



## STRATEGI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DALAM MEMANFAATKAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN

### ISLAMIC EDUCATION MANAGEMENT STRATEGIES IN UTILIZING AUGMENTED REALITY TO IMPROVE LEARNING QUALITY

Juni Erpida Nasution <sup>1</sup>, Muli Prima Aldi M <sup>2</sup>, Lestari <sup>3</sup>, Muhammad Robi Purwanto <sup>4</sup>,  
Peri Irawan <sup>5</sup>, Puspa Indah Hayati <sup>6</sup>, Silvia Zunita <sup>7</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana IAI Diniyah Pekanbaru, Email : [Yuniversia8@gmail.com](mailto:Yuniversia8@gmail.com)

<sup>2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Falah Airmolek, Email : [primaastroid86@gmail.com](mailto:primaastroid86@gmail.com)

<sup>3</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Falah Airmolek, Email : [ajahlestari781@gmail.com](mailto:ajahlestari781@gmail.com)

<sup>4</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Falah Airmolek, Email : [muhammadrobi17112004@gmail.com](mailto:muhammadrobi17112004@gmail.com)

<sup>5</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Falah Airmolek, Email : [perimorong2004@gmail.com](mailto:perimorong2004@gmail.com)

<sup>6</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Falah Airmolek, Email : [puspindahhayati0@gmail.com](mailto:puspindahhayati0@gmail.com)

<sup>7</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Falah Airmolek, Email : [zunitasilvia900@gmail.com](mailto:zunitasilvia900@gmail.com)

\*email Koresponden: [Yuniversia8@gmail.com](mailto:Yuniversia8@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijis.v1i1.412>

#### Abstract

This study aims to analyze the strategy of Islamic Education Management (MPI) in utilizing Augmented Reality (AR) technology to improve the quality of learning. AR technology is able to present interactive visualizations that make it easier for students to understand abstract concepts based on Islamic values, increase learning motivation, and support more innovative learning. The method used is the study of literature with the analysis of Related Literature. The results show that the integration of AR into the curriculum, educator training, as well as collaboration with various stakeholders can be effective strategies to maximize the benefits of AR. Despite facing challenges such as limited infrastructure and technical competence of educators, the application of AR has the potential to improve the quality of learning for MPI students, creating competent graduates, and relevant to the needs of the digital era.

**Keywords :** Islamic Education Management, Technology, Augmented Reality, Learning Quality

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis strategi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) dalam memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Teknologi AR mampu menghadirkan visualisasi interaktif yang mempermudah mahasiswa memahami konsep abstrak berbasis nilai-nilai Islam, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung pembelajaran yang lebih inovatif. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan analisis literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi AR ke dalam kurikulum, pelatihan pendidik, serta kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan dapat menjadi strategi efektif untuk memaksimalkan manfaat AR. Meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kompetensi teknis pendidik, penerapan AR berpotensi meningkatkan mutu pembelajaran bagi mahasiswa MPI, menciptakan lulusan yang kompeten, serta relevan dengan kebutuhan era digital.



**Kata Kunci :** Manajemen Pendidikan Islam, Teknologi, Augmented Reality, Mutu Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan berbagai terobosan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pendidikan Islam. Salah satu terobosan tersebut adalah teknologi Augmented Reality (AR), yang memungkinkan penggabungan elemen virtual dengan dunia nyata secara interaktif. Teknologi ini membuka peluang besar untuk memperkaya pengalaman belajar, khususnya bagi mahasiswa, dengan menyajikan materi yang lebih konkret dan mudah dipahami (Brave A. Sugiarto, 2024). Dalam konteks pendidikan Islam, AR berpotensi memberikan pemahaman yang lebih menarik terhadap konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dijelaskan secara konvensional.

Sebagai generasi penerus dan aktor utama dalam pendidikan tinggi, mahasiswa membutuhkan metode pembelajaran yang selaras dengan kemajuan zaman. Teknologi AR dapat membantu mereka memahami berbagai materi dalam manajemen pendidikan Islam, seperti struktur organisasi lembaga pendidikan Islam, pengelolaan konflik, hingga perencanaan kurikulum berbasis syariah. Dengan AR, mahasiswa tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, tetapi juga berkesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif.

Meskipun menawarkan banyak manfaat, penerapan AR dalam pembelajaran juga menghadapi sejumlah kendala. Di antaranya adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sejumlah institusi pendidikan, kurangnya kompetensi dosen dalam memanfaatkan teknologi AR, serta minimnya konten pembelajaran berbasis AR yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh sebab itu, dibutuhkan strategi manajemen pendidikan yang terstruktur agar teknologi ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi yang dapat diimplementasikan dalam manajemen pendidikan Islam guna memaksimalkan pemanfaatan AR dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan menelaah peluang, tantangan, dampak dan manfaat, serta langkah-langkah strategis yang relevan, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi institusi pendidikan Islam untuk mengintegrasikan AR secara efektif. Penerapan yang tepat tidak hanya menjadikan AR sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai inovasi yang mendukung modernisasi pendidikan Islam, sekaligus membekali lulusan yang berkompeten dan siap bersaing di tingkat global.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode studi kepustakaan (library research) dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, artikel, serta hasil diskusi dengan para ahli yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti menggunakan teknik interpretasi dan memberikan penjelasan yang sesuai berdasarkan teori-teori terkait dengan permasalahan yang dibahas.



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Augmented Reality

Teknologi Augmented Reality bukanlah hal yang baru. Teknologi ini telah diterapkan dalam berbagai bidang, seperti militer, kedokteran, desain teknik, robotika, telerobotik, aplikasi manufaktur, pemeliharaan dan perbaikan; desain produk konsumen, perawatan psikologis, dan lain-lain. Dengan menampilkan informasi melalui objek virtual yang tidak dapat langsung terdeteksi oleh indera pengguna, teknologi ini memungkinkan interaksi dengan dunia nyata secara yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Melalui Augmented Reality, kita bisa mengubah posisi, bentuk, atau fitur grafis dari objek virtual dengan teknik interaksi khusus yang mendukung teknologi ini.

Augmented Reality ialah teknologi yang menyatukan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata, sehingga objek tersebut dapat terlihat seperti nyata. Teknologi ini memadukan elemen dunia maya dan dunia nyata yang memungkinkan interaksi di lingkungan nyata dalam bentuk animasi 3D (Azuma, 1997). Augmented Reality (AR) juga dimaknai sebagai sebuah teknologi yang mengombinasikan objek virtual 2D atau 3D pada lingkungan nyata dan disajikan secara langsung. Adapun ciri-ciri teknologi yang menerapkan konsep AR, yaitu:

- a) dapat menyatukan dunia nyata dan dunia maya,
- b) menampilkan informasi secara langsung dan interaktif,
- c) dapat menampilkan objek virtual 3D.

Teknologi ini memiliki keunggulan dalam memperluas pandangan pengguna terhadap suatu objek, memberikan pengalaman melihat objek dalam bentuk tiga dimensi, serta memungkinkan interaksi yang sulit diwujudkan di dunia nyata. Selain itu, teknologi ini juga mendukung penggunaan berbagai perangkat sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan pengguna. Sementara keterbatasan teknologi ini mencakup biaya yang relatif tinggi, terutama untuk mencapai resolusi yang optimal, lalu kompleksitas dalam pengelolaan objek, serta keterbatasan bandwidth untuk mendukung mekanisme berbagi sumber daya secara terdistribusi (WDE Ossy, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas, Augmented Reality dapat didefinisikan sebagai teknologi yang mengintegrasikan dunia nyata bersama elemen-elemen virtual. Dengan kata lain, Augmented Reality (AR) menyajikan objek berupa video atau gambar ke dalam lingkungan nyata dalam format tiga dimensi. Teknologi AR mampu mempermudah visualisasi konsep abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman tentang struktur suatu objek (Nabila Alfitriani, 2021).

#### B. Peluang Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh pendidik, yang melibatkan materi pendidikan, informasi, sumber daya, dan lingkungan belajar untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagi siswa (Mustaqim, 2016). Tujuannya adalah agar siswa dapat meningkatkan wawasan, kemampuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif melalui penggunaan media. Media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima untuk menarik perhatian mereka (Arief S. Sadiman, 2011). Sementara itu, media pembelajaran adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu mendorong ide, perasaan, minat, dan motivasi peserta didik. Media ini dirancang untuk mendukung pencapaian



tujuan pembelajaran dengan lebih efektif (Sukiman, 2012). Menurut (Arief S. Sadiman, 2011), media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan, antara lain:

- a) Membuat lebih jelas penyampaian pesan
- b) Mengatasi keterbatasan dalam hal ruang, waktu, dan keterbatasan indra
- c) Mengaktifkan siswa yang cenderung pasif
- d) Menjembatani perbedaan lingkungan dan pengalaman yang dimiliki guru dan siswa

Penggunaan Augmented Reality membawa peluang baik dalam dunia pembelajaran digital. Teknologi ini menyatukan informasi digital dengan lingkungan fisik, memperkaya pengalaman belajar siswa melalui perangkat seperti ponsel pintar. Kehadirannya dalam pendidikan menghadirkan berbagai manfaat yang signifikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) memiliki manfaat sangat besar dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa. Kemampuannya untuk menyajikan pembelajaran serta elemen hiburan yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar dengan lebih efektif dan mampu menarik minat siswa untuk belajar dan bermain, serta memungkinkan interaksi langsung yang melibatkan seluruh panca indra (Mustaqim, 2016). Dengan bantuan AR, siswa bisa mengeksplorasi berbagai bidang ilmu pengetahuan atau memahami konsep abstrak secara visual dan atraktif.

Selain itu, pemakaian media pembelajaran berbasis augmented reality dapat merangsang pola pikir untuk berpikir kritis terhadap berbagai masalah dan kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan AR mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga membantu pemahaman dan memberikan struktur pada model suatu objek (Mustaqim, 2016). Teknologi AR memiliki ciri dan fungsi yang mirip dengan media pembelajaran, yaitu berperan dalam menyampaikan informasi antara pengirim dan penerima, atau antara pendidik dan peserta didik.

Augmented reality dianggap layak untuk diimplementasikan dalam media pembelajaran. Penggunaan Augmented Reality dalam dunia pendidikan dapat menjadi solusi bagi pendidik untuk membantu mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Nistriana, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agus Rofi'i dan timnya, penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terbukti dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran literasi tidak hanya mendorong motivasi belajar siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Agus Rofi'i, 2023).

Dengan menyediakan visualisasi tiga dimensi, AR membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan melalui media konvensional seperti buku, teks, atau gambar tidak bergerak. Misalnya, dalam pelajaran matematika, siswa dapat menggunakan aplikasi AR untuk mengubah model geometri dalam ruang 3D, sehingga mereka dapat memahami prinsip-prinsip geometri dengan cara yang lebih mudah dipahami dan aplikatif (Yeni Afrillia, 2024). Mereka tidak hanya sekedar mengamati informasi yang disampaikan, tetapi juga berperan aktif dalam mengeksplorasi dan memodifikasi elemen-elemen virtual yang ditampilkan di atas objek nyata. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sejarah, siswa dapat memanfaatkan AR untuk "menyaksikan" rekonstruksi kota kuno di lokasi aslinya yang telah hancur, sehingga menggabungkan pemahaman sejarah dengan pengalaman visual secara langsung (Ahmad Tohir, 2024).

Augmented Reality dapat diterapkan sebagai media pembelajaran multimedia yang menarik dan mudah digunakan untuk mengenal planet-planet dalam tata surya (Takhta Akrama Ananda, 2015). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Tetri Sabrina dan rekan-



rekannya menunjukkan bahwa pembelajaran fisika menggunakan Augmented Reality (AR) dalam e-modul dianggap layak serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu, penggunaan AR dalam e-modul juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Tetri Sabrina, 2023).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan augmented reality (AR) dalam media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AR, khususnya di bidang pendidikan, memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut dan meningkatkan penggunaan teknologi tersebut.

### C. Tantangan Augmented Reality dalam Pendidikan

Penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pendidikan juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan tersebut adalah tersedianya akses teknologi, karena tidak semua institusi pendidikan memiliki sumber daya yang cukup terutama di daerah terpencil untuk menyediakan perangkat dan infrastruktur yang dibutuhkan agar AR dapat digunakan secara luas (Ah-Fur Lai, 2019). Hal ini bisa menyebabkan kesenjangan dalam pengalaman belajar dari berbagai latar pendidikan.

Selain itu, masih banyak para pendidik terutama guru yang kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi selama proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Mereka khawatir gagal ketika mengajar menggunakan teknologi seperti Augmented Reality (AR). Rendahnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis media AR dalam praktik pedagogis. Hambatan ini meliputi kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi serta rendahnya antusiasme terhadap perubahan dan integrasi pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

Keterbatasan perangkat keras yang mendukung AR, terutama di institusi dengan sumber daya terbatas, juga menjadi tantangan. Selain itu masalah teknis seperti kesesuaian dan pemeliharaan perangkat dapat menghambat adopsi teknologi ini secara luas. Pengembangan konten AR yang relevan dan sesuai dengan kurikulum pendidikan memerlukan sumber daya dan keahlian khusus.

Untuk menghadapi tantangan-tantangan ini, kerja sama antara berbagai pihak, seperti pemerintah, institusi pendidikan, sektor teknologi, dan komunitas pendidikan, menjadi sangat penting. Dukungan dalam bentuk investasi pada infrastruktur teknologi, pelatihan bagi pendidik, serta pengembangan konten pembelajaran yang selaras dengan kurikulum merupakan tahap-tahap yang perlu diutamakan untuk memperluas penggunaan AR dalam bidang pendidikan (Syifa Nur Afifah, 2024).

Strategi pengembangan kurikulum yang mendukung penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar. Kurikulum yang mengintegrasikan teknologi AR dapat dirancang agar mewujudkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan selaras dengan kebutuhan. Melalui keterlibatan aktif dari berbagai pemangku kepentingan, seperti guru, perwakilan industri, dan pakar pendidikan, proses pengembangan kurikulum dapat menjamin bahwa materi pembelajaran selaras dengan tuntutan dan perkembangan terbaru di dunia kerja.

Selain itu, penting untuk mengeksplorasi potensi teknologi AR dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dari berbagai perspektif. Rancangan konten AR yang sesuai diharapkan mampu merangsang minat belajar siswa, sambil memahami bagaimana faktor psikologis dapat memengaruhi pandangan mereka terhadap pengalaman pembelajaran berbasis AR. Di sisi lain, perlu juga dipikirkan efek jangka panjang dari penggunaannya dalam



pendidikan. Walaupun AR menawarkan berbagai manfaat, seperti meningkatkan minat belajar, aspek sosial, etika, dan psikologisnya harus turut dipertimbangkan agar penerapan AR tidak menciptakan ketimpangan akses pendidikan.

#### **D. Dampak dan Manfaat Augmented Reality (AR) bagi Manajemen Pendidikan Islam**

Augmented Reality (AR) telah menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan, termasuk di ranah Manajemen Pendidikan Islam (MPI). Teknologi ini mengintegrasikan elemen dunia nyata dan digital, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dalam konteks MPI, AR memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk memahami berbagai konsep manajemen pendidikan Islam melalui pendekatan visual, yang membantu menjelaskan materi-materi abstrak secara lebih konkret.

Salah satu manfaat utama AR adalah meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan materi pembelajaran melalui interaksi visual. Mahasiswa MPI dapat menggunakan simulasi berbasis AR untuk memahami cara kerja manajemen di lembaga pendidikan Islam, seperti pengelolaan madrasah atau pesantren. Sebagai ilustrasi, AR dapat digunakan untuk memvisualisasikan struktur organisasi, alur kerja, hingga strategi manajemen di institusi tersebut. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu mengurangi kebosanan selama belajar.

Selain itu, AR membantu memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep manajemen. Prodi MPI sering kali membahas teori dan pendekatan yang kompleks dan membutuhkan ilustrasi nyata. Dengan AR, mahasiswa dapat mengamati simulasi situasi nyata, seperti pengelolaan konflik, perencanaan kurikulum, atau pengelolaan keuangan berbasis syariah. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami bagaimana teori-teori tersebut diterapkan dalam praktik.

AR juga terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa selama proses belajar. Studi menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung lebih aktif dan antusias ketika menggunakan teknologi ini karena menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis (Andhika Pratama Putra, 2023). Kehadiran elemen gamifikasi dalam AR turut mendorong rasa ingin tahu serta semangat belajar mahasiswa. Dengan tingkat keterlibatan yang tinggi, mahasiswa tidak hanya lebih memahami materi secara mendalam, tetapi juga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Dampak lainnya dari AR adalah kemampuannya dalam memperluas akses pembelajaran (Ahmad Taufik, 2023). Teknologi ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar di mana pun dan kapan pun menggunakan perangkat seperti smartphone. Mahasiswa MPI dapat memanfaatkan modul interaktif atau aplikasi AR yang dirancang khusus, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses. Selain aspek teoretis, AR juga mendukung pengembangan keterampilan praktis mahasiswa. Misalnya, melalui simulasi wawancara untuk posisi kepala madrasah atau simulasi penyelesaian masalah manajerial. Pengalaman ini mendorong mahasiswa mengasah keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan nyata di dunia kerja.

Secara keseluruhan, AR menawarkan dampak dan manfaat besar dalam pembelajaran Manajemen Pendidikan Islam. Teknologi ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, memahami materi secara mendalam, serta mempersiapkan diri menjadi profesional di bidang manajemen pendidikan Islam. Dengan perencanaan dan investasi yang tepat, penerapan AR dapat mendukung modernisasi pendidikan Islam dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan global (Haryati, 2024).



### **E. Strategi Manajemen Pendidikan Islam dalam Memanfaatkan AR untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran**

Pendekatan sistematis dan menyeluruh diperlukan dalam strategi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) untuk memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) guna meningkatkan mutu pembelajaran. Tahap awal adalah melibatkan integrasi teknologi AR ke dalam kurikulum. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi materi-materi yang relevan untuk didukung oleh AR, seperti sejarah Islam, hukum Islam, serta manajemen yang berbasis pada nilai-nilai Islam. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi para mahasiswa.

Selanjutnya, Program Studi MPI juga dapat mengadakan pelatihan bagi dosen dan mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan dan mengoperasikan teknologi AR (Abdullah, 2022). Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital dosen, sehingga mereka dapat menciptakan dan memanfaatkan konten berbasis AR secara maksimal. Dengan demikian, mahasiswa akan lebih terbantu dalam memahami materi pembelajaran. Teknologi AR yang mampu menghadirkan simulasi visual secara realistis dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak.

Langkah strategis lainnya adalah menjalin kerja sama dengan pengembang teknologi atau institusi pendidikan berbasis teknologi. Kemitraan ini bertujuan untuk menyediakan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan, termasuk pelatihan teknis, pengembangan aplikasi AR bertema pendidikan Islam, dan penyediaan infrastruktur yang sesuai dengan kebutuhan program studi. MPI juga dapat mendirikan pusat inovasi pembelajaran berbasis AR di kampus. Pusat ini berfungsi sebagai laboratorium pembelajaran sekaligus wadah bagi dosen dan mahasiswa untuk mengeksplorasi potensi teknologi AR. Melalui fasilitas ini, mahasiswa dapat dilatih mengembangkan aplikasi AR yang relevan dengan pendidikan Islam, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang kompeten dalam memanfaatkan teknologi untuk karier profesional mereka.

Penerapan teknologi AR juga harus disertai dengan evaluasi dan pemantauan secara rutin. Evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan AR memberikan dampak positif pada hasil belajar mahasiswa, sementara pemantauan berguna untuk mengidentifikasi kendala teknis atau tantangan yang dihadapi pengguna, sehingga solusi dapat segera diterapkan. Untuk memperluas penggunaan teknologi AR, Program Studi MPI juga perlu mengenalkan manfaatnya kepada masyarakat (Toni Wijaya, 2023). Upaya ini bisa dilakukan melalui seminar, workshop, atau publikasi ilmiah yang membahas penerapan AR dalam pembelajaran di bidang pendidikan Islam. Langkah ini bertujuan meningkatkan pemahaman serta penerimaan teknologi AR di kalangan akademisi dan praktisi pendidikan (Maisura, 2023).

Partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran berbasis teknologi AR juga harus didorong. Mereka dapat dilibatkan dalam proyek penelitian atau pengembangan aplikasi AR, sehingga peran mereka tidak hanya sebagai pengguna tetapi juga kreator teknologi. Pendekatan ini akan mengasah kemampuan analitis dan kreativitas mereka, yang menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan era digital.

Selain itu, dukungan dari pihak kampus memegang peranan penting dalam kelancaran implementasi teknologi AR. Kampus harus menyediakan anggaran yang memadai, infrastruktur pendukung, serta kebijakan yang mendukung inovasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan kolaborasi yang solid antara semua pihak, teknologi AR dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam.



#### 4. KESIMPULAN

Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam bidang pendidikan, khususnya Manajemen Pendidikan Islam (MPI), memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Teknologi ini mampu menghadirkan visualisasi interaktif untuk konsep-konsep abstrak, sehingga membantu mahasiswa memahami materi yang rumit, seperti pengelolaan lembaga pendidikan berbasis prinsip-prinsip Islam. Selain itu, AR menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran.

Meski demikian, penerapan AR dalam pendidikan menghadapi berbagai tantangan, termasuk kurangnya akses teknologi di wilayah terpencil dan keterbatasan keterampilan teknis para pendidik. Tantangan ini membutuhkan penanganan melalui langkah strategis, seperti memberikan pelatihan intensif kepada pendidik, menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, serta menjalin kerja sama dengan pengembang aplikasi untuk memperluas penggunaan AR secara efektif.

Dengan pengembangan kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi AR dan kolaborasi lintas sektor, AR berpotensi besar menjadi inovasi yang mendukung modernisasi pendidikan Islam. Pemanfaatan teknologi ini secara maksimal diharapkan dapat mencetak lulusan yang siap bersaing di tingkat global dan memberikan kontribusi nyata dalam pengelolaan pendidikan berbasis nilai-nilai Islam di era digital.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Masharif Syariah*, 9(3), 1852-1853.
- Agus Rofi'i, D. S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 344-350.
- Ah-Fur Lai, C.-H. C.-Y. (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.
- Ahmad Taufik, L. H. (2023). Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Bagi Mahasiswa Institut Pendidikan Nusantara Global Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 64-74.
- Ahmad Tohir, F. H. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 8099-8100.
- Anhika Pratama Putra, R. H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis AR terhadap Kepercayaan Diri dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 115-118.
- Arief S. Sadiman, R. R. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 4, 355-385.
- Brave A. Sugiarto, B. S. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Menyajikan Materi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5001-5002.
- Haryati, A. M. (2024). Pengembangan Model Manajemen Pendidikan Islam Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Akses dan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 3725-3733.



- Maisura, Y. U. (2023). Strategi Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2739-2745.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-179.
- Nabila Alfitriani, W. A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 34.
- Nistriana, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 3(1), 3.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syifa Nur Afifah, F. S. (2024). Potensi dan Tantangan Teknologi Inovatif dalam Pendidikan : Systematic Literature. *Religious and Social Humanitis*, 1(2), 18.
- Takhta Akrama Ananda, N. S. (2015). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Planet-Planet Di Tata Surya. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(1), 1-6.
- Tetri Sabrina, I. M. (2023). Peluang Augmented Reality dalam e-modul untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi pada Pembelajaran Fisika: systematic literature review. *Prosiding Seminar Fisika*, 2(1), 436-445.
- Toni Wijaya, N. H. (2023). Impelementasi Manajemen Pendidikan Islam Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 2(2), 50.
- WDE Ossy, T. Z. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(8), 122-131.
- Yeni Afrillia, A. T. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) untuk Pembelajaran Geometri Berbasis Android di MTsN 1 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(2), 236-243.