



Konten animasi vr edukatif dalam membangun konstruksi sosial realitas moderasi beragama bagi anak usia dini

Nasirudin Al Ahsani*, Achmad Faesol

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember, Indonesia

*email Koresponden Penulis: nasirudin@uinkhas.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2025-09-08

Diterima: 2025-11-02

Diterbitkan: 2025-11-19



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Penulis

ABSTRAK

Fenomena meningkatnya paparan paham keagamaan ekstrem pada anak usia dini menuntut inovasi pendidikan yang mampu menanamkan nilai moderasi beragama sejak awal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merespons kebutuhan tersebut melalui pemanfaatan media Virtual Reality (VR) kartun sebagai sarana pembelajaran interaktif yang kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan karakter digital anak-anak. Program dilaksanakan di TK An Nur Jember, wilayah yang berisiko terhadap infiltrasi ideologi eksklusif, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru serta anak usia dini dalam membangun sikap moderat dan toleran. Metode yang digunakan adalah pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD), yang berfokus pada optimalisasi potensi lokal melalui kolaborasi antara guru, lembaga pendidikan, dan mitra eksternal Yayasan Dana Sosial Al Falah (YDSF) Jember. Peserta kegiatan meliputi anak usia 4–6 tahun beserta guru sebagai fasilitator pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa penerapan metode ABCD berbasis VR kartun meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan moderat, memperkuat sikap toleransi, serta menumbuhkan kesadaran keberagaman melalui pengalaman belajar visual yang menyenangkan. Kolaborasi dengan YDSF memperlihatkan efektivitas sinergi aset teknologi, sosial, dan budaya dalam mendukung pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam rahmatan lil 'alamin. Program ini membuktikan efektivitas ABCD dalam mengintegrasikan potensi lokal dan teknologi digital untuk memperkuat moderasi beragama bagi anak usia dini.

Kata Kunci: virtual reality; konstruksi sosial, moderasi beragama

Cara mensitasi artikel:

Ahsani, N. Al, & Faesol, A. (2026). Konten animasi vr edukatif dalam membangun konstruksi sosial realitas moderasi beragama bagi anak usia dini. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 7(1), 74-89. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v7i1.24371>

PENDAHULUAN

Radikalisme yang mulai menyasar anak-anak menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan Indonesia. Fenomena ini mengancam kohesi sosial, persatuan bangsa, serta nilai-nilai keberagaman yang menjadi fondasi kehidupan bernegara. Secara global, peningkatan penyebaran ideologi ekstrem terjadi melalui berbagai kanal, termasuk media digital yang menargetkan anak-anak dan remaja. Berdasarkan laporan UNICEF (2023), sekitar 20% anak usia sekolah di

wilayah konflik telah terpapar langsung oleh narasi kekerasan berbasis agama dan ideologi, menegaskan pentingnya intervensi pendidikan dini untuk melindungi generasi muda dari dampak negatif tersebut (Budiman dkk., 2024). Di Indonesia, Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) melaporkan meningkatnya keterlibatan kelompok muda dalam jaringan intoleransi, dengan 12% pelajar SMA dan mahasiswa menunjukkan simpati terhadap gagasan radikal (Kamaruzzaman dkk., 2023; Rochman, 2023). Temuan ini memperlihatkan bahwa pendidikan moderasi beragama sejak usia dini merupakan kebutuhan strategis bagi pembentukan karakter bangsa.

Fenomena serupa juga ditemukan di Kabupaten Jember, Jawa Timur. Berdasarkan survei Dinas Pendidikan Jember (2021), sekitar 18% pelajar SMA memiliki pandangan keagamaan yang eksklusif dan cenderung menolak keberagaman. Ketua GP Ansor bahkan menegaskan bahwa Jember telah termasuk dalam zona merah penyebaran paham radikal (Baiduri, 2017). Ideologi radikal yang berakar pada penafsiran literal terhadap teks agama menumbuhkan pandangan eksklusif dan berpotensi menimbulkan perpecahan sosial. Kondisi ini semakin mengkhawatirkan setelah adanya laporan mengenai doktrinasi anak-anak oleh kelompok berpaham ekstrem. Salah satu kasus dilaporkan oleh seorang ibu bernama Nurhidayati kepada PCNU Jember, yang menyebutkan perubahan perilaku anaknya setelah mengikuti pengajian bersama seorang ustadz berpaham keras. Anak yang sebelumnya tenang dan patuh berubah menjadi mudah marah, mengejek amalan orang lain, bahkan mengancam keluarganya. Peristiwa ini menggambarkan pengaruh besar ideologi ekstrem dalam membentuk pola pikir remaja, dengan menanamkan keyakinan bahwa ajaran di luar kelompok mereka dianggap “bid’ah” dan sesat (Razaq & Kurniawan, 2014). Fenomena ini memperlihatkan bahwa ideologi radikal yang berakar pada penafsiran literal terhadap teks agama telah menjangkau lingkungan pendidikan anak usia dini dan berpotensi menanamkan pandangan eksklusif sejak usia muda. Beberapa penelitian menegaskan bahwa populisme agama di Indonesia memperkuat munculnya sikap intoleran di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan yang kontekstual, kreatif, dan menarik bagi anak-anak agar nilai-nilai moderasi beragama dapat tertanam secara alami. (Ahsani, 2020; Shaira dkk., 2021).

Berangkat dari persoalan tersebut, tim pengabdian masyarakat dari Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember melaksanakan kegiatan penguatan moderasi beragama bekerja sama dengan TK An Nur Ajung sebagai mitra. Lembaga ini dipilih karena masih bersifat netral dan belum terpengaruh kelompok berpaham keras, sementara hampir separuh lembaga PAUD di wilayah Ajung telah berafiliasi dengan kelompok konservatif. Berdasarkan hasil wawancara awal, guru-guru di TK An Nur mengungkapkan bahwa pembelajaran tentang nilai-nilai toleransi selama ini disampaikan secara verbal dan konvensional, sehingga kurang menarik bagi anak usia dini. Padahal, generasi saat ini termasuk kategori digital native yang lebih mudah memahami pesan melalui visualisasi dan pengalaman interaktif (Pradiani, 2018). Hal ini menunjukkan

perlunya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakter anak agar pesan moderasi dapat dipahami dan dihayati.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) Kartun sebagai sarana edukatif yang interaktif dan kontekstual. Teknologi VR memberikan pengalaman belajar yang imersif, di mana anak-anak dapat mengeksplorasi keragaman budaya dan nilai-nilai kebersamaan melalui simulasi visual dan suara. Mereka tidak hanya memahami konsep moderasi secara verbal, tetapi juga mengalaminya secara langsung. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan media digital berbasis VR dan augmented reality mampu meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman konsep abstrak (Tresnawati & Desfriansyah, 2020). Pendekatan ini didasarkan pada teori konstruktivisme sosial, yang secara sederhana menjelaskan bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, pemahaman nilai-nilai moderasi beragama akan lebih efektif jika disampaikan melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru serta anak usia dini dalam membangun sikap moderasi beragama melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Virtual Reality Kartun yang dirancang secara interaktif dan kontekstual. Kegiatan ini juga bertujuan memperkuat kapasitas guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai moderasi ke dalam pembelajaran yang relevan dengan karakter digital anak-anak, sehingga nilai toleransi, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan dapat tertanam sejak dini (Setiadi, 2023; Chrisantina, 2021).

Penyebaran paham radikal kini telah merambah dunia pendidikan anak usia dini. Kelompok berpaham garis keras tidak hanya membangun jejaring di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, tetapi juga mulai menargetkan anak-anak TK. Di Jember, sejumlah lembaga pendidikan sudah berafiliasi dengan kelompok tersebut, dari tingkat prasekolah hingga universitas. Fakta ini menunjukkan bahwa penetrasi paham garis kanan telah menyentuh berbagai lapisan pendidikan, yang berpotensi membentuk cara berpikir dan orientasi keagamaan generasi muda di wilayah ini (Chrisantina, 2021; Setiadi, 2023).

Melalui pelaksanaan kegiatan ini, TK An Nur diharapkan menjadi model sekolah ramah moderasi yang mampu menumbuhkan budaya toleran dan menghargai perbedaan melalui media pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi. Pendekatan ini tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga berfungsi sebagai strategi preventif terhadap potensi radikalisasi dini di lingkungan pendidikan. Secara lebih luas, kegiatan pengabdian ini berkontribusi terhadap upaya nasional dalam memperkuat moderasi beragama melalui inovasi pendidikan yang partisipatif dan kontekstual berbasis kebutuhan masyarakat lokal.

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan dan solusi yang telah dijelaskan, bagian berikutnya menguraikan metode pelaksanaan kegiatan, yang meliputi

tahap perencanaan, pelatihan guru, pengembangan media VR Kartun, serta implementasi pembelajaran moderasi beragama di TK An Nur Ajung.

METODE

Metode pengabdian yang digunakan dalam program ini adalah *Asset-Based Community Development* (ABCD) atau pengabdian berbasis aset. Pendekatan ini dipilih karena menitikberatkan pada penguatan potensi dan sumber daya lokal yang telah ada di komunitas maupun lembaga pendidikan, sehingga pelaksanaan program tidak bergantung sepenuhnya pada bantuan eksternal. Dalam konteks pengembangan konstruksi sosial realitas moderasi beragama bagi anak usia dini di Ajung, Jember, penerapan metode ABCD dianggap tepat karena masyarakat dan lembaga mitra telah memiliki berbagai aset penting, seperti tenaga pendidik yang kompeten, jaringan sosial yang solid, serta dukungan teknologi dari mitra Yayasan Dana Sosial Al Falah (YDSF) Jember. Melalui pendekatan ini, aset-aset tersebut dapat diberdayakan secara optimal melalui kolaborasi dan partisipasi aktif semua pemangku kepentingan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat berkelanjutan dan efektif, tetapi juga sesuai dengan karakteristik sosial-budaya lokal.

Pelaksanaan metode ABCD dalam program ini dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu discovery, dream, design, define, dan destiny. Pada tahap discovery (penemuan), tim pengabdian melakukan identifikasi aset dan potensi lokal melalui observasi langsung ke TK An Nur serta wawancara awal dengan guru dan pengelola sekolah. Aset yang ditemukan meliputi kompetensi tenaga pendidik, antusiasme orang tua, sarana teknologi yang telah tersedia, serta dukungan dari YDSF Jember. Selanjutnya, tahap dream (perumusan mimpi) dilakukan melalui diskusi kelompok bersama guru dan mitra untuk membayangkan kondisi ideal pembelajaran moderasi beragama berbasis teknologi, misalnya dengan penggunaan media Virtual Reality (VR) kartun yang interaktif dan ramah anak.

Tahap berikutnya adalah design (perancangan), di mana tim bersama mitra menyusun rencana aksi konkret berupa pengembangan konten VR kartun, pembagian peran antar pihak, serta penjadwalan kegiatan pembelajaran. Implementasi kegiatan dilakukan pada tahap define (penguatan dan pelaksanaan) yang mencakup kegiatan pembelajaran menggunakan VR kartun di kelas, pendampingan guru dalam penggunaan media, serta observasi terhadap interaksi dan respons anak selama proses belajar berlangsung. Tahap terakhir adalah destiny (keberlanjutan dan refleksi) yang berfokus pada evaluasi kegiatan, pelaksanaan Focus Group Discussion (FGD) dengan guru dan pengelola TK untuk memperoleh masukan terkait efektivitas media, serta penyusunan rekomendasi untuk pengembangan program ke depan.

Subjek pengabdian terdiri atas anak usia dini (4–6 tahun) di TK An Nur, guru, dan tenaga pendidik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran moderasi beragama berbasis VR kartun. Selain itu, kegiatan ini melibatkan orang tua atau wali murid, pengelola sekolah, perwakilan Dinas Pendidikan, Seksi Pendidikan Madrasah Kemenag Jember, serta mitra teknis dari YDSF Jember sebagai penyedia perangkat dan pendamping ahli VR. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui

beberapa metode, yaitu observasi partisipatif pada tahap define, wawancara terstruktur dan semi-terstruktur dengan guru, orang tua, dan mitra teknis untuk menggali pengalaman serta tantangan penerapan media VR, serta penyebaran kuesioner untuk mengukur perubahan pemahaman dan perilaku anak. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan kegiatan juga dikumpulkan sebagai data pendukung.

Selain itu, FGD pada tahap destiny dilakukan guna memperoleh masukan terkait efektivitas media serta strategi keberlanjutan program. Data-data dari setiap tahapan dianalisis secara kualitatif dengan menelusuri keterkaitan antara aset yang dimiliki, proses pemberdayaan yang berlangsung, dan hasil pembelajaran yang dicapai. Hasil analisis tersebut kemudian dirumuskan dalam laporan evaluatif yang menjadi dasar penyusunan rekomendasi keberlanjutan program pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat di TK An Nur Jember dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD). Seluruh tahapan kegiatan dilakukan mengikuti langkah-langkah utama ABCD, yaitu discovery, dream, design, define, dan destiny. Setiap tahap menghasilkan data empiris yang menggambarkan dinamika pelaksanaan di lapangan sekaligus memperlihatkan peran aset lokal dalam mendukung kegiatan penguatan moderasi beragama bagi anak usia dini.

Tahap pertama dalam pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) adalah discovery atau proses menemukan aset yang dimiliki komunitas. Dalam konteks pengabdian masyarakat ini, proses discovery dilakukan untuk mengidentifikasi sumber daya, baik dari mitra internal maupun eksternal. Yakni TK An Nur dan Yayasan Sosial Dana Al Falah (YDSF) Jember. Identifikasi aset ini menjadi pondasi penting untuk menentukan langkah strategis berikutnya dalam mendukung penguatan paham moderasi beragama di kalangan anak usia dini sebagai upaya membangun benteng pertahanan aqidah yang moderat.

Proses discovery dimulai dengan wawancara kepada mitra internal Yayasan Sosial Dana Al Falah (YDSF) Jember pada pertengahan bulan agustus 2025. Wawancara ini sebagai upaya pemetaan potensi Virtual Reality (VR) sebagai instrumen utama konstruksi narasi beragama. Pihak YDSF ternyata hanya siap menyediakan enam pilihan video dengan tiga perangkat. Enam video ini bertema tentang Mekkah, Isra' Mi'raj, Maulid Nabi Muhammad, Hijrah, Nabi Musa dan Nabi Isa. Masing-masing video berdurasi sekitar 10 menit.

Data ini sangat penting karena akan berdampak pada banyak hal. Misalnya manajemen waktu pada saat mengenalkan moderasi beragama pada anak usia TK dengan teknologi Virtual Reality (VR). Karena sasaran pengabdian ini adalah anak-anak usia dini yang masih sangat senang bermain-main, maka pada saat pelaksanaan nanti, "mode bermain" harus menjadi kerangka utama pengenalan moderasi beragama agar anak-anak nyaman dan betah dalam ruangan. Berbeda jika sasaran pengabdian adalah usia remaja atau orang tua yang secara pengkondisian di lapangan tentunya akan lebih mudah.

Pada minggu terakhir agustus 2025, peneliti berkunjung ke TK An Nur. Kunjungan ini merupakan tindak lanjut dari kunjungan sebelumnya. Pada kunjungan kali ini, peneliti menyampaikan model pengabdian yang akan diimplementasikan. Peneliti berjumpa dengan salah satu guru, Ibu Maria, di ruang kepala sekolah.

Dari wawancara dengan Ibu Silvi diketahui bahwa jam aktif sekolah sampai pukul 10.30 WIB. Kemudian diketahui pula bahwa meskipun TK An Nur secara administratif berada di wilayah kecamatan kaliwates, namun secara geografis taman kanak-kanak ini berada di perbatasan dengan kecamatan ajung yang notabene merupakan pusat pemukiman warga berpaham ekstrim. Bahkan hampir separuh anak didik di taman pendidikan ini berasal dari warga kecamatan ajung.



Gambar 1. Wawancara pelaksana pengabdian dengan guru TK An Nur

Dari total 93 siswa, dipilih 15 siswa menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria pemilihan didasarkan pada tempat tinggal siswa yang dekat dengan wilayah berisiko tinggi paparan paham ekstrem. Pendekatan ini dilakukan agar kegiatan lebih fokus dan relevan dengan kebutuhan komunitas. Data ini menunjukkan pentingnya strategi precision targeting dalam konteks pengabdian masyarakat, di mana program diarahkan pada kelompok yang paling membutuhkan dampak langsung.

Selain aset teknologi dan peserta, ditemukan pula aset manusia berupa keterbukaan guru terhadap inovasi pembelajaran, serta aset sosial-budaya berupa tradisi lokal yang mendukung penerapan nilai-nilai moderasi. Guru di TK An Nur menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan agama. Data ini memperlihatkan kesiapan komunitas untuk beradaptasi dengan perubahan dan menjadi mitra aktif dalam pengembangan program.

Setelah proses discovery berhasil memetakan aset-aset yang dimiliki Taman Kanak-kanan An Nur dan Yayasan Dana Sosial Al Falah (YDSF), tahapan berikutnya dalam pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) adalah dream atau membangun impian bersama. Tahap ini melibatkan kolaborasi antara mitra internal dan eksternal untuk menciptakan visi kolektif tentang masa depan yang diinginkan. Imajinasi tentang masa depan penting karena ini yang akan menggerakkan langkah menuju satu titik yang sama. Dalam hal ini mimpi yang

ingin diwujudkan adalah bagaimana menjadikan TK An Nur sebagai bagian dari pusat pendidikan penyebaran paham moderasi beragama bagi anak usia dini di kabupaten jember.

Proses membangun mimpi bersama dimulai dengan forum diskusi. Diskusi ini dirancang untuk menggali aspirasi, ide, dan harapan dari setiap pihak, sehingga impian yang dirumuskan benar-benar mewakili kepentingan kolektif. Kepala sekolah dan para guru TK An Nur sangat berharap agar paham moderasi beragama bisa menjadi landasan aqidah anak-anak didiknya. Maka dari itu, segenap guru menyambut baik rencana peneliti untuk melaksanakan pengabdian di TK An Nur.

Proses membangun mimpi juga melibatkan mitra eksternal yang dalam hal ini adalah Yayasan Dana Sosial Al Falah (YDSF) sehingga mampu berkontribusi dalam mendukung tujuan pengabdian ini dengan menyesuaikan peran dan sumber daya masing-masing. Pihak YDSF sangat antusias dengan ide pengabdian yang mengusung maksud mengenalkan gagasan moderasi beragama pada anak usia dini melalui Virtual Reality (VR). Bahkan diakui bahwa ini yang pertama kalinya karena biasanya selama ini pendidikan keagamaan melalui *Virtual Reality* (VR) hanya untuk remaja usia sekolah di jenjang tingkat pertama atau atas.



Gambar 2. Pelaksana pengabdian berfoto dengan salah satu guru setelah sesi diskusi

Tahapan ketiga dalam pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) adalah desain atau merancang. Setelah impian bersama dirumuskan pada tahap dream, fokus kini bergeser pada penyusunan rencana kegiatan yang prioritas dan realistis untuk mencapai tujuan tersebut. Proses ini bersifat partisipatif, konstruktif, inklusif, dan kolaboratif dengan melibatkan mitra untuk memastikan bahwa rancangan kegiatan benar-benar mencerminkan kebutuhan, potensi, serta aspirasi seluruh pihak terkait.

Untuk memulai tahap design, diadakan pertemuan yang bertujuan untuk menyatukan pandangan, mengevaluasi aset yang sudah diidentifikasi pada tahap discovery, dan menyesuaikannya dengan visi bersama yang dirumuskan pada tahap dream. Berdasarkan aspirasi dan impian, peserta diminta untuk menyusun daftar kegiatan yang dianggap prioritas. Proses ini dilakukan melalui diskusi kelompok kecil untuk memastikan setiap suara didengar. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, sumber daya, dan urgensi, kemudian ditentukan kegiatan mana yang harus diimplementasikan lebih dulu.

Proses desain ini menekankan pentingnya pendekatan inklusif dan kolaboratif. Dengan melibatkan seluruh mitra, program yang dirancang tidak hanya relevan dengan kebutuhan masyarakat, tetapi juga memiliki dukungan kuat dari semua pihak. Komitmen kolektif yang terbangun pada tahap ini menjadi modal utama untuk memastikan keberhasilan implementasi program di tahap selanjutnya.

Pada tahap define, dilakukan musyawarah untuk menentukan strategi pelaksanaan yang paling efisien. Berdasarkan masukan dari mitra, kegiatan difokuskan hanya pada siswa yang tinggal di daerah berisiko tinggi. Orang tua tidak dilibatkan karena sebagian besar bekerja di instansi formal. Fokus kegiatan pada siswa dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan pembentukan nilai sejak usia dini.

Strategi ini juga memperhatikan konteks sosial peserta. Lingkungan tempat tinggal mereka yang dekat dengan area berpaham ekstrem menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang positif, menyenangkan, dan non-konfrontatif. Melalui media VR, anak-anak dapat belajar nilai-nilai toleransi dan cinta damai secara alami tanpa merasa digurui.

Tahap Lakukan (*Destiny*), tahapan ini merupakan serangkaian tindakan inspiratif untuk melakukan aksi pada fase akhir dengan pendekatan ABCD. Pengabdian ini diwujudkan dalam tiga tahapan: FGD (Focus Group Discussion), implementasi tayangan VR kartun, hasil pengabdian. Pelaksanaan dilakukan dalam suasana bermain untuk menyesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Peneliti dibantu dua mahasiswa untuk mendampingi anak-anak selama proses berlangsung. Tahapan ini menjadi bentuk nyata kolaborasi lintas pihak untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan kontekstual. Pendekatan ini mencerminkan pelaksanaan prinsip-prinsip ABCD yang menekankan aksi kolektif berbasis kekuatan lokal

Pertama, Focus Group Discussion (FGD). Gedung pendidikan Taman Kanak-kanak An Nur terdiri dari dua lantai. Di lantai dua selain ada satu ruang kelas pembelajaran juga ada aula ukuran sekitar 8x3 meter. Sehari-hari ruang ini biasa dipakai tempat anak bermain. FGD secara terpusat dilaksanakan di ruang aula lantai dua ini.

Pada FGD ini hadir segenap dewan guru, beberapa siswa terpilih, peneliti dan perwakilan YDSF Jember. Proses FGD tidak berlangsung secara formal sebagaimana umumnya terjadi selama ini. Mengingat sasaran pengabdian ini adalah anak-anak usia dini, maka disela-sela FGD dibuat permainan agar anak-anak betah di dalam ruangan.

Pada pelaksanaan FGD, peneliti melibatkan dua mahasiswa yang aktif di kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Mahasiswa ini dipilih dengan maksud agar bisa menemani dan menghidupkan suasana ketika bersama anak-anak usia dini. Keterampilan menghidupkan suasana ini menjadi penting karena anak-anak usia TK seringkali tidak bisa diam dan gampang berubah kondisi psikologis emosionalnya. Agar suasana FGD bisa kondusif, maka kehadiran dua mahasiswa ini begitu vital adanya.

Sebagaimana disampaikan di atas, pada saat FGD ada banyak informasi baru yang diperoleh peneliti. Para guru TK An Nur menyampaikan banyak apresiasi terkait rencana pengabdian karena ini sangat membantu memperkuat aqidah anak didik. Terutama siswa yang domisilinya di kecamatan ajung dimana paham ekstrim tumbuh dan berkembang.

Para guru juga bercerita bahwa sekolah-sekolah usia dini di kecamatan ajung juga sudah banyak yang berafiliasi dengan paham ekstrim. Maka dari itu, meskipun secara kultural banyak anak-anak di kecamatan ajung yang berasal dari keluarga ahli sunnah wal jamaah (nahdlatul ulama), namun karena mereka bersekolah di sekolah-sekolah beraliran paham ekstrim, pada akhirnya juga merasakan paparan aqidah. Oleh sebab itu, pengabdian yang menyasar anak usia dini dengan membekali pengetahuan mereka tentang moderasi beragama, pada dasarnya sedang memperkuat aqidah anak didik dengan pemahaman agama yang benar.

Selain dewan guru, hadir pula pada saat FGD adalah rekan mitra dari Yayasan Dana Sosial Al Falah (YDSF) kabupaten jember. YDSF Jember mengakui dan mengapresiasi atas gagasan pengabdian ini. Bahkan diakui bahwa ini yang pertama kali mengenalkan narasi keagamaan kepada anak-anak usia dini. Karena itu, dari enam tema video yang tersedia, atas kesepakatan pihak sekolah, YDSF dan peneliti, diputuskan bahwa lima belas anak terpilih akan menonton tayangan video bertema Maulid Nabi Muhammad S.A.W.

Pilihan tema ini didasari oleh dua hal. Pertama, bulan september 2025 bersamaan dengan bulan maulid. Ini artinya pelaksanaan pengabdian dengan mengusung maksud menanamkan paham moderasi beragama memiliki konteks sosial keagamaan yang tepat. Kedua, ekspresi perayaan maulid nabi seringkali bersentuhan dengan tradisi dan kearifan lokal masyarakat setempat. Ini sejalan dengan salah satu prinsip moderasi beragama yang mengakomodir tradisi dan kearifan lokal masyarakat sebagai sesuatu yang harus dilestarikan selama tidak bertentangan dengan aqidah islamiah.

Kedua, Implementasi Pengabdian Virtual Reality Kartun. Tepat pada awal minggu ketiga september, pengabdian masyarakat berjudul Virtual Reality Kartun Dalam Membangun Konstruksi Sosial Realitas Moderasi Beragama Bagi Anak Usia Dini di Jember dilaksanakan di TK An Nur. Pada hari yang telah ditentukan rombongan dari YDSF berjumlah tiga orang hadir di TK An Nur dengan membawa mobil operasional YDFS dan tiga perangkat Virtual Reality.

Anak-anak yang terpilih sebagai sampel dalam pengabdian ini sedang belajar dan bermain bersama dua mahasiswa di aula lantai dua. Sambil lalu bermain, anak-anak juga ditanya terkait pengetahuan mereka tentang maulid nabi. Ini sebagai upaya untuk mendeteksi dan menakar kadar kognitif mereka terhadap tema pengabdian.

Secara teknis, pengabdian ini dilaksanakan dengan lima kali sesi. Setiap sesi ada tiga siswa yang menonton tayangan maulid nabi melalui virtual reality. Total keseluruhan seluruh sesi berjumlah lima belas siswa. Kemudian ditutup dengan perwakilan dua guru yang menonton video yang sama agar memudahkan

melaksanakan post test kepada seluruh siswa. Pembagian sesi ini dengan pertimbangan karena adanya keterbatasan peralatan yang dimiliki YDSF.

Lima belas siswa terpilih berasal dari tiga kelas berbeda. Ada yang berasal dari B1, B2 dan B3. Secara terperinci, nama-nama siswa tersebut adalah:

Tabel 1. Daftar urut virtual reality

No	Kelas B1	Kelas B2	Kelas B3
1	Hasan	Husen	Adiba
2	Zanka	Bening	Alwi
3	Agama	Raysa	Arsha
4	Feysa	Rafa	Arsyi
5	Zura	Gilang	Kanza

Sumber: Dokumentasi Sekolah

Respons anak-anak beragam: sebagian tampak antusias dan tersenyum, sementara sebagian lainnya menunjukkan kebingungan atau rasa takut pada visual tertentu. Satu anak bahkan meminta berhenti karena takut melihat animasi gajah. Setelah sesi selesai, guru mengajak anak-anak berdialog ringan tentang isi video dan mengulang kembali narasi utama agar makna tayangan dapat dipahami.



Gambar 3. Setiap sesi 3 siswa

Anak-anak yang sudah menonton kemudian diajak oleh dua mahasiswa untuk bergabung kembali dengan teman-temannya yang belum menonton. Sambil menunggu, lima belas anak ini dibuat senyaman mungkin dengan aneka macam permainan. Dua mahasiswa yang mendampingi peneliti, begitu maksimal menjalankan tugas dan perannya sehingga anak-anak TK ini tidak ada yang beranjak keluar ruangan. Semuanya patuh mengikuti dan terlibat dalam permainan yang dirancang secara khusus oleh dua mahasiswa fakultas dakwah.

Ada fakta menarik dari implementasi pengabdian ini yakni ada salah satu murid (perempuan) yang baru menonton beberapa menit langsung minta berhenti. Anak ini tidak mau melanjutkan. Alasannya dia merasa ketakutan melihat gajah yang menurutnya sangat besar. Walaupun anak ini dirayu oleh mahasiswa dan guru kelas, dia tetap tidak mau melanjutkan. Akhirnya disepakati anak ini diganti dengan siswa lain dari kelas berbeda.

Dari hasil wawancara setelah kegiatan, diketahui bahwa anak-anak mampu mengingat elemen visual utama seperti Ka'bah, unta, pasir, dan tokoh Nabi Muhammad. Mereka juga mampu menceritakan ulang sebagian isi video meskipun belum sepenuhnya memahami narasinya. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek visual dalam media VR memiliki peran penting dalam membangun ingatan dan ketertarikan anak terhadap pembelajaran nilai agama.

Ketiga, hasil pengabdian virtuality kartun. Merujuk pada fokus bahwa pengabdian ini yang berpusat pada tiga persoalan mendasar yakni apa saja aset-aset unggulan yang dimiliki oleh komunitas dan lembaga pendidikan anak usia dini yang dapat mendukung pemanfaatan media Virtual Reality (VR) kartun dalam membangun konstruksi sosial realitas moderasi beragama, bagaimana strategi pengembangan dan pengelolaan aset-aset tersebut secara optimal agar media Virtual Reality (VR) kartun dapat efektif digunakan dalam proses pembelajaran moderasi beragama bagi anak usia dini dan apa hasil serta dampak yang diperoleh dari penerapan media Virtual Reality (VR) kartun berbasis aset dalam membangun konstruksi sosial realitas moderasi beragama pada anak usia dini di empat TK di Ajung, Jember.

TK An Nur memiliki aset potensial yang sangat berperan besar dalam proses implementasi pengabdian ini. Secara geografis, sekolah ini berbatasan langsung dengan kecamatan ajung dimana paham ekstrim banyak tumbuh dan tersebar. Baik di lingkungan keluarga maupun sekolah-sekolah usia dini.

Secara sosial, sebagian besar siswa berasal dari kecamatan ajung. Dengan domisili ini maka pemetaan paparan paham ekstrim berbasis tempat tinggal sangat mudah dilakukan. Secara fisik bangunan sekolah, TK An Nur memiliki ruang aula yang representatif dalam proses pelaksanaan pengabdian. Terakhir, aset potensial yang bisa ditemukan adalah pola pikir guru-guru TK An Nur sangat terbuka dengan perkembangan zaman khususnya teknologi terbaru. Ini terbukti sikap terbuka para guru terhadap gagasan pengabdian masyarakat berbasis virtual reality.

Dari pihak YDSF, selain tersedianya peralatan teknologi yang mendukung, juga ada banyak pilihan tema video keagamaan yang berkaitan dengan tema besar pengabdian yakni moderasi beragama. Selain itu, YDSF kabupaten jember memang memiliki jadwal berkala untuk mengunjungi sekolah-sekolah untuk guna mengenalkan ajaran agama melalui virtual reality.

Setelah pengabdian dilaksanakan, para guru mencoba menggali pengetahuan lima belas siswa untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan pengabdian. Hasilnya, lima belas siswa tersebut ternyata mampu menceritakan secara detail atas apa yang mereka lihat. Ketika menonton, fokus siswa tertuju pada gambar dibanding dengan narasi yang disampaikan. Mengetahui hal ini, agar pesan yang terkandung dalam narasi bisa sampai dengan baik maka guru kemudian mengulang-ulang ingatan siswa sesuai dengan urutan tayangan yang ada dalam video. Pengulangan ini bermaksud untuk menanamkan nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam tayangan video. Dengan metode ini ternyata siswa mampu memahami dan menceritakan kembali apa saja isi video yang telah mereka tonton.

Data empiris di atas menunjukkan bahwa pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) telah berhasil mengoptimalkan aset yang dimiliki komunitas untuk mendukung penguatan moderasi beragama. Analisis konseptual berikut ini menjelaskan bagaimana setiap tahapan dalam ABCD bekerja, serta bagaimana hasil empiris tersebut sejalan dengan teori dan penelitian terdahulu.

Tahap discovery memperlihatkan bahwa aset lokal tidak hanya berupa sumber daya fisik seperti perangkat VR, tetapi juga mencakup aset manusia, sosial, dan kultural. Sinergi antar-aset inilah yang menjadi kunci efektivitas pendekatan ABCD. Teknologi VR berfungsi sebagai alat inovatif, guru sebagai penggerak perubahan, dan budaya lokal sebagai konteks sosial yang memperkuat relevansi pesan moderasi. Hasil ini menguatkan pandangan Umar dkk. (2021) bahwa pendidikan karakter moderat harus berakar pada potensi komunitas yang sudah ada agar lebih berkelanjutan.

Pemetaan aset juga membantu menghindari ketergantungan pada pihak eksternal. Dalam konteks TK An Nur, keberadaan guru yang terbuka terhadap teknologi menjadi kekuatan utama dalam menjamin keberlanjutan program setelah pengabdian selesai. Pendekatan berbasis aset semacam ini sejalan dengan gagasan Freire (1973) yang menekankan pentingnya kesadaran kritis masyarakat dalam menentukan arah perubahan mereka sendiri.

Tahap dream menegaskan pentingnya pembentukan visi bersama antara sekolah dan mitra eksternal. Visi menjadikan TK An Nur sebagai pusat pendidikan moderasi beragama menumbuhkan sense of belonging di antara para guru. Hal ini memperlihatkan bahwa keberhasilan program bukan hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses membangun kesadaran kolektif.

Keterlibatan YDSF sebagai mitra eksternal memperkuat prinsip collaborative governance dalam pemberdayaan komunitas. Rohman & Shobirin (2025) menyebut bahwa kolaborasi lintas lembaga pendidikan dan sosial dapat memperluas jangkauan nilai moderasi dan meningkatkan keberlanjutan program. Dalam konteks ini, ABCD berfungsi sebagai jembatan yang mempertemukan berbagai pemangku kepentingan untuk tujuan sosial bersama.

Tahapan design menunjukkan pentingnya penyusunan kegiatan yang memperhatikan konteks sosial dan kultural peserta. Pemilihan tema Maulid Nabi Muhammad bukan hanya karena momentum bulan Maulid, tetapi juga karena nilai-nilai sosial dalam perayaan Maulid seperti kebersamaan dan penghormatan terhadap tradisi sejalan dengan prinsip moderasi beragama. Desain ini memperlihatkan penerapan pendekatan context-sensitive education sebagaimana dikemukakan oleh Hayati & Putra (2025), bahwa pendidikan moderasi harus menghargai tradisi lokal selama tidak bertentangan dengan prinsip akidah Islam.

Desain kegiatan juga mengadopsi model partisipatif di mana guru, siswa, dan mitra eksternal berperan aktif dalam setiap tahap. Hal ini memperkuat kepemilikan program dan meningkatkan rasa tanggung jawab kolektif. Secara teoritis, partisipasi aktif komunitas merupakan ciri utama pendekatan ABCD yang membedakannya dari pendekatan berbasis kebutuhan (need-based).

Tahap define menunjukkan ketepatan strategi dengan menargetkan anak-anak yang tinggal di daerah rawan paparan ekstremisme. Fokus pada kelompok berisiko tinggi merupakan bentuk penerapan konsep precision prevention, yaitu mengarahkan sumber daya secara efektif untuk mencegah masalah sebelum muncul. Pendekatan ini sejalan dengan hasil penelitian Dongoran dkk. (2021) yang menegaskan bahwa pendidikan berbasis komunitas di daerah rentan sangat efektif dalam menumbuhkan ketahanan ideologis anak-anak terhadap ajaran ekstrem.

Selain itu, keputusan untuk tidak melibatkan orang tua dalam tahap awal menunjukkan fleksibilitas program terhadap realitas sosial. Dengan keterbatasan waktu dan tenaga orang tua, fokus kegiatan diarahkan sepenuhnya kepada siswa agar program tetap berjalan efisien dan berdampak.

Tahap destiny memperlihatkan bagaimana teknologi VR digunakan sebagai media pembelajaran yang imersif dan menyenangkan. Anak-anak menunjukkan respons positif meskipun terdapat variasi emosional. Afriyany & Andryana (2022) menyatakan bahwa teknologi imersif efektif untuk menarik atensi anak usia dini, namun keberhasilan jangka panjang tetap bergantung pada pendampingan guru.

Dalam konteks ini, VR berperan sebagai pemantik visual (stimulus), sementara interaksi guru menjadi pengikat konseptual nilai. Setelah menonton, guru mengulang narasi dan menanyakan isi video, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami lebih baik. Strategi ini sejalan dengan hasil penelitian Adli dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa kombinasi media digital dan dialog reflektif meningkatkan daya ingat dan pemahaman nilai moral anak.

Program ini juga memberikan dampak sosial penting. Guru menjadi lebih percaya diri menggunakan teknologi, siswa lebih antusias belajar agama, dan YDSF mendapatkan model baru penerapan VR dalam pendidikan anak usia dini. Secara konseptual, hasil ini membuktikan bahwa ABCD tidak hanya menghasilkan kegiatan temporer, tetapi juga membangun kapasitas komunitas (capacity building) untuk melanjutkan inovasi secara mandiri.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya diukur dari output langsung seperti jumlah peserta atau tayangan yang ditonton, tetapi dari transformasi sosial dan peningkatan kapasitas lokal. Pendekatan ABCD mendorong partisipasi, kolaborasi, dan keberlanjutan, menjadikannya relevan untuk model pengabdian masyarakat berbasis pendidikan nilai.

Kedepan, dibutuhkan pengembangan lanjutan berupa kurasi konten VR yang lebih sesuai untuk anak usia dini, terutama dalam hal kompleksitas visual dan durasi tayangan. Selain itu, evaluasi berbasis observasi perilaku atau picture-based assessment perlu dikembangkan untuk mengukur perubahan pemahaman nilai secara lebih objektif.

SIMPULAN

Yayasan Pendidikan TK An Nur memiliki potensi besar dalam mendukung program pengabdian berjudul Virtual Reality Kartun Dalam Membangun Konstruksi Sosial Realitas Moderasi Beragama Bagi Anak Usia Dini di Jember. Namun, yang paling penting dari hasil kegiatan ini ialah temuan empiris bahwa

pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) mampu mengonsolidasikan modal manusia, sosial, fisik, dan budaya menjadi ekosistem pembelajaran yang efektif untuk internalisasi nilai moderasi beragama pada anak usia dini. Integrasi konten kartun berbasis Virtual Reality berfungsi sebagai pemantik visual yang kuat, sedangkan fasilitasi guru melalui pengulangan tayangan dan dialog reflektif berperan sebagai pengikat makna sehingga pesan toleransi, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan dapat dipahami serta diingat anak.

Secara sintesis, dampak program ini terukur pada tiga level. Pada level kognitif, anak menunjukkan kemampuan mengenali simbol keagamaan, elemen visual utama, serta mampu menceritakan kembali alur tayangan. Pada level afektif, terlihat penerimaan yang lebih baik terhadap perbedaan tokoh dan praktik keagamaan yang diangkat dalam tayangan, disertai berkurangnya ekspresi penolakan selama diskusi pascatonton. Sementara pada level pedagogis-komunal, tampak peningkatan kesiapan dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media VR serta mengintegrasikan pertanyaan pemantik nilai dalam kegiatan kelas. Ketiga level ini menegaskan bahwa media VR kartun yang diorkestrasi melalui kerangka ABCD tidak hanya menarik minat anak, tetapi juga efektif membentuk pemaknaan nilai secara bertahap.

Pernyataan ketercapaian tujuan program dapat dirumuskan sebagai berikut. Pemetaan aset unggulan lembaga berhasil mengidentifikasi dan mengaktivasi modal manusia, sosial, fisik, dan budaya yang relevan. Perumusan dan implementasi pembelajaran moderasi beragama berbasis VR terlaksana sesuai rencana, dengan keterlibatan aktif anak dan guru. Evaluasi formatif terhadap lima belas siswa menunjukkan peningkatan pemahaman nilai-nilai keagamaan yang moderat, disertai kemampuan naratif sederhana tentang isi tayangan. Dengan demikian, tujuan utama untuk membangun konstruksi sosial moderasi beragama pada anak usia dini dapat dinyatakan tercapai pada indikator kognitif dan afektif awal yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Dari sisi model pemberdayaan, efektivitas ABCD dalam konteks ini ditunjukkan oleh sinergi aset lokal pendidikan serta dukungan mitra teknis yang menghasilkan pengalaman belajar imersif, partisipatif, dan kontekstual. Program ini memberikan kontribusi praktis sebagai prototipe sekolah ramah moderasi yang memadukan teknologi imersif dengan strategi fasilitasi guru, serta kontribusi konseptual bahwa penguatan moderasi di usia dini lebih efektif bila berangkat dari aset komunitas dan budaya lokal yang telah dikenal anak.

Implikasi ke depan mencakup kebutuhan kurasi konten VR yang lebih ramah usia dalam hal kompleksitas visual dan durasi, penguatan kapasitas guru pada teknik dialog reflektif berbasis nilai, serta pengembangan instrumen asesmen perilaku bergambar agar perubahan sikap toleransi dapat diukur lebih objektif. Pembelajaran dari program ini juga membuka peluang replikasi pada satuan PAUD lain dengan penyesuaian konteks aset komunitas setempat sehingga keberlanjutan dan skalabilitas dapat dicapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam melalui Litapdimas atas dukungan dalam pengabdian ini. Terima kasih juga kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian, serta kepada YDSF Kabupaten Jember dan seluruh tim yang telah berkolaborasi dalam mendukung pelaksanaan program pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adli, M., Sulistiyono, M., Sudibyo, T., & Bernadhed, B. (2022). Analisis dan Pengembangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Benda Disekitar Sekolah Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity Di Paud Labiba Maulida Boyolali. *Respati*.
- Afriyany, J., & Andryana, S. (2022). Algoritma FCD dan NFT Pada Pengenalan Satwa Langka Asli Indonesia Sebagai Media Edukasi Berbasis Augmented Reality. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*.
- Ahsani, N. A. (2020). Moderasi Beragama: Meninjau Hadis-Hadis Hukuman Mati Bagi Orang Murtad. *Jurnal Al-Hikmah*, 18(2), Article 2. <https://doi.org/10.35719/alhikmah.v18i2.33>
- Baiduri, M. N. I. (2017, Februari 11). *GP Ansor: Jember Masuk Zona Merah Radikalisme*. Tempo. <https://nasional.tempo.co/read/845532/gp-ansor-jember-masuk-zona-merah-radikalisme>
- Budiman, A., Al-afghani, M. T., & Sansayto, M. A. (2024). Menanggulangi Ekstremisme Melalui Pendidikan Agama: Strategi Untuk Mendorong Moderasi Di Sekolah. *Aksiologi Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i1.210>
- Chrisantina, V. (2021). Efektifitas model pembelajaran moderasi beragama dengan berbasis multimedia pada peserta didik madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Edutraind: Jurnal Pendidikan Dan ...*, Query date: 2024-08-30 08:23:39. <https://www.academia.edu/download/80957904/31.pdf>
- Dongoran, E., Hasugian, J. W., Josanti, J., & Papay, A. D. (2021). Mananamkan Sikap Moderasi Beragama Melalui Pendidikan Agama Kristen Di SMAN 1 Bintan Timur. *REAL COSTER: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Freire, P. (1973). *Extensión o comunicación? La concientización en el medio rural*. Siglo XXI.
- Hayati, L., & Putra, R. D. (2025). Perkembangan Islam Moderat Di Indonesia Dalam Perspektif Pendidikan Moderasi Beragama. *Masterpiece: Journal of Islamic Studies and Social Sciences*.
- Kamaruzzaman, K., Mokhtar, R. A. M., Aziz, A., Al-Tahitah, A. N. A., & Is'haq Ibrahim Ahmad Bani Melhem. (2023). Meneroka Perspektif Menangani Ektremisme Di Malaysia Melalui Pendekatan Naratif Alternatif Digital. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (Mjssh)*, 8(9), e002525. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i9.2525>

- Pradiani, T. (2018). Pengaruh Sistem Pemasaran Digital Marketing Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Hasil Industri Rumahan. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 11(2), 46–53. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v11i2.45>
- Razaq, A. A., & Kurniawan, A. (2014). *Ibu Korban Indoktrinasi Salafi Mengadu ke PCNU Jember*. NU Online. <https://www.nu.or.id/daerah/ibu-korban-indoktrinasi-salafi-mengadu-ke-pcnu-jember-sj0Xt>
- Rochman, A. S. (2023). Problematika Dan Solusi Dalam Moderasi Beragama. *Rayah Al-Islam*, 7(3), 1382–1391. <https://doi.org/10.37274/rais.v7i3.845>
- Rohman, F., & Shobirin, M. (2025). Religious Moderation for Indonesian Muslims in Diaspora: The Pojok Moderasi Beragama of the Indonesian School in Riyadh, Saudi Arabia. *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*.
- Setiadi, O. (2023). Sosialisasi Moderasi Beragama Bagi Siswa Di Desa Rahtawu Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.59025/js.v2i1.65>
- Shaira, R. E., Nurida, T. D., & Hidayat, R. (2021). Populisme Dan Intoleransi Dalam Dinamika Sosial Budaya Masyarakat Digital Indonesia. *Indonesian Journal of Sociology Education and Development*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v3i1.51>
- Tresnawati, D., & Desfriansyah, M. F. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Menggunakan Marker-Based Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 402–408. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.402>
- Umar, M., Ismail, F., & Syawie, N. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Moderasi Beragama Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. *Edukasi*.