PENGEMBANGAN *FLASHCARD AUGMENTED REALITY* (AR) BERBANTUAN *ASSAMBLER EDU* PADA PENGENALAN ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS DI SDN 104202 BANDAR SETIA

Ananda Tampubolon[1], Try Wahyu Purnomo[2], Putra Afriadi[3,] Sri Mustika Aulia[4], Natalia Silalahi[5]
[1,2,3,4,5] PGSD FIP Universitas Negeri Medan
anandatampubolon22@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by limited use innovative learning media and technology integration in music education at the elementary school level, which caused students to experience difficulties in understanding rhythmic and melodic musical instruments. The study aimed to develop an Augmented Reality (AR)-based Flashcard learning media assited by Assambler Edu that is valid, practical, and effective. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consist the five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were All Fifth-grade students of SDN 104202 Bandar Setia. Data were collected through interviews, questionnaires, and learning achievement tests. The results showed that the developed media achieved validity scores of 84% from material expert and 90%from the media expert, both categorized as highly valid. The practicality test yielded a score of 95,7%, indicating a highly practical category. The effectiveness test demonstrated an improvement in students average score from 46.65 on the pre-test to 84.56 on the post-test, with an N-Gain score of 0.72, categorized as high. Therefore, the Augmented Reality (AR)-based Flashcard assited by Assambler Edu was found to be valid, practical, and effective for teaching rhythmic and melodic musical instruments in elementary school.

Keywords: *Flashcard, Augmented Reality, Assambler Edu, Rythmic And Melodic Musical Instruments.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengunaan media pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan teknologi pada pembelajaran seni musik disekolah dasar sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi alat musik ritmis dan melodis. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Subjek pada penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* yang dikembangkan memperoleh validitas sebesar 84% dari ahli materi dan 90% dari ahli media dengan kategori valid. Uji praktikalitas memperoleh persentase 95,7% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 46,65 menjadi 84,56

dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,72 pada kategori tinggi. Dengan demikian, Flashcard Augmented Reality (AR) berbantuan Assambler Edu dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran alat musik ritmis dan melodis di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flashcard, Augmented Reality, Assambler Edu,* Alat Musik Ritmis dan Melodis.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut proses pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan berpusat pada peserta didik sehingga guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Kurikulum Merdeka hadir dengan pendekatan yang lebih fleksibel, adaptif, serta memberikan keleluasaan bagi sekolah dan guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Syafriani dkk, 2025, h. 22) .Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Menurut Nurmadiah & Asmariani, (2020, h. 63) bahwa teknologi menjadi salah satu pemecah dalam mengatasi berbagai permasalahan dibidang pendidikan karena mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Afriantoni dkk., (2025, h. 435) juga berpendapat bahwa Teknologi Pendidikan merupakan kegiatan kajian atau penerapan yang bertujuan menunjang proses pembelajaran disekolah melalui pemanfaatan yang tersedia dan sesuai, sehingga dapat memperkuat pengembangan konsep belajar. Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa

teknologi Pendidikan adalah pendekatan sistematis yang menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

Pada pembelajaran Seni Budaya, khususnya materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat konkret maupun abstrak. Namun, hasil observasi di SDN 104202 Bandar Setia menunjukkan bahwa pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran konkret dan kurang optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan belajar menjadi kurang variatif serta menyulitkan peserta didik dalam memahami bentuk, fungsi, dan cara memainkan alat musik ritmis maupun melodis. Rusdewanti & Gafar, (2014, h. 156) berpendapat bahwa Diperlukan media pembelajaran berupa produk multimedia pembelajaran Seni Budaya khususnya pada pembelajaran seni musik yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memfokuskan perhatian siswa,

Salah satu platform yang mendukung penerapan teknologi AR dalam pendidikan adalah *Assemblr Edu*. Platform ini menyediakan berbagai fitur untuk membuat dan menampilkan objek tiga dimensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Aditama dkk., (2019, h. 2) mengatakan *Augmented Reality* merupakan teknologi yang memadukan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi, kemudian menampilkan objek virtual tersebut secara langsung dalam waktu nyata. Integrasi *Flashcard* dengan teknologi AR melalui aplikasi *Assemblr Edu* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik serta membantu peserta didik memahami materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis secara lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) berbantuan Assemblr Edu layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Nurfidiya (2025), Selang dkk. (2025),

dan Fitri (2025) menunjukkan bahwa media AR yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada materi ekologi, keragaman budaya, dan IPAS. Sementara itu, pengembangan media *Flashcard Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assemblr Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis di kelas V SDN 104202 Bandar Setia serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research* and *Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design*, *Development, Implementation, and Evaluation*) untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assemblr Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis. Menurut (Maydiantoro, 2021, h. 2) penelitian dan pengembangan ialah suatu pendekatan penelitian dengan tujuan untuk merancang, mengembangkan, serta melakukan pengujian terhadap suatu produk yang diterapkan dalam bidang pendidikan.Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif melalui tahapan pengembangan yang sistematis.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 104202 Bandar Setia pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 23 peserta didik kelas V. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran. Menurut Ernawati & Setiawaty, (2021, h. 222). Angket ialah instrumen penelitian yang memuat beberapa pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi, dimana responden memberikan jawaban secara bebas sesuai dengan pandangan mereka

.Angket pada penelitian ini digunakan untuk menilai validitas media oleh ahli materi dan ahli media serta praktikalitas media oleh praktisi pendidikan. Adapun tes berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Kadir, (2015, h. 70) Tes merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang digunakan untuk menilai sejuah mana tujaun pembelajaran telah tercapai, dengan kata lain, tes berfungsi sebagai sarana untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas media menggunakan persentase kelayakan serta skor N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, saran, dan masukan dari validator sebagai dasar perbaikan produk yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil *Pengembangan Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu*

Pengembangan *Flashcard Augmented Reality* (AR) Berbantuan *Assambler Edu* dilakukan dengan melalui model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Setiap tahap dalam penelitian ini menghasilkan temuan yang menjadi dasar penyempurnaan produk.

Pada tahap *Analysis,* diperoleh informasi bahwa pembelajaran Seni Budaya pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis di kelas V masih didominasi oleh penggunaan buku digital dan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menampilkan bentuk alat musik secara nyata sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali jenis, bentuk, sumber bunyi, serta cara memainkan alat musik ritmis dan melodis. Selain itu, peserta didik cenderung kurang aktif dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu memvisualisasikan objek secara nyata untuk membantu peserta didik memahami materi.

Pada tahap *Design,* peneliti merancang media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assemblr Edu* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Desain media meliputi penyusunan materi alat musik ritmis dan melodis, pembuatan desain flashcard, pemilihan gambar alat musik, penyusunan marker AR, serta perancangan tampilan objek tiga dimensi pada aplikasi Assemblr Edu. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan.

Pada tahap *Development*, rancangan media yang telah disusun kemudian dikembangkan menjadi produk *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assemblr Edu.* Setiap flashcard memuat gambar alat musik yang dapat dipindai menggunakan aplikasi sehingga menampilkan objek tiga dimensi beserta informasi mengenai nama, jenis, sumber bunyi, dan cara memainkan alat musik tersebut. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap implementation, media *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assemblr Edu* diujicobakan kepada peserta didik kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peserta didik diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mereka mengenai materi alat musik ritmis dan melodis. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Visualisasi objek tiga dimensi yang ditampilkan melalui teknologi Augmented Reality membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan konkret. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Pada tahap *Evaluation*, dilakukan evaluasi terhadap media berdasarkan hasil validasi ahli, angket

praktikalitas, dan efektivitas media. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan serta melakukan perbaikan apabila masih terdapat kekurangan. Berdasarkan hasil evaluasi, media *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assemblr Edu* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran pengenalan alat musik ritmis dan melodis. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal.

2. **Validitas *Flashcard Augmented Reality* (AR) Berbantuan *Assambler Edu***

Validitas produk *Flashcard* AR berbantuan *Assambler Edu* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor Diperoleh
Aspek Kurikulum	10	8
Aspek Isi Materi	25	22
Aspek Bahasa	15	12
Total Skor	50	42
Hasil Kelayakan	$X = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ keseluruhan}$ X 100% $= \frac{42}{50}$ X 100% = 84%	
Kategori	Sangat Layak	

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor Diperoleh
Aspek Penyajian	20	20
Aspek Tampilan dan Desain	25	21
Aspek Penggunaan	15	13
Total Skor	60	54
Hasil Kelayakan	$X = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ keseluruhan}$ X 100% $= \frac{54}{60}$ X 100% = 90%	
Kategori	Sangat Layak	

Secara keseluruhan *Flashcard* AR berbantuan *Assambler Edu* memperoleh rata rata sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Validasi materi memperoleh nilai 84%, sedangkan validasi media memperoleh nilai 90%.

Hal ini menunjukkan bahwa *Flashcard* AR berbantuan *Assambler Edu* yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi,kebahasaan, penyajian, serta tampilan media

sehinga layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Praktikalitas *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu*

Penilaian praktikalitas *Flashcard* AR berbantuan *Assambler Edu* diperolah melalui angket respon guru. Adapun hasil angket respon guru dapat dilihat dalam tabel berikut ini

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

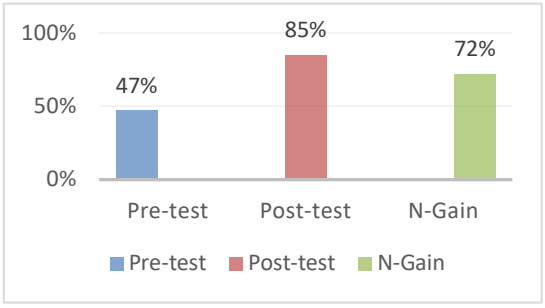
Indikator Penilaian	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor Diperoleh
Aspek Materi	15	**15**
Aspek Tampilan	15	**14**
Aspek Bahasa	15	**14**
Aspek Manfaat	15	**15**
Total Skor	60	**58**
Hasil Kelayakan	P = $\frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ total\ skor}$ x 100% P = $\frac{58}{60}$ x 100% P = 96%	
Kategori	Sangat Praktis	

Hasil analisis menunjukkan bahwa *Flashcard* AR berbantuan *Assambler Edu* memperoleh persentase praktikalitas sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

Hasil ini menujukkan bahwa *Flashcard* AR berbantuan *Assambler Edu* mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi dan melatih keterampilan menulis. Selain itu, guru juga merasa terbantu dalam proses pembelajaran karena E-LKPD dapat digunakan secara fleksibel dan efisien.

4. Efektivitas *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu*

Penilaian efektivitas *Flashcard* AR berbantuan *Assambler Edu* dianalisis melalui hasil *pre-test* dan *post-test* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis. Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Diagram *Hasil Pre-test, Post-test* dan *N-Gain*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik menunjukkan peningkatan dari 47% pada *pre-test* menjadi 85% pada *post-test.* Selain itu, hasil analisis *N-Gain* sebesar 72% berada pada kategori tinggi.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan flashcard Augmented Reality (AR) berbantuan Assambler Edu mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pengenalana alat musik ritmis dan melodis secara

signifikan. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik.

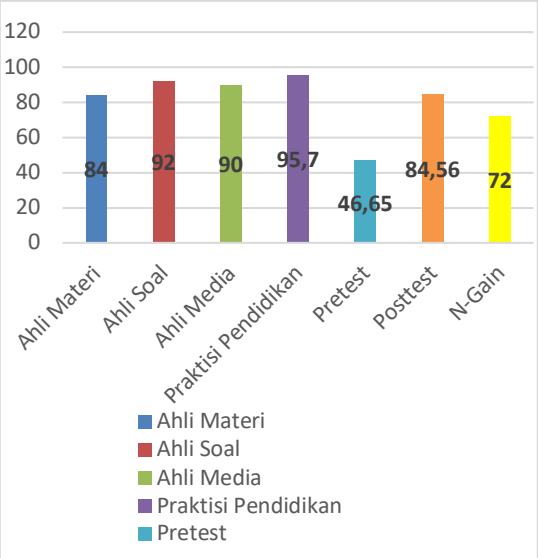
Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flashcard Augmented Reality* (AR) *berbantuan Assembler Edu* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis. Hasil validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek materi, tampilan, dan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji praktikalitas mengindikasikan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar melalui penyajian materi yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

Secara praktis, media *Flashcard Augmented Reality* berbantuan *Assembler Edu* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Media ini dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep alat musik ritmis dan melodis, serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, media yang dikembangkan berpotensi untuk diterapkan pada materi seni budaya lainnya maupun pada mata pelajaran lain yang membutuhkan visualisasi objek secara konkret.

Keseluruhan hasil dari proses penelitian dan pengembangan ini tercermin dalam grafik berikut:



Gambar 2. Diagram Keseluruhan Hasil Penelitian

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assembler Edu* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis menggunakan model ADDIE yang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk peserta didik kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Kevalidan produk berkategori "Sangat Layak" ditunjukkan oleh penilaian ahli materi (84%), ahli media (90%), dan ahli soal (92%). Produk ini juga dinilai "Sangat Praktis" berdasarkan respon guru yang mencapai 95,7%. Selain itu, efektivitas media terlihat jelas dari peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik, di mana nilai rata-rata melonjak dari 46,65 (*pre-test*) menjadi 84,56 (*post-test*) dengan skor N-Gain sebesar 72% (kategori tinggi) serta ketuntasan klasikal yang mencapai 87%. Temuan ini menujukkan bahwa integrasi teknologi digital berupa *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi *Assambler Edu* dan *Flashcard* mampu menciptakan pengalaman belajar seni musik yang lebih visual, interaktif, dan konsptual, sekaligus mengatasi keterbatasan ketersediaan alat musik fisik disekolah.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assembler Edu* pada materi seni yang lain atau jenjang kelas yang berbeda, serta melakukan uji coba dalam skala sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi

DAFTAR PUSTAKA

Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur*, *2*(1), 176–182.

Afriantoni, Rahmadani, A., Puspita, D., & Ardinata, P. S. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *03*(04), 434–444.

Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PSIKODRAMA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIID DI SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018 Ika. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *5*(2),220-225.

Kadir, A. (2015). MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR. *Jurna AL-Ta'dib*, *8*(2), 70–81.

Maydiantoro, A. (2021). MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, *10*.

Nurmadiah, & Asmariani. (2020). Teknologi pendidikan. In *Jurnal AL-Afkar: Vol. VII* (Issue 1).

Rusdewanti, P. P., & Gafar, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI MUSIK UNTUK SISWA SMP. *Jurnal Invovasi Teknologi Pendidikan*, *1*(3), 153–164.

Selang, Z., Tahir, M., & Zain, M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr EDU Pada Materi " Keragaman Budaya Indonesia " Kelas V S DN 29 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2), 1540–1545.

Syafriani, D., Amalia, A., Davina, S., Dewi, A., & Ramadani, S. (2025). Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Indonesia. *Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi*, *2*(1), 22–31.