

**Sosialisasi Program Si Gempi : Komik Edukasi Hukum Cambuk Berbasis AR 3D
Sebagai Solusi Pencegahan Jarimah di SMAN 1 Kuta Makmur**

**Desy Fatmasari, Desi Periaty, Nawang Wulandari, Zahra Aziqah,
Muhammad Fathi Annaqi,**

Universitas Malikussaleh, Indonesia

Email: desy.220210006@mhs.unimal.ac.id, desi.220210078@mhs.unimal.ac.id

nawang.230180140@mhs.unimal.ac.id, zahra.240510309@mhs.unimal.ac.id

muhammad.220150016@mhs.unimal.ac.id

ABSTRAK

Aceh sebagai provinsi dengan otonomi khusus memberlakukan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat yang mengatur berbagai pelanggaran syariat Islam (jarimah). Namun, tingkat pemahaman masyarakat, khususnya remaja, terhadap hukum cambuk masih rendah. Berdasarkan survei di SMA Negeri 1 Kuta Makmur, sebanyak 70% siswa tidak mengetahui dasar hukum cambuk dan 30% lainnya hanya mengetahui secara umum tanpa memahami substansinya. Kondisi ini mendorong dilaksanakannya Program Si Gempi, yaitu sosialisasi hukum cambuk melalui media komik edukatif berbasis teknologi Augmented Reality (AR) 3D sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi ceramah, diskusi, praktik, dan pendampingan yang melibatkan dua dosen penerjemah, enam guru, serta empat puluh siswa. Program ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuta Makmur dengan beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi mengenai Qanun Jinayat dan kenakalan remaja, pengenalan komik Si Gempi berbasis AR 3D, serta kegiatan role play dan pendampingan kreatif digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap hukum cambuk Aceh dan nilai-nilai syariat Islam, sekaligus menumbuhkan minat literasi hukum berbasis teknologi di kalangan remaja. Program ini berpotensi menjadi model edukasi hukum berbasis digital yang efektif dalam mendukung pencegahan jarimah di kalangan pelajar Aceh. Secara implikatif, temuan ini tidak hanya berkontribusi pada pencegahan jarimah di tingkat pelajar, tetapi juga menawarkan model edukasi hukum yang inovatif dan adaptif dengan perkembangan teknologi. Komik Si Gempi berbasis AR 3D berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran mandiri maupun diterapkan dalam kurikulum sekolah di Aceh guna memperkuat literasi hukum syariah secara lebih luas.

Kata kunci:

Qanun Jinayat, Hukum Cambuk, Augmented Reality, Komik Edukasi, Pencegahan Jarimah

Abstract

Aceh as a province with special autonomy enforces Qanun Aceh Number 6 of 2014 concerning the Jinayat Law which regulates various violations of Islamic sharia (jarimah). However, the level of public understanding, especially teenagers, of the whipping law is still low. Based on a survey at SMA Negeri 1 Kuta Makmur, as many as 70% of students do not know the legal basis of whipping and the other 30% only know in general without understanding its substance. This condition encourages the implementation of the Si Gempi Program, which is the socialization of the law of whipping through educational comic media based on Augmented Reality (AR) 3D technology as an interactive and contextual means of learning. The method of implementing the activity included lectures, discussions, practices, and mentoring involving two lecturers, six teachers, and forty students. This program was carried out at SMA Negeri 1 Kuta Makmur with several stages, namely the delivery of material about Qanun Jinayat and juvenile delinquency, the introduction of the Si Gempi comic based on AR 3D, as well as role play activities and digital creative assistance. The results of the activity showed an increase in students' understanding of Aceh's whipping law and Islamic sharia values, as well as fostering interest in technology-based legal literacy among teenagers. This program has the potential to be a model of digital-based legal education that is effective in supporting the prevention of jarimah among Aceh students. As an implication, these findings not only contribute to the prevention of jarimah at the student level, but also offer an innovative and adaptive legal education model that aligns with technological developments. The AR 3D-based Si Gempi comic has the potential to be further developed as an independent learning medium or implemented in school curricula throughout Aceh to strengthen sharia legal literacy more broadly.

Keywords:

Qanun Jinayat, The Law of Whipping, Augmented Reality, Educational Comics, Prevention of Jarimah

PENDAHULUAN

Sebagai provinsi yang memiliki status otonomi khusus, Aceh memberlakukan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat, yang mengatur berbagai bentuk pelanggaran terhadap syariat Islam (jarimah), seperti konsumsi minuman keras (khamar), perjudian (maisir), khalwat, ikhtilath, perzinahan, pelecehan seksual, pemerkosaan, tuduhan zina tanpa bukti (qadzaf), homoseksualitas (liwath), dan lesbianisme (musahaqah). Para pelanggar dapat dijatuhi hukuman berupa cambuk, denda, atau penjara, tergantung pada tingkat kesalahan yang dilakukan (AR, 2021; Melayu et al., 2021; Sumawiharja, 2023; Ulya, 2016; Yuhermansyah & Andani, 2018; Yusuf, 2021). Hukum cambuk menjadi ciri khas yang hanya diterapkan di Aceh, namun masih banyak masyarakat yang belum memahaminya dengan dibuktikan dari tingginya kasus jarimah.

Pada tahun 2022, Mahkamah Syar'iyah Aceh menangani 473 perkara jinayat, dimana mayoritas pelanggar berasal dari kalangan remaja yang sering tertangkap melakukan pelanggaran seperti khalwat, konsumsi minuman keras, dan perjudian, dimana remaja tersebut kurang memahami dasar-dasar hukum Islam (Andriyadi, 2023; Nurohman, 2018; Sahlan, 2018; Zulkhairi, 2017). Qanun jinayat lebih menitikberatkan sanksi dibanding pencegahan, sementara peran lembaga pendidikan dalam membangun kesadaran hukum masih minim hingga menyebabkan aparat penegak hukum dan institusi pendidikan kurang optimal dalam mencegah pelanggaran jarimah.

Kondisi di atas sesuai dengan keluhan dari mitra yakni SMA Negeri 1 Kuta Makmur. Mitra merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Aceh Utara Provinsi Aceh. Berdasarkan survei awal terhadap siswa, didapati 70% siswa tidak mengetahui mengenai hukum cambuk, sedangkan 30% lainnya mengetahui hukum cambuk namun tidak pernah melihat secara langsung karena masih berusia dibawah 18 tahun serta tidak memahami secara mendalam tentang hukum cambuk. Hal ini menunjukkan bahwasannya tingkat pengetahuan siswa terhadap hukum cambuk Aceh sangatlah rendah. Fakta juga menunjukkan bahwa siswa banyak terjerat pelanggaran jarimah, seperti judi online, berduka-duka yang bukan muhrim yang juga disebabkan karena minimnya minat literasi di kalangan siswa terkait hukum cambuk atau Qanun Jinayat. Fakta ini tentu akan berdampak terhadap peningkatan jarimah yang ada di Provinsi Aceh sehingga akan mengakibatkan banyaknya pelaku dan korban jarimah yang berasal dari kaum remaja.

Kami juga menemukan bahwa mitra belum melakukan upaya menumbuhkan kesadaran hukum untuk pencegahan jarimah. Hasil wawancara menunjukkan pengetahuan siswa tentang hukum cambuk Aceh masih minim, sekolah belum memiliki strategi literasi hukum, serta guru pun belum memahami dasar-dasar hukum Islam. Perpustakaan sekolah dalam hal ini juga belum menyediakan media edukatif atau literatur khusus hukum syariat, hanya buku nonfiksi dan pelajaran umum. Observasi tim menunjukkan adanya perilaku menyimpang siswa, seperti bermain game online yang berkaitan dengan judi, berduka-duka tanpa muhrim, dan bersiul bernuansa seksual.

Perkembangan teknologi di Indonesia kian pesat seiring dengan kemajuan zaman. Revolusi ini membawa berbagai dampak positif, termasuk dalam bidang pendidikan yang kini dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah diterima oleh berbagai kalangan, khususnya pelajar, adalah komik edukatif. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan moral dan pengetahuan secara visual, ringan, dan interaktif. Melalui perpaduan antara teks dan gambar, komik mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi yang bersifat kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

Media komik kini dapat dikembangkan lebih interaktif dengan mengintegrasikan teknologi augmented reality (AR). Augmented reality merupakan suatu teknologi yang dikembangkan untuk memungkinkan penggabungan konten digital buatan komputer dengan lingkungan nyata secara langsung dan real-time (Mursyidah & Saputra, 2022; Pujiyanti et al., 2019; Sa'diah et al., 2022; Usmaedi et al., 2020; Widani et al., 2020). Dengan dukungan AR 3D Modelling, komik tidak lagi terbatas pada bentuk dua dimensi, melainkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan realistis. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital berbasis AR efektif meningkatkan pemahaman konsep abstrak dalam pendidikan hukum. Namun, belum ada kajian yang mengintegrasikan AR dengan Qanun Jinayat Aceh.

Pembelajaran di Aceh selama ini masih kurang menarik dan bersifat konvensional, siswa tidak berperan aktif dalam memperoleh informasi, dan komunikasi yang bersifat satu arah. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru melalui Komik Si Gempi berbasis AR 3D untuk meningkatkan literasi hukum cambuk di kalangan pelajar. Berdasarkan urgensi tersebut, kami menghadirkan solusi dengan adanya program Digitalisasi Hukum Cambuk Aceh Melalui Buku Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality 3D Modelling. Program ini menggabungkan edukasi hukum dan teknologi digital untuk mengenalkan hukum cambuk dalam qanun jinayat secara interaktif dan modern. Si Gempi merupakan penerapan ilmu, teknologi, dan seni dalam meningkatkan pemahaman hukum cambuk di Aceh. Oleh karena itu, kami mahasiswa Universitas Malikussaleh mengusulkan judul PKM-PM: "Si Gempi: Komik Edukasi Hukum Cambuk Berbasis AR 3D Sebagai Solusi Pencegahan Jarimah di SMAN 1 Kuta Makmur".

Program Si Gempi merupakan program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim PKM-PM Si Gempi dengan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang akan membantu meningkatkan pemahaman mengenai Qanun Jinayat Aceh. Si Gempi merupakan gabungan kearifan lokal dan digitalisasi yang diberikan untuk penarikan minat siswa dalam mengenal hukum cambuk Aceh. Pada program pengabdian ini tim PKM-PM dan mitra melakukan kegiatan interaktif untuk melestarikan nilai-nilai moral dan menjunjung tinggi nilai keislaman di daerah mitra melalui buku komik edukasi hukum cambuk berbasis AR 3D. Media ini dirancang oleh tim PKM-PM semenarik mungkin setelah melalui beberapa tahap revisi dan melakukan expert judgments dengan beberapa ahli. Adapun tujuan dari program ini ialah mitra dapat menjadi agen perubahan

terkait upaya pencegahan jarimah di wilayah Aceh dan meningkatkan pengaruh pada tingkat literasi moral dan perubahan perilaku sosial terhadap siswa.

Program Si Gempi bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai Qanun Jinayat dan hukum cambuk, (2) memanfaatkan teknologi AR 3D sebagai media edukasi yang menarik dan interaktif, serta (3) mencegah terjadinya pelanggaran jarimah di kalangan remaja. Manfaat yang diharapkan adalah terciptanya agen perubahan di sekolah yang dapat menyebarkan pengetahuan hukum jinayat, meningkatnya literasi moral dan perubahan perilaku sosial siswa, serta terwujudnya model edukasi hukum berbasis digital yang efektif dan dapat direplikasi di sekolah lain. Implikasi dari program ini diharapkan dapat mendukung upaya pencegahan jarimah secara berkelanjutan dan memperkuat implementasi nilai-nilai syariat Islam di kalangan generasi muda Aceh.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh tim PKM dalam kegiatan pegabdian ini mencakup ceramah, diskusi, praktek, dan pendampingan program. Penyampaian materi dibawakan oleh dua orang dosen Universitas Malikusaleh. Pemateri pertama bapak Dr. Muhammad Nur, S.H., M.H yang berbicara mengenai Qanun Jinayat Aceh. Dilanjutkan dengan ibu Dr. Cut Sukmawati, M.Si selaku pemateri kedua yang berperan juga sebagai dosen pembimbing, beliau menyampaikan materi terkait Kenakalan Remaja dan Pencegahannya. Seusai sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan buku komik serta penggunaan AR 3D dalam edukasi hukum cambuk kepada siswa-siswi. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlangsung pada 06 Oktober 2025 di SMA Negeri 1 Kuta Makmur. Kegiatan ini diikuti oleh 40 orang siswa dan 6 orang guru di SMA Negeri 1 Kuta Makmur.

Tahapan pelaksanaan sosialisasi ini dimulai dengan sesi formal, sambutan oleh Ketua PKM-PM, dilanjutkan dengan sambutan dan pembukaan acara oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kuta Makmur, dan sesi formal ditutup dengan doa. Selanjutnya sesi non formal dilaksanakan dengan mendengarkan materi oleh dosen, lalu Ketua Tim PKM-PM Si Gempi memperkenalkan program kepada mitra. Sesi non formal ditutup dengan tanya jawab dan games edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program pengabdian masyarakat hadir untuk mencegah terjadinya jarimah di daerah mitra SMA Negeri 1 Kuta Makmur, diharapkan mampu : 1) Menjadi agen perubahan terkait upaya pencegahan jarimah di wilayah Aceh, 2) Memberikan dampak terhadap angka literasi moral dan perubahan perilaku sosial di kalangan siswa, 3) Mengembalikan eksistensi Aceh sebagai wilayah yang menjunjung tinggi syariat Islam, khususnya di wilayah Kuta Makmur. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara langsung dengan melibatkan 40 orang siswa, 6 orang guru, 2 orang dosen, dan tim PKM-PM yang terlibat dalam program Si Gempi: Komik Edukasi Hukum Cambuk Berbasis AR 3D Sebagai Solusi Pencegahan Jarimah di SMAN 1 Kuta Makmur. Acara ini dilakukan di Aula SMA Negeri 1 Kuta Makmur.



Gambar 1. Sesi Penyampaian Materi Kepada Mitra

Sumber: Dokumentasi Pribadi Tim PKM-PM Si Gempi, 2025

Tahap pertama, sesi penyampaian materi oleh pemateri 1 yaitu materi terkait Qanun Jinayat. Pemateri 1 yang juga merupakan dosen Fakultas Hukum Universitas Malikussaleh menjelaskan bahwa Qanun No.6 Tahun 2014 atau disebut juga dengan Qanun Jinayat adalah peraturan daerah terbaru yang mengatur mengenai hukum pidana Islam di Aceh. Di dalam aturan ini menjelaskan mengenai jarimah minuman keras (khamar), judi (maisir), sendirian bersama lawan jenis yang bukan mahram (khalwat), bernesraan di luar hubungan nikah(ikhtilath), zina, pelecehan seksual, pemerkosaan, menuduh seseorang melakukan zina tanpa bisa menghadirkan empat saksi (qadzaf), sodomi antara lelaki (liwath), dan hubungan seks sesama wanita (musahaqah). Pelanggar jarimah bisa dihukum berupa hukuman cambuk, denda maupun penjara sesuai dengan perkaranya.

Tahap kedua, sesi penyampaian materi oleh pemateri 2 yang menjelaskan tentang kenakalan remaja dan cara pencegahannya, yang mana kenakalan remaja di Indonesia merujuk pada perilaku menyimpang yang dilakukan oleh individu usia 10-24 tahun, seperti tawuran, penyalahgunaan narkoba, kekerasan fisik/seksual, pencurian, bullying, dan pelanggaran norma sosial lainnya. Lebih lanjut disampaikan bahwa untuk mewujudkan generasi shaleh/shalehah diperlukan penanaman nilai agama dan akhlak sejak kecil, seperti shalat fardhu berjamaah, tilawatil Quran setiap hari, ikut ekstrakurikuler kerohanian di sekolah, ikut Majelis Taklim Remaja, dan edukasi literasi digital islam.

Tahap ketiga dilanjutkan dengan sesi inti dari program Si Gempi, dimana ketua tim PKM-PM, Desy Fatmasari menjelaskan bahwa komik Si Gempi hadir untuk membantu anak-anak Aceh agar paham mengenai Qanun Jinayat dan hukum cambuk sehingga dapat terhindar dari jarimah. Tim PKM-PM melanjutkan dengan mendampingi siswa-siswi untuk membaca buku komik yang berbasis *augmented reality*. Komik Si Gempi merupakan bentuk kreatifitas dari tim PKM dengan melibatkan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.



Gambar 2. Pengenalan Buku Komik Berbasis *Augmented Reality*
Sumber: Dokumentasi Pribadi Tim PKM-PM Si Gempu, 2025

Tahap selanjutnya ketua tim menyampaikan tahapan pelaksanaan program Si Gempu yang akan dilakukan dalam tiga tahapan selama 4 minggu di sekolah. Tahap pertama dilakukan pengenalan pada siswa dengan pemberian buku biasa untuk memperkenalkan hukum cambuk Aceh di daerah mitra. Tahap kedua, penerapan digitalisasi dengan memperkenalkan hukum cambuk Aceh berbasis buku komik terintegrasi *augmented reality 3D modelling* kepada siswa, tim pelaksana menitikberatkan pada pendalaman nilai sosial dan nilai syariat Islam. Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan *games role play*, akan diberikan pilihan kegiatan untuk memainkan peran sebagai pembuat karya (pendampingan 3D Modelling) atau memperagakan alur cerita yang disukai (pendampingan keterampilan seni teater).

Konsep program Si Gempu memadukan antara hukum cambuk dan digitalisasi. Kombinasi ini bukanlah tanpa alasan. Remaja sebagai target mitra telah memasuki tahap operasional formal yaitu fase di mana seseorang mampu berpikir secara abstrak (Ferdian et al., 2023; Ismatuddiyannah et al., 2023; Suryana et al., 2022). Dengan pendampingan yang dilakukan secara berkala, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melestarikan nilai-nilai sosial dan keislaman. Digitalisasi diberikan untuk penarikan minat siswa dalam mengenal hukum cambuk Aceh. Penerapan program diharapkan menjadi salah satu pemicu yang menyenangkan bagi siswa untuk melestarikan nilai-nilai moral dan menjunjung tinggi nilai keislaman di daerah mitra.

Berdasarkan beberapa penelitian, generasi Z mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Mereka menggunakan teknologi dengan mudah dan alami, seolah-olah itu adalah bagian dari keseharian mereka (Alfikri, 2023; Awulloh et al., 2021; Muchtar et al., 2024). Program ini membuka peluang bagi mitra untuk berkarya mandiri dan membentuk ekstrakurikuler eksklusif berbasis keterampilan digital dan seni yang telah diberikan tim. Didukung buku pedoman dan video tutorial, mitra juga berpotensi membentuk komunitas Si Gempu yang menyosialisasikan pembelajaran hukum cambuk berbasis AR 3D melalui kerja sama dengan perpustakaan daerah, Mahkamah Syariahy, Dinas Pendidikan, dan organisasi mahasiswa. Diharapkan, program

ini mendorong minat baca komik AR 3D hukum cambuk di kalangan generasi muda sekitar mitra.

KESIMPULAN

Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan baik. Sosialisasi ini dilaksanakan dengan beberapa sesi, dimulai dari pembukaan oleh pihak sekolah. Kemudian dilanjutkan oleh pemateri Dr. Muhammad Nur, S.H., M.H yang berbicara mengenai Qanun Jinayat Aceh. Dilanjutkan dengan ibu Dr. Cut Sukmawati, M.Si selaku pemateri kedua yang berperan juga sebagai dosen pembimbing, beliau menyampaikan materi terkait Kenakalan Remaja dan Pencegahannya. Selanjutnya Ketua Tim PKM-PM memandu acara inti dari kegiatan ini dengan memperkenalkan buku komik Si Gempu berbasis AR 3D kepada mitra, diikuti dengan sesi tanya jawab dan games edukatif. Kegiatan ini diikuti oleh siswa, guru, dosen, dan tim PKM-PM. Hasil dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa-siswi SMA Negeri 1 Kuta Makmur terkait Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfikri, A. W. (2023). Peran Pendidikan Karakter Generasi Z dalam Menghadapi Tantangan Di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*.
- Andriyadi, F. (2023). Syariat Islam dan Kontroversial (Studi Syariat Islam di Aceh). *EduLaw : Journal of Islamic Law and Jurisprudence*, 10(5).
- AR, M. (2021). Konsepsi Dan Implementasi Hukum Jinayat Di Aceh Dalam Legislasi Hukum Nasional. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(3).
- Awulloh, A., Latifah, K., Nur, A., & Huda, M. K. H. (2021). Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Era Society 5 . 0 Study. *Prosiding Dan Web Seminar (Webinar)*, 0.
- Ferdian, F., Suryana, E., & Harto, K. (2023). Perkembangan Emosi Remaja Akhir dan Implikasinya pada Pendidikan Agama Islam. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2269>
- Ismatuddiyannah, Meganingrum, R. J. A. A., Putri, F. A., & Mahardika, I. K. (2023). Ciri dan Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja Awal dan Menengah Serta Pengaruhnya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(3).
- Melayu, H. A., Abubakar, M. Z., & MohammadNasir, N. C. (2021). Minoritas di Wilayah Syariat: Kedudukan Non Muslim Dalam Qanun Hukum Jinayat Aceh. *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana Dan Politik Hukum*, 10(1). <https://doi.org/10.22373/legitimasi.v10i1.10521>
- Muchtar, F. F., Rahman, M. C., Azhar, M. N., Kamila Ishaq, S. S., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2024). Peran Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Sinektik*, 6(2). <https://doi.org/10.33061/js.v6i2.9173>
- Mursyidah, D., & Saputra, E. R. (2022). Aplikasi Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 4(1).
- Nurohman, T. (2018). Gerakan penegakan Syariat Islam di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 3(1). <https://doi.org/10.14710/jiip.v3i1.3232>

- Pujianti, W., Nasir, M., & Mawarni, S. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Arab Melayu Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Industri Dan Teknologi (SNIT)*.
- Sa'diah, S., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1489>
- Sahlan, M. (2018). Mencari Surga di Dua Kota; Studi Komparatif Implementasi Syariat Islam. *Substantia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 20(1). <https://doi.org/10.22373/substantia.v20i1.3402>
- Sumawiharja, F. A. (2023). Perkembangan Penologi Islam dan Hukum Jinayat di Nangroe Aceh Darussalam. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i2.2823>
- 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). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Ulya, Z. (2016). Dinamika Penerapan Hukum Jinayat Sebagai Wujud Rekonstruksi Syari'at Islam di Aceh. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum ...*, 5(April).
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Widani, W., Karlimah, K., & Kosasih, E. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Teknologi Augmented Reality untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25255>
- Yuhermansyah, E., & Andani, M. (2018). Tanggapan Masyarakat Kecamatan Pulau Banyak Terhadap Pemberlakuan Qanun Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat. *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana Dan Politik Hukum*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/legitimasi.v7i1.3964>
- Yusuf, M. (2021). Eksistensi Hukum Jinayat Dalam Masyarakat Nusantara. *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana Dan Politik Hukum*, 10(1). <https://doi.org/10.22373/legitimasi.v10i1.10516>
- Zulkhairi, T. (2017). *Syariat Islam Membangun Peradaban: Sebuah Pengantar Studi Syariat Islam di Aceh*.

