

Efektivitas Penggunaan Media Poster Yang Memuat *Augmented Reality* Pada Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Peserta Didik Di SMA/MA

Az Zhukruf Nadhillah Saleh^{1*}, Hera Hastuti²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*azzhukrufn@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the author wanting to see the effectiveness of using poster media that contains augmented reality. The aim of this research is to analyze the effectiveness of poster media containing augmented reality in SMA/MA. The method used in this research is the quantitative descriptive method. The data source used was 61 students in class XI Phase F, consisting of class XI F 2 MAN 1 Padang with a total of 28 students and class XI F 2 SMA N 16 Padang with a total of 33 students. This research was conducted in August 2024. Data collection was carried out by distributing questionnaires and interviews. Data analysis was carried out quantitatively using averages. The research results obtained an average of 63.27% with an effective category which strengthens that poster media containing augmented reality is effective as a medium in history learning to improve students' understanding of the material. The material understanding indicator is 59.01% in the effective category, the new experience indicator is 54.09% in the effective category, the learning experience indicator is 62.29% in the effective category, the learning independence indicator is 67.21% in the effective category, the ease of learning indicator shows the highest results amounting to 73.77% in the effective category. Students can re-study the material on the Indonesian AR independence proclamation poster application at any time so that students understand the material better, this shows that posters containing augmented reality are effectively used to increase students' understanding of the material.

Keyword : Effectiveness, poster media using augmented reality, history learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penulis yang ingin melihat efektivitas dari penggunaan media poster yang memuat *augmented reality*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media poster yang memuat *augmented reality* di SMA/MA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah peserta didik kelas XI Fase F sebanyak 61 orang terdiri dari kelas XI F 2 MAN 1 Padang dengan jumlah 28 orang peserta didik dan kelas XI F 2 SMA N 16 Padang dengan jumlah 33 orang peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2024. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket dan wawancara. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan rerata. Hasil penelitian memperoleh rata-rata sebesar 63,27% dengan kategori efektif yang memperkuat bahwa media poster yang memuat *augmented reality* efektif sebagai media dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik. Indikator pemahaman materi 59,01% dengan kategori efektif, indikator pengalaman baru 54,09% dengan kategori efektif, indikator pengalaman belajar 62,29% dengan kategori efektif, indikator kemandirian belajar

67,21% dengan kategori efektif, indikator kemudahan belajar menunjukkan hasil tertinggi sebesar 73,77% dengan kategori efektif. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi pada aplikasi poster proklamasi kemerdekaan Indonesia AR kapanpun sehingga peserta didik lebih memahami materi, hal ini menunjukkan bahwa poster yang memuat *augmented reality* efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi siswa.

Kata Kunci : Efektivitas, media poster yang memuat *augmented reality*, pembelajaran sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting bagi perkembangan suatu negara, Perkembangan teknologi di Indonesia telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran pendidik harus memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang beragam. Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi minat atau tindakan siswa. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hal ini dapat menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan monoton. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa untuk memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga (Rohima, 2023, hlm. 76).

Pada seluruh kegiatan pendidikan, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama (Meirisa, 2022, hlm. 801). Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar. Pendidikan merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Magdalena et al., 2020, hlm. 291). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.. Proses pembelajaran dikatakan berhasil bila terjadi formasi perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Perubahan tersebut digunakan sebagai salah satu implementasi proses pembelajaran dengan baik dan tepat (Ujianti Cahyaningsih, 2019, hlm. 91). Maka pendidik berusaha sepenuhnya untuk mencapai tujuan tersebut dengan mempersiapkan materi yang akan dibahas tertuang dalam ATP (Alur Tujuan Pembelajaran). Idealnya dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka, guru memiliki kewenangan secara luas untuk mendesain, mengajar, dan melakukan asesmen. Dalam konteks ini, realitas pembelajaran dan asesmen di sesuaikan dengan kondisi faktual dari masing-masing kelas (Idris, 2023, hlm. 483). Sebagai fasilitator guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang beragam, media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi materi dari bahan ajar yang diberikan kepada siswa. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai penunjang peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan informasi (Daniyati et al., 2023, 283).

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah menggunakan media berbasis *IT*. Kemudian peneliti ingin melihat efektivitas penggunaan media poster yang memuat

augmented reality. Seperti di MAN 1 Padang guru yang bersangkutan tidak menggunakan media, pembelajaran sejarah berlangsung dengan metode diskusi, dengan proses pembelajaran guru membagi siswa berkelompok dengan materi yang berbeda sehingga membuat siswa tidak menguasai semua materi yang diajarkan. Selain itu, disaat pencarian materi guru yang bersangkutan menyuruh siswa untuk mencari materi di internet sehingga informasi yang mereka dapatkan berbeda. Guru berpedoman dengan buku cetak. Sedangkan di SMAN 16 Padang, guru yang bersangkutan menggunakan media *youtube* yang digunakan saat pembelajaran berlangsung, dengan metode konvensional sehingga membuat siswa bosan dan tidak memahami materi dengan baik. Melihat kondisi seperti ini diperlukan media pembelajaran yang cocok untuk mengantisipasi hal tersebut.

Dari berbagai media yang ada, melihat kondisi pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang diharapkan tentunya para pendidik dalam melakukan pemilihan media harus tepat agar tercipta pembelajaran yang diharapkan. Tentunya pemilihan media disesuaikan dengan komponen- komponen yang ada dalam proses mengajar, mulai dari tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran dapat menunjang efektifitas proses dan hasil yang bagus selama pembelajaran (Nurjamil et al., 2023, hlm. 181).

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti memilih media pembelajaran dengan menggunakan media poster menggunakan *Augmented Reality* yang sudah di buat oleh peneliti sebelumnya yang berjudul “Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berupa Poster Dengan *Augmented Reality* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA” yang ditulis oleh Husnul Fikri. Efektivitas dalam penelitian ini akan melihat indikator-indikator sebagai berikut, yaitu : 1) pemahaman materi, 2) pengalaman baru, 3) pengalaman belajar, 4) kemandirian belajar, 5) kemudahan untuk belajar. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini ialah penelitian dari Mufatihatus & Sukma (2021) pengembangan media pembelajaran *augmented reality* pada materi peninggalan kerajaan hindu-buddha di Indonesia. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran *augmented reality* termasuk dalam kategori sangat baik (Suroiya & Prasetya, 2021, hlm. 93). Penelitian berikutnya yang relevan adalah penelitian dari Harry & Ari (2021) penerapan *augmented reality* sebagai media pembelajaran sejarah indonesia berbasis *android* di SD Negeri Jatimulya 11 menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *augmented reality* tentang sejarah Indonesia dapat membantu menarik minat belajar siswa dengan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah menggunakan aplikasi (Purnama & Alfian, 2021, hlm. 21). Penelitian lainnya yang relevan adalah Awanis & Sarah (2020) teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran pontianak heritage menyatakan bahwa media pembelajaran Pontianak heritage layak digunakan pada pembelajaran mengenal bangunan bersejarah di kota Pontianak, aplikasi ini sangat mudah digunakan dan efektif dalam mengenal bangunan bersejarah. Penelitian yang relevan ini sama-sama membahas mengenai pemanfaatan penggunaan *augmented reality* serta menjadi landasan peneliti untuk melihat penggunaan *augmented reality* sebagai media dalam pembelajaran sejarah (Hidayati & Bibi, 2020, hlm. 37)

Efektivitas merupakan pencapaian suatu tujuan atau menunjukkan tingkat keberhasilan suatu program berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Menurut Ravianto (2014) menyatakan bahwa efektivitas merupakan seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif (Mufida et al., 2019, hlm. 149). Dalam hal ini efektivitas yang dicapai adalah efektivitas media poster menggunakan *augmented reality*. Poster merupakan media komunikasi yang termasuk dalam jenis media lini bawah (*below the line media*). Sesuai dengan sifat media lini bawah pesan yang ditulis pada media tersebut berpedoman pada beberapa kriteria yaitu: menggunakan kalimat pendek, sederhana, ringkas, singkat, menggunakan huruf besar dan tebal, dikemas menarik (Sumartono & Astuti, 2018, hlm. 9). Menurut Sri Anitah (2008) dalam (Sumartono dan Hani Astuti, (2018) menyatakan manfaat media poster yaitu : (1) memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; (2) memberikan pengalaman kreatif kepada peserta didik, melalui media poster kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, (3) sebagai petunjuk atau peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan kelas, sekolah, bahkan hukum (Sumartono & Astuti, 2018).

Menurut Rusnandi (2016) mengungkapkan bahwa *augmented reality* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya yang dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi yang memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara *real-time* (Alfitriani et al., 2021, hlm. 33). Sehingga pengguna dapat mengalami interaksi langsung dengan informasi yang telah tersedia. Hal tersebut menunjukkan bahwa media poster menggunakan *augmented reality* bisa digunakan dalam media pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan poster yang memuat *augmented reality* sebagai media dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik di MAN 1 Padang dan di SMA N 16 Padang.

Adapun yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan poster yang memuat *augmented reality* sebagai media dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik di MAN 1 Padang dan di SMA N 16 Padang ? Fokus penelitian terletak pada mengujikan efektivitas penggunaan poster yang memuat *Augmented Reality* sebagai media dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik di MAN 1 Padang dan SMAN 16 Padang. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam menganalisis media pembelajaran terkait media poster dengan menggunakan *augmented reality* dalam pembelajaran sejarah, dan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian. Manfaat praktis dari penelitian ini, bagi peserta didik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan baik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Sementara bagi guru adalah untuk membantu jalannya proses pembelajaran, mempermudah kerja guru dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat menciptakan media yang lebih bervariasi.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dengan ciri pengumpulan data dan analisis untuk memperkuat hasil penelitian (Hardani et al., 2020, hlm. 105). Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Padang dan SMA N 16 Padang pada semester Juli-Desember 2024. Subjek penelitian sebanyak 61 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu; menyebarkan angket kepada peserta didik dan wawancara untuk memperkuat penelitian. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rerata(Purwanto, 2015, hlm. 43).

Pada skor pilihan jawaban kuisisioner pemakaian rumus penskoran diambil dari pendapat (Riduwan 2018, hlm. 39) dengan kriteria jawaban poin 5 Sangat Setuju (SS), poin 4 Setuju (S), poin 3 Netral (N), poin 2 Tidak Setuju (TS), poin 1 Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk menghitung indikator menilai keefektifan pembelajaran digunakan skor pada jawaban kuisisioner. Pada penelitian efektivitas ini akan melihat indikator-indikator sebagai berikut, yaitu : 1) pemahaman materi, 2) pengalaman baru, 3) pengalaman belajar, 4) kemandirian belajar, 5) kemudahan untuk belajar.

Tabel 1. Kriteria interpretasi skor keefektifan penggunaan poster yang memuat *augmented reality*

<i>Penilaian</i>	<i>Kriteria keefektifan</i>
0%-20%	Sangat Tidak Efektif
21%-40%	Tidak Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat Efektif

Sumber (Riduwan 2018, hlm. 39)

PEMBAHASAN

Hasil analisis data setelah penulis melakukan penyebaran kuisisioner secara langsung di kelas, yang ditanggapi oleh responden sebanyak 61 orang terdiri dari kelas XI F 2 MAN 1 Padang dengan jumlah 28 orang peserta didik dan kelas XI F 2 SMA N 16 Padang dengan jumlah 33 orang peserta didik. Berdasarkan dari 5 indikator yang digunakan sebagai pengukuran menunjukkan hasil persentase sebesar 63, 27% dengan kategori efektif memperkuat bahwa media poster yang memuat *augmented reality* efektif sebagai media dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik Secara keseluruhan hasil keefektifan penggunaan poster yang memuat *augmented reality* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi keefektifan penggunaan poster yang memuat *augmented reality*

Indikator	Persentase	Kategori
Pemahaman materi	59, 01%	Efektif
Pengalaman baru	54, 09%	Efektif
Pengalaman belajar	62, 29%	Efektif
Kemandirian belajar	67, 21%	Efektif
Kemudahan untuk belajar	73, 77%	Efektif

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Indikator	Persentase	Kategori
Pemahaman materi	59, 01%	Efektif
Pengalaman baru	54, 09%	Efektif
Pengalaman belajar	62, 29%	Efektif
Kemandirian belajar	67, 21%	Efektif
Kemudahan untuk belajar	73, 77%	Efektif
Rata-rata	63, 27%	Efektif

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Untuk melihat bagaimana efektivitas media poster yang memuat *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman materi siswa dengan 5 indikator. Indikator pertama ialah pemahaman materi dengan jumlah persentase 59,01% dengan kategori efektif. Pada indikator ini siswa menjawab setuju sebanyak 36 orang. Indikator kedua ialah pengalaman baru dengan jumlah persentase 54,09% dengan kategori efektif. Pada indikator ini siswa menjawab setuju sebanyak 33 orang. Indikator ketiga ialah pengalaman belajar dengan jumlah persentase 62,29% dengan kategori efektif. Pada indikator ini siswa menjawab sangat setuju sebanyak 38 orang. Indikator keempat ialah kemandirian belajar dengan jumlah persentase 67,21% dengan kategori efektif. Pada indikator ini siswa menjawab setuju sebanyak 41 orang. Indikator kelima ialah kemudahan untuk belajar dengan jumlah persentase 73,77% dengan kategori efektif. Pada indikator ini siswa menjawab setuju sebanyak 45 orang.

Media pembelajaran poster yang memuat *augmented reality* dapat memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung sehingga pemahaman peserta didik menjadi nyata. Penggunaan AR dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya contohnya dari Mufatihatus & Sukma, 2021 Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran *augmented reality* termasuk dalam kategori “sangat baik”, hal ini dibuktikan dengan hasil pengembangan media pembelajaran *augmented reality* memperoleh skor penilaian kelayakan dari ahli materi dengan rata-rata 3,70 dan ahli media pembelajaran dengan rata-rata 3,50. Skor rata-rata dari kedua validator tersebut adalah 3,60 sehingga dapat dikategorikan sebagai media “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, rekapitulasi dari hasil reaksi

peserta didik mengenai media *augmented reality* mendapatkan skor rata-rata 93,13% sehingga media ini dikategorikan “sangat baik”(Suroiya & Prasetya, 2021, hlm. 96)

Penelitian berikutnya dari Harry & Ari 2021 Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis *Android* di SD Negeri Jatimulya 11. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *augmented reality* tentang sejarah Indonesia dapat membantu menarik minat belajar siswa dengan adanya peningkatan pengetahuan siswa sebesar 88,7% setelah menggunakan aplikasi(Purnama & Alfian, 2021, hlm. 26).

Penelitian berikutnya dari Awanis & Sarah, 2020 Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pontianak Heritage. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran Pontianak heritage layak digunakan pada pembelajaran mengenal bangunan bersejarah dikota Pontianak, hal ini dibuktikan dengan aplikasi *Augmented Reality* Pontianak heritage menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat mudah digunakan dan efektif dalam mengenal bangunan bersejarah. Maka dari itu aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran(Hidayati & Bibi, 2020, hlm. 46).

Penelitian berikutnya Dari Sulistianingsih & Djoko, 2022 Potensi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) Dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa AR dan VR menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan minat mahasiswa arsitektur. AR dan VR berperan dalam proses pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman melalui transmisi dunia digital dan bertujuan untuk sepenuhnya menggantikan hubungan guru-siswa. Selain itu AR dan VR sebagai alat dalam proses pengajaran sejarah arsitektur untuk membuat pembelajaran lebih menarik.(AS & Kustono, 2022, hlm. 13).

Penelitian berikutnya dari Raghie, 2020 Penggunaan *Augmented Reality* Pada Sekolah Menengah. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *augmented reality* dirasa sangat mampu dalam memenuhi kebutuhan dunia pendidikan pada era saatini. Penggunaan *augmented reality* dapat membantu siswa dalam meraih keberhasilan proses belajar. *Augmented reality* juga sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih efektif(Pradana, 2020, hlm. 101). Berdasarkan hasil telaah dari beberapa penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan poster yang memuat *augmented reality* efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis 5 indikator memperoleh rata-rata sebesar 63,27% menunjukkan penggunaan poster yang memuat *augmented reality* efektif untuk meningkatkan pemahaman materi siswa di MAN 1 Padang dan SMA N 16 Padang. Indikator pemahaman materi dengan jumlah persentase 59,01% dengan kategori efektif. Indikator pengalaman baru dengan jumlah persentase 54,09% dengan kategori efektif. Indikator pengalaman belajar dengan jumlah persentase 62,29% dengan kategori efektif. Indikator kemandirian belajar dengan jumlah persentase 67,21% dengan kategori efektif. Dan indikator kemudahan untuk belajar mendapatkan persentase tertinggi diantara 5 (lima)

indikator lain dengan jumlah persentase 73,77% dengan kategori efektif. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi pada aplikasi poster proklamasi kemerdekaan Indonesia AR kapanpun sehingga peserta didik lebih memahami materi, hal ini menunjukkan bahwa poster yang memuat *augmented reality* efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardani, Ustiawaty, J., Andriani, H., Fatmi Utami, E., Rahmatul Istiqomah, R., Asri Fardani, R., Juliana Sukmana, D., & Hikmatul Auliya, N. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu* (Issue Maret).
- Purwanto. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reabilitas Untuk Peneliitian Ekonomi Syariah*.
- 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. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- AS, S., & Kustono, D. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 10. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v7i1.12262>
- Hidayati, A., & Bibi, S. (2020). Teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran Pontianak Heritage. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 9(1), 37–45. <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i1.1306>
- Idris, S. (2023). Mindset Kurikulum Merdeka. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 482–492. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3993>
- Magdalena, I., Dea, K. Y., & Puspitasari. (2020). Rendahnya mutu hasil belajar siswa Sekolah Dasar dengan adanya pembelajaran online. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 292–305. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Meirisa, S. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 800–807. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2538>

- Mufida, A. S., Damayanti, M. R., & Prastyo, R. (2019). Efektivitas Mediasi Sebagai Upaya Penyelesaian Perselisihan Pemutusan Hubungan Kerja (Studi Pada Cv. Anugrah Jaya Kab. Bangkalan). *Competence : Journal of Management Studies*, 12(2), 144–166. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4955>
- Nurjamil, L., Kusmarni, Y., & Tarunasena. (2023). Efektivitas Penerapan Media Educandy Pada Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 12(2), 179–190. <https://doi.org/10.17509/factum.v12i2.47635>.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Purnama, H., & Alfian, A. N. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL : Journal of Informatics*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.51211/itbi.v6i1.1664>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sumartono, & Astuti, H. (2018). *Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan*. 15.
- Suroiya, M., & Prasetya, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *SOSEARCH : Social Science Educational Research*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p93-104>
- Ujjanti Cahyaningsih. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 1–14.