengakibatkan hilangnya identitas dan estafet kearifan lokal dari daerah Aceh khususnya cerita rakyat (Hasibuan et al., 2022).

Agar eksistensi budaya tidak terkikis dan tetap kukuh, maka perlu ditanamkan rasa cinta akan kebudayaan lokal daerah pada generasi muda. Salah satu caranya ialah dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dengan pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan kesiswaan di sekolah. Harus disadari bahwa perlunya menanamkan wawasan pemahaman budaya bagi setiap anak (Laksana et al., 2021), (Husba, 2018). Melalui usaha pemahaman budaya dapat tumbuh sikap dan rasa bangga, percaya diri, dan rasa ikut memiliki. Usaha untuk mengenal pribadi dari seseorang akan terlihat dari cara dalam menanamkan budaya melalui cerita pada anak-anak, mengenalkan cara berpikir, mencontohkan usaha para pendahulu dengan prinsip-prinsip kehidupan, ajaran yang di bawa dari orang terdahulu serta sikap dan perilaku yang diajarkan pada zaman dahulu. Secara lebih mendasar dapat dikatakan bahwa cerita rakyat memiliki banyak manfaat dan dapat membantu pendidikan secara utuh (Anafiah & others, 2017).

Cerita rakyat merupakan prosa lama yang disebarluaskan melalui lisan. Cerita rakyat lebih dikenal dengan istilah dongeng yang di dalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan dan nilai-nilai moral yang bermanfaat (Lizawati & others, 2018). Oleh karena itu, cerita rakyat bukan hanya sekedar menjadi cerita pengantar tidur akan tetapi dapat membentuk moral anak. Cerita rakyat juga sering dikenal dengan istilah folklor. Folklor merupakan kebudayaan yang disebarluaskan melalui lisan secara turun temurun. Cerita rakyat dapat dikatakan sebagai salah satu karya sastra yang disebarluaskan secara lisan menggunakan bahasa daerah masing-masing sesuai dengan asal cerita daerah itu sendiri (Putri & Ahsin, 2022).

Teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat seiring berjalannya waktu sehingga revolusi ini memberikan dampak positif pada perkembangan teknologi salah satunya dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk pembelajaran siswa. Dalam perkembangannya banyak muncul teknologi yang menawarkan berbagai keunggulan dan kemudahan salah satunya adalah teknologi augmented reality. Pemanfaatan teknologi augmented reality dalam pendidikan bermanfaat untuk meningkatkan keefektifan tercapainya tujuan pembelajaran. Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Dengan kata lain Augmented Reality (AR) ini menghadirkan suatu objek yang berupa video atau foto/gambar ke dalam dunia nyata dalam bentuk tiga dimensi (Alfitriani et al., 2021), (Nurliana Nasution et al., 2020). AR memiliki tiga karakteristik, yaitu, menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, interaktif menurut nyata (*real time*), dan dalam bentuk tiga dimensi (Peddie, 2017).

(Leliavia, 2023) menyatakan bahwa Augmented reality merupakan media yang menggunakan teknologi IoT dan digital dalam memadamkan objek yang tidak nyata dan abstrak yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi, yang kemudian divirtualkan ke dalam dunia nyata sehingga mampu terlihat konkret atau nyata dan menyatu dengan dunia nyata (Azuma, 1997). Melalui visualisasi dalam real time, maka benda yang bersifat abstrak ataupun proses yang sulit untuk diamati karena terlalu cepat, lambat ataupun peristiwa yang sudah terlampaui jauh dilewati untuk dapat diamati dapat di reka ulang melalui Augmented reality.

Pembelajaran selama ini sering kali berpola konvensional yang menitikberatkan buku sebagai acuan utama dan menekankan peran peserta didik sebagai penerima informasi secara pasif akan mengalami transformasi peran menjadi penggali ilmu dan pengetahuan secara aktif. Berdasarkan hal tersebut, tim PKM-PM candu diksi tertarik membuat sebuah program dengan mengkombinasikan cerita rakyat dan teknologi Augmented Reality, sehingga mampu memvisualisasikan peristiwa yang sudah lampau ke dalam dunia nyata dan terlihat konkret. Hal ini akan lebih menarik perhatian siswa untuk mengetahui tentang cerita rakyat. Sesuai dengan program di atas, diperlukan pengetahuan dan keterampilan untuk membuat media buku interaktif berbasis augmented reality 3D modelling dan pengetahuan untuk menjalankan program tersebut, maka dari itu tim PKM menggelar “sosialisasi Program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) sebagai Sarana Peningkatan Krisis Kearifan Lokal di MTs Nisam”.

Program Candu Diksi (Cerita daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) merupakan program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Tim PKM candu diksi dengan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang akan membantu meningkatkan eksistensi cerita rakyat daerah. Candu diksi merupakan gabungan kearifan lokal dan digitalisasi yang bertujuan untuk membangun minat remaja terkait budaya daerah dengan pendekatan modernisasi. Pada pengabdian ini tim PKM dan mitra melakukan kegiatan interaktif untuk penanggulangan krisis kearifan lokal dengan media candu diksi yaitu buku cerita rakyat interaktif berbasis augmented reality 3D. Media ini dirancang oleh tim PKM semenarik mungkin setelah melalui beberapa tahap revisi dan melakukan *expert judgement* dengan beberapa ahli. Adapun tujuan program candu diksi sebagai upaya pelestarian budaya salah satunya cerita rakyat daerah Aceh, dan juga untuk meningkatkan pengaruh pada literasi moral dan perubahan perilaku pada remaja. Setelah program sosialisasi diberikan kepada MTs Nisam, diharapkan memiliki manfaat untuk mengembalikan eksistensi cerita rakyat Aceh di kalangan remaja serta memberikan dampak yang positif terhadap angka literasi moral dan perubahan perilaku di kalangan remaja.

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan oleh tim PKM dalam kegiatan pengabdian ini mencakup ceramah, diskusi, dan pendampingan (Apriansyah et al., 2023), (Hasibuan et al., 2023). Penyampaian materi di bawakan oleh ketua tim PKM-PM candu diksi. Pemateri menyampaikan materi tentang program candu diksi, tujuan dan manfaat program. Diskusi terkait cara pembuatan media dan tahapan pelaksanaan program candu diksi, serta pendampingan dari dosen pembimbing, Arnawan Hasibuan, S.T., M.T., Ph.D dalam sosialisasi program kepada mitra. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlangsung pada 3 Juni 2024 di MTs Nisam. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru di MTs Tingkeum, Nisam.

Tahapan pelaksanaan sosialisasi ini dimulai dengan pembukaan oleh kepala Sekolah MTs Nisam, kemudian dilanjutkan penyampaian kata sambutan oleh dosen pembimbing PKM-PM candu diksi. Selanjutnya penyampaian materi oleh ketua tim PKM untuk memperkenalkan program kepada mitra. Materi program candu diksi mencakup urgensi yang didapatkan dari masalah mitra, alasan memilih mitra MTs Nisam, tujuan pelaksanaan program, dampak yang dirasakan mitra, tahapan pelaksanaan program serta terkait bantuan pendanaan dari Dikti Belwama. Setelah materi disampaikan, acara dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk mendalami materi dan membuka kesempatan kepada seluruh guru untuk menyampaikan pendapat terkait program candu diksi yang telah diperkenalkan oleh tim PKM-PM.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan program pengabdian masyarakat guna untuk melestarikan cerita rakyat di daerah mitra yaitu MTs Nisam diharapkan mampu: 1) Mengembalikan eksistensi cerita rakyat di kalangan generasi muda khususnya remaja yang ada di Nisam, 2) Memberikan dampak yang positif terhadap angka literasi moral dan perubahan perilaku di kalangan remaja Nisam, 3) Mitra mampu menjadi agen perubahan terkait upaya pelestarian budaya cerita rakyat di Aceh. Kegiatan pengabdian ini diselenggarakan secara offline dengan melibatkan beberapa guru dan tim PKM-PM yang terlibat dalam program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D). Acara ini dilakukan di ruang guru MTs Nisam, acara ini dihadiri oleh 20 guru yang terdiri dari kepala sekolah MTs Nisam, staff dan para guru. Materi yang disampaikan oleh pemateri yaitu ketua tim PKM mencakup beberapa topik, seperti urgensi yang didapatkan dari masalah mitra, alasan memilih mitra MTs Nisam, tujuan pelaksanaan program, dampak yang dirasakan mitra, tahapan pelaksanaan program serta terkait bantuan pendanaan dari Dikti Belwama.



Gambar 1. Suasana Penyampaian Materi Sosialisasi Kepada Mitra

Tahap pertama, ketua tim PKM (Riezka Maghfirah) menjelaskan PKM-PM adalah program yang dilakukan mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan masyarakat mitra non profit, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah yang dihadapi masyarakat. Melalui kegiatan ini mahasiswa mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif dalam mendesain aktivitas sesuai dengan kebutuhan mitra sebagai bentuk kegiatan pembelajaran di luar kampus. Tahap kedua, ketua tim PKM memperkenalkan program inti kepada mitra yaitu program candu diksi (cerita daerahku berbasis augmented reality 3D, program ini dirancang oleh tim PKM untuk memberikan solusi kepada mitra sebagai upaya untuk melestarikan cerita rakyat daerah Aceh. Candu diksi merupakan bentuk kreatifitas dari tim PKM dengan melibatkan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Tahap ketiga, ketua tim PKM menjelaskan materi mengenai tujuan pelaksanaan program candu diksi untuk mengembalikan eksistensi cerita rakyat pada siswa, menumbuhkan semangat dan rasa ingin tahu kembali tentang cerita-cerita daerah Aceh yang hampir tidak pernah di dengar dan diceritakan kepada generasi muda sekarang ini, program candu diksi juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran khususnya orangtua untuk pelestarian cerita rakyat yang perlu disebarluaskan dengan cara menceritakan kembali kepada anak-anak muda.



Gambar 2. Pengenalan Augmented Reality (AR) kepada guru

Tahap selanjutnya, pemateri menjelaskan mengenai tahapan pelaksanaan program candu diksi yang akan dilakukan dalam tiga tahapan selama 3 minggu di sekolah. Tahap pertama pengenalan pada siswa dengan pemberian buku biasa untuk memperkenalkan cerita rakyat Aceh di daerah mitra. Tahap kedua, penerapan digitalisasi dengan memperkenalkan cerita rakyat Aceh berbasis Augmented Reality 3D Modelling kepada siswa, tim pelaksana menitikberatkan pada pendalaman nilai-nilai kearifan lokal. Tahap ketiga pelaksanaan games role play, siswa akan diberikan pilihan kegiatan untuk memainkan peran sebagai pembuat karya (pendampingan keterampilan 3D Modeling) atau memperagakan alur cerita yang disukai (pendampingan keterampilan seni teater). Metode yang digunakan dengan cara story telling kepada siswa, membagikan buku cerita rakyat interaktif 3D Modelling kepada siswa, memperkenalkan augmented reality 3D kepada siswa dan bermain role play.

Konsep program candu diksi yang memadukan antara cerita rakyat dan digitalisasi. Kombinasi ini bukanlah tanpa alasan. Remaja sebagai target mitra telah berada pada tahap formal operasional (Suryana et al., 2022). Tahapan seseorang dapat berpikir secara abstrak sehingga dengan pendampingan secara berkala maka teknologi dapat dipandang sebagai media untuk melestarikan budayanya sendiri. Digitalisasi diberikan untuk penarikan minat siswa dalam mengenal budaya daerah lokal. Penerapan program diharapkan menjadi salah satu pemicu yang menyenangkan bagi siswa untuk melestarikan budaya di daerah mitra.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian tentang Gen Z yang mampu memanfaatkan dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Sa'adah et al., 2023). Program ini nantinya memberikan peluang bagi mitra untuk menciptakan karya baru secara mandiri dan mendirikan ekstrakurikuler yang eksklusif dengan pembekalan keterampilan digitalisasi dan seni sastra yang telah dilakukan oleh tim. Hal ini ditunjang dengan buku pedoman mitra dilengkapi dengan video tutorial pelaksanaan, pembuatan karya, dan pembelajaran seni teater tradisional cerita rakyat Aceh. Potensi lain bagi mitra yaitu pembentukan komunitas Candu Diksi yang dapat menyebarkan konsep program. Komunitas Candu Diksi nantinya akan berfokus pada sosialisasi metode pembuatan dan pelaksanaan pembelajaran kearifan lokal dengan pendekatan media augmented reality 3D dan penggalian cerita rakyat yang hilang melalui kerjasama dengan perpustakaan daerah dan organisasi mahasiswa pegiat sastra. Dengan ini diharapkan dapat membangkitkan semangat untuk membaca cerita rakyat Aceh ke daerah sekitar mitra khususnya bagi generasi muda.

Kesimpulan

Kegiatan ini berhasil berjalan dengan lancar dan sukses. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan dengan beberapa sesi, dimulai dengan pembukaan dari pihak sekolah. Kemudian dilanjutkan oleh pemateri (Riezka Maghfirah) yang membahas mengenai program candu diksi (cerita daerahku berbasis augmented reality 3D) kepada mitra. Selanjutnya, pengenalan AR cerita rakyat. Para guru dapat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dan memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh pemateri, serta ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan program candu diksi dan juga ikut pendampingan dalam menjalankan program PKM-PM candu diksi (cerita daerahku berbasis augmented reality 3D). Kegiatan ini diikuti oleh kepala sekolah dan juga para guru MTs Nisam. Hasil dari kegiatan ini adalah rumusan yang dapat digunakan oleh mitra untuk mempersiapkan implementasi program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) sebagai Sarana Peningkatan Krisis Kearifan Lokal di MTs Nisam. Kegiatan ini juga memberikan pemahaman mendalam kepada masyarakat dalam pelestarian cerita rakyat daerah Aceh.

Referensi

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengetahui Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38.
- Anafiah, S., & Others. (2017). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Biblioterapi Bagi Anak. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 3(3).
- Apriansyah, R., Hasibuan, A., Fahmi, B. L., Munawaroh, N. L., Silvia, S., Nurfadila, N., Nate, T. T., Sayuti, M., & Mursalin, M. (2023). Sosialisasi Pemberdayaan Kaum Perempuan Sebagai Upaya Penghasilan Tambahan Dari Hasil Panen Nelayan Di Bantayan, Kecamatan Seunuddon, Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 3(1), 39-43.

- Azuma, R. T. (1997). A Survey Of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators \& Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Dana, I. W., Munawwarah, D., Riyanti, M. T., Abdullah, F., Azizan, A. T., Wardoyo, B. T., Astuti, F., Suaka, I. N., Zahar, I., & Mustaqim, K. (2022). *Multikultural Dan Prospek Dialog Lintas Budaya Di Era Kebebasan Berekspresi*. Pustaka Larasan.
- Hasibuan, A., Ardan, M. A., Rosyada, A., Azzahro, H. H., Amalia, S., Putri, M. M., Sayuti, M., Siregar, W. V., & Others. (2023). Sosialisasi Pengolahan Sampah Rumah Tangga Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Kebersihan Di Pantai Wisata Bantayan, Kecamatan Seunuddon, Kabupaten Aceh Utara. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(3), 1-6.
- Hasibuan, A., Siregar, W. V., & Riskina, S. (2022). *Sekelumit Keberagaman Lhokseumawe Dan Aceh Utara . Pelataran Sastra Kaliwungu*.
- Husba, Z. M. (2018). *Remaja, Literasi, Dan Penguatan Pendidikan Karakter*. Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara.
- Laksana, D. N. L., Awe, E. Y., Sugiani, K. A., Ita, E., Rawa, N. R., & Noge, M. D. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis Budaya*. Penerbit Nem.
- Leliavia, L. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Sebagai Inovasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan Sdm Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1-12.
- Lizawati, L., & Others. (2018). Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Dalam Membangun Generasi Literat. *Sebas: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 19-26.
- Mahsa, M., Trisfayani, T., Syahriandi, S., Zahara, M., & Amna, A. (2022). Pelestarian Cerita Rakyat Di Kabupaten Bireun Dan Aceh Utara Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(2), 105-122.
- Noor, F. A. (2020). Manajemen Pendidik Berbasis Kearifan Lokal. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 37-50.
- Nurliana Nasution, S. T., Darmayunata, M. C. F. Y., Kom, M., Wahyuni, M. T. A. S., & Others. (2020). *Augmented Reality Dan Pembelajaran Di Era Digital*. Penerbit Adab.
- Peddie, J. (2017). *Augmented Reality: Where We Will All Live* (Vol. 349). Springer.
- Putri, N. S., & Ahsin, M. N. (2022). Digitalisasi Cerita Rakyat Berbasis Website. *Seminar Nasional Revitalisasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era 5.0 Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar*, 1(1), 60-66.
- Rahmat, N. (2018). Pendidikan Karakter Melalui Nilai Kearifan Lokal Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 5(05).
- Sa'adah, N., Setiobudi, A., Vidyana, D., & Others. (2023). Pengaruh Positif Emotion, Trust, Perceived Ease Of Use Terhadap Intention To Use Pada E-Commerce Di Indonesia. *Parsimonia-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 87-99.
- Setiadi, K. (2019). Pengaruh Kearifan Lokal Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Perilaku Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Al-Jauhari: Jurnal Studi Islam Dan Interdisipliner*, 4(1), 126-151.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Yetti, E., & Others. (2011). Kearifan Lokal Dalam Cerita Rakyat Nusantara: Upaya Melestarikan Budaya Bangsa. *Mabasan*, 5(2), 13-24.