

## RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Rivan Syahrul Falah<sup>1</sup>, Aceng Ahmad Rodian Susila<sup>2</sup>, Febi Aulia Zahra<sup>3</sup>

Institut Pendidikan Indonesia

E-mail: [rivansyahrul@institutpendidikan.ac.id](mailto:rivansyahrul@institutpendidikan.ac.id)

### Article History:

Submitted : 27-09-2024

Received : 27-09-2024

Revised : 06-05-2025

Accepted : 13-06-2025

Published : 30-06-2025

**Abstract:** *The development of technology in education must address students' learning challenges, one of which is the presence of abstract material that remains difficult to understand. Augmented Reality (AR) media can serve as a solution to visualize abstract concepts into more concrete experiences, as it incorporates interactive multimedia elements. This study aimed to explore students' responses to learning using Augmented Reality media in the Science and Social Studies (IPAS) subject. A descriptive method was employed with a sample of 30 fifth-grade students. Data were collected using questionnaires and analyzed with the assistance of SPSS 25. The results showed that students gave a positive response to learning with Augmented Reality media on the Human Skeleton topic, as indicated by an average score of 76.57, which falls into the "Strongly Agree" category based on the interpretation guidelines.*

### Keywords:

*Augmented Reality, Learning Media, Social-Science Education, Student Response.*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan harus mampu menjawab berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa, salah satunya adalah banyaknya materi yang masih dianggap abstrak. Media Augmented Reality (AR) dapat menjadi solusi untuk memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih nyata karena dilengkapi unsur multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Augmented Reality pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan sampel sebanyak 30 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, dan analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Augmented Reality pada materi Rangka Manusia memperoleh respon positif dari siswa, dengan nilai rata-rata sebesar 76,57 yang tergolong dalam kriteria "Sangat Setuju".

### Kata Kunci :

Augmented Reality, Media Pembelajaran, IPAS, Respon Siswa

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Fauzi et al. 2022; Fricticarini et al. 2023; Meyanti dan Lesmawan, 2023). Dalam menghadapi era digital, pendidik dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi serta menerapkannya dalam proses pembelajaran (Mutaqin et al. 2021; Susila et al. 2023). Salah satu bentuk tuntutan tersebut adalah melakukan inovasi pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa (Yantoro et al. 2021; Herman et al. 2024; Mutaqin et al. 2025).

Salah satu inovasi yang berkembang dan mulai banyak diterapkan adalah penggunaan media Augmented Reality (AR) (Maulana et al. 2019; Alfitriani et al. 2021; Lelivia, 2023; Menurut Zulfa et al. (2023), AR merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Teknologi ini diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan melalui media konvensional (Pujianti, 2025; Nurgufriani et al. 2025).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, materi yang diajarkan sering kali bersifat konseptual dan menuntut visualisasi konkret (Pratama et al. 2023; Maharani dan Susanti, 2025). Salah satu materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa adalah topik tentang kerangka manusia (Parsaulin, 2017). Berdasarkan observasi awal di SDN Paas 1 Pameungpeuk, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami nama, letak, dan fungsi tulang karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan representatif. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan mengalami hambatan dalam membayangkan struktur rangka manusia secara menyeluruh. Identifikasi terhadap kesulitan belajar siswa merupakan langkah penting sebelum menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Kurniawan dan Dwiyatmika (2017) menegaskan bahwa proses identifikasi permasalahan merupakan tahap awal yang krusial dalam menentukan solusi pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis AR yang mampu menyajikan model kerangka manusia dalam bentuk tiga dimensi dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa (Mustaqim, 2016; Rahman et al. 2017; Sari et al. 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi siswa memahami materi yang kompleks (Ekayani, 2017; Faridah et al. 2022; Melati et al. 2023). Lebih lanjut, Susila et al. (2022) menyatakan bahwa transformasi materi ke dalam bentuk digital dengan memanfaatkan teknologi menjadi strategi inovatif untuk membantu siswa memahami materi yang dianggap sulit. AR yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan objek virtual tiga dimensi dengan unsur multimedia interaktif yang dapat divisualisasikan secara nyata. Pemanfaatan teknologi ini dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar (Hernanda & Aji, 2024).

Meskipun potensinya besar, penggunaan AR dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih relatif baru. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media AR, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Respon tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang secara langsung memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali respon siswa terhadap penggunaan media AR dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang kelebihan, kekurangan, serta potensi pengembangan media AR dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* pada materi Rangka Manusia dalam mata pelajaran IPAS. Metode ini dipilih untuk menggambarkan fenomena secara sistematis dan faktual berdasarkan data yang diperoleh dari respon siswa melalui instrumen penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Paas 1 Pameungpeuk. Sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa, yang ditentukan dengan menggunakan teknik **sampling jenuh**, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan indikator tampilan media, penyajian materi, dan manfaat media pembelajaran. Setiap item kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu: Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Kriteria penilaian respon siswa ditentukan berdasarkan rentang skor sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Respon Siswa

| No | Rentang Skor | Kategori            |
|----|--------------|---------------------|
| 1  | 20–32        | Sangat Tidak Setuju |
| 2  | >33–45       | Tidak Setuju        |
| 3  | >45–57       | Setuju              |
| 4  | >57–80       | Sangat Setuju       |

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil analisis disajikan dalam bentuk statistik deskriptif, seperti nilai rata-rata, standar deviasi, minimum, maksimum, dan persentase, untuk menggambarkan kecenderungan respon siswa terhadap penggunaan media *Augmented Reality*.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN****A. Hasil Penelitian**

Pengumpulan data dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran IPAS pada materi Rangka Manusia yang disampaikan dengan menggunakan media *Augmented Reality*. Setelah pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan guna mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media tersebut. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

**1. Deskripsi Statistik Respon Siswa**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata respon siswa sebesar **76,57** seperti tampak pada tabel 2. Jika dibandingkan dengan pedoman interpretasi skor yang digunakan dalam penelitian ini, nilai tersebut termasuk dalam kategori **“Sangat Setuju”**. Artinya, secara umum siswa memberikan respon sangat positif terhadap penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 2. Data Statistik Respon Siswa

| Statistik            | Nilai |
|----------------------|-------|
| N (Jumlah Responden) | 30    |
| Mean (Rata-rata)     | 76,57 |
| Std. Deviation       | 2,417 |
| Minimum              | 69    |
| Maximum              | 80    |
| Jumlah Total Skor    | 2297  |

**2. Analisis Presentase Respon Siswa Berdasarkan Indikator**

Untuk melihat lebih rinci persepsi siswa, kuesioner disusun berdasarkan tiga aspek, yaitu tampilan media, penyajian materi, dan manfaat media. Presentase respon positif siswa terhadap masing-masing indikator disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Presentase Respon Siswa Berdasarkan Indikator

| No. | Aspek            | Indikator                                     | Presentase | Rata-Rata | Kategori    |
|-----|------------------|-----------------------------------------------|------------|-----------|-------------|
| 1   | Tampilan Media   | Media memiliki tampilan menarik               | 96,7%      | 94,30%    | sangat baik |
|     |                  | Desain visual menarik minat belajar           | 100%       |           |             |
|     |                  | Suara jelas dan mudah dipahami                | 95,8%      |           |             |
|     |                  | Audio tidak mengganggu proses belajar         | 96,7%      |           |             |
|     |                  | Tampilan sesuai dengan materi                 | 96,7%      |           |             |
|     |                  | Desain grafis mendukung pemahaman             | 91,7%      |           |             |
|     |                  | Media secara keseluruhan menarik              | 82,5%      |           |             |
| 2   | Penyajian Materi | Menumbuhkan ketertarikan belajar              | 99,2%      | 97,40%    | sangat baik |
|     |                  | Materi mudah dipahami                         | 97,5%      |           |             |
|     |                  | Membantu mempercepat pemahaman                | 99,2%      |           |             |
|     |                  | Konsep dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari | 95,8%      |           |             |
|     |                  | Memberikan relevansi dengan pengalaman siswa  | 99,2%      |           |             |
|     |                  | Ilustrasi dan contoh kontekstual              | 95,8%      |           |             |
|     |                  | Contoh memudahkan pemahaman                   | 95%        |           |             |
| 3   | Manfaat Media    | Istilah mudah dipahami                        | 86,7%      | 95,40%    | sangat baik |
|     |                  | Istilah teknis dijelaskan dengan baik         | 97,5%      |           |             |
|     |                  | Bahasa mudah dipahami                         | 99,2%      |           |             |
|     |                  | Bahasa sesuai tingkat pemahaman siswa         | 95%        |           |             |
|     |                  | Penyajian sistematis dan logis                | 95,8%      |           |             |
|     |                  | Urutan materi mudah diikuti                   | 98,3%      |           |             |

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* (AR) pada materi Rangka Manusia dalam mata pelajaran IPAS. Dengan nilai rata-rata sebesar 76,57, siswa tergolong dalam kategori "Sangat Setuju" terhadap penggunaan media AR, sebagaimana dikonfirmasi melalui analisis kuantitatif terhadap kuesioner yang dibagikan. Respon ini tidak hanya mencerminkan ketertarikan siswa terhadap teknologi baru, tetapi juga menunjukkan adanya peningkatan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan ini menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* sangat efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat abstrak seperti struktur kerangka manusia. Respon siswa yang tinggi pada aspek tampilan dan penyajian menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian serta memudahkan pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan pendapat Falah dan Susila (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih menarik dan interaktif.

Fitur video yang terintegrasi dalam media AR dalam penelitian ini menjadi pembeda dari media konvensional, dan terbukti meningkatkan pemahaman siswa (Sari et al. 2025). Penambahan elemen suara dan visual secara simultan mendukung prinsip pembelajaran multimodal, sebagaimana dijelaskan oleh teori *Dual Coding* dari Paivio, bahwa kombinasi verbal dan visual memperkuat retensi informasi (Rasyad, 1999).

Respon positif siswa juga menunjukkan bahwa pendekatan ini berkontribusi terhadap motivasi belajar. Sebagaimana dikemukakan Denni, Susila, dan Nugraha (2024), penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara teoritis, temuan ini mendukung pendekatan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2005), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan secara verbal dan visual secara simultan. AR memungkinkan integrasi tersebut melalui tampilan objek 3D yang dapat dilihat secara langsung dalam konteks nyata, serta penjelasan suara atau narasi yang menyertainya. Hal ini memberikan stimulasi ganda terhadap pemrosesan kognitif siswa dan meningkatkan *retensi* serta *transfer* informasi.

Namun demikian, penggunaan AR masih memiliki keterbatasan, seperti keterampilan teknis yang dibutuhkan guru, dan keterbatasan perangkat yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, pengembangan AR ke depan perlu disertai pelatihan guru serta penyesuaian kurikulum agar media ini dapat diimplementasikan secara optimal di berbagai sekolah dasar.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* pada materi Rangka Manusia dalam mata pelajaran IPAS tergolong sangat positif. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata respon sebesar 76,57, yang termasuk dalam kategori "Sangat Setuju" berdasarkan pedoman interpretasi yang digunakan. Respon positif siswa terlihat dari tiga aspek utama, yaitu tampilan media, penyajian materi, dan manfaat media, yang masing-masing

memperoleh persentase di atas 90%, menandakan bahwa media AR mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

Penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai efektivitas media Augmented Reality dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar:

1. Penelitian selanjutnya menggunakan pendekatan eksperimen, dengan menggabungkan media AR dengan model pembelajaran tertentu (misalnya, Problem Based Learning atau Discovery Learning) guna melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa.
2. Pengembangan media AR disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar, agar lebih kontekstual dan mendukung capaian pembelajaran yang diharapkan.
3. Pelatihan penggunaan AR bagi guru juga perlu dilakukan agar pemanfaatan teknologi ini dapat diimplementasikan secara optimal dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran mengenal bentuk rupa bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38.
- Denni, I., Susila, A. A. R., & Nugraha, W. S. (2024). PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN SUKAKARYA 2. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 139-146.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Falah, R. S., & Susila, A. A. R. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) BERBANTUAN MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN 5CIKONDANG KEC. CISOMPET KABUPATEN GARUT. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 57-63.
- Faridah, A. U. N., Nugraha, W. S., Mutaqin, E. J., & Soraya, D. D. Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Mata Pelajaran IPA SD Kelas III. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 593-601).
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134-141.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.
- Herman, T., Prabawanto, S., Mutaqin, E. J., Nurwahidah, L. S., Febrianti, F. A., & Nugraha, W. S. (2024). Sosialisasi dan Implementasi Professional Learning Community based on Didactical Design Research (Proleco-DDR) untuk Mengembangkan Pengetahuan Profesional Guru dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di

- Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 77-86.
- Hernanda, A., & Aji, A. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 245-251.
- Kurniawan, Y. I., & Dwiymatika, W. (2017). Aplikasi diagnosa retardasi mental pada anak. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 336-343.
- Leliavia, L. (2023). Literature review: Media pembelajaran augmented reality (AR) sebagai inovasi di era revolusi industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan Sdm Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1-12.
- Maulana, I., Suryani, N., & Asrowi, A. (2019). Augmented reality: solusi pembelajaran ipa di era revolusi industri 4.0. *Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 19-26.
- Maraharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SEKOLAH DASAR. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275-283.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge handbook of multimedia learning*, 41(1), 31-48.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Meyanti, I. G. A. S., & Lasmawan, I. W. (2023). Tuntutan digital literasi pada kurikulum pendidikan IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 115-122.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mutaqin, E. J., Nurjamaludin, M., & Alfiyanti, N. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POP-UP BOOK TERHADAP MINAT BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 86-94.
- Mutaqin, E. J., Wahyudin, W., Herman, T., & Suryaningrat, E. F. Profil kemampuan pemecahan masalah matematis pada mahasiswa calon guru sekolah dasar: Studi pendahuluan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 160-174.
- Nurgufriani, A., Asriyadin, A., Adiansha, A. A., & Fuadi, M. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Model Fan-N-Pick untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 295-302.
- Parsaulian, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Komik IPA Sains terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD pada Materi Rangka Manusia. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 3(1), 47-53.
- Pratama, D., Nugraha, W. S., & Mutaqin, E. J. (2023). Pengaruh Media Berbasis Video Animasi terhadap Literasi Sains Siswa Kelas IV dalam Mata Pelajaran IPA. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1-9.
- Pujianti, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *STEMATIKA: Journal of Mathematics Research*, 1(1), 10-19.
- Rasyad, H. A. (1999). *Teori belajar dan pembelajaran*. Uhamka Press.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3

- Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia online*, 5(1), 4-6.
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Yantoro, Y., Hariandi, A., Mawahdah, Z., & Muspawi, M. (2021). Inovasi guru dalam pembelajaran di era pandemi COVID-19. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 8-15.
- Sari, J. N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY TERINTEGRASI GOOGLE SITES DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS PADA TINGKAT SMP. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 65-79.
- Susila, A. A. R., Falah, R. S., & Ramdan, M. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 50-56.
- Susila, A. A. R., Nasrullah, I., Denni, I., & Bhakti, D. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Bagi Guru SMP. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(02), 60-66.
- Susila, A. A. R., Rahmat, E., Denni, I., & Bhakti, D. D. (2024). PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 5 CIKONDANG GARUT. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 99-107.
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap pemahaman konsep matematika siswa SD kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509-514.