

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNER INTERAKTIF
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI CARA
PERKEMBANGBIAKAN HEWAN KELAS III SD NEGERI 104204 SAMBIREJO
TIMUR T.A 2025/2026**

Nurul Tri Ashayudha Br Matondang¹, Fajar Sidik Siregar², Robenhardt Tamba³,
Edizal Hatmi⁴, Khairul Usman⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD FIP, UNIMED

nurultriashayudha15@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the use of learning media that remains rudimentary and has not been able to provide students with a comprehensive understanding, as it is limited to textbooks and printed images downloaded from the internet. This results in learning that is less interactive and leads to low student learning outcomes, with only 44% of students achieving mastery of the material on animal reproduction. This study aims to develop an interactive augmented reality-based spinner learning medium to improve the quality of learning and student learning outcomes. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 25 third-grade students at SD Negeri 104204 Sambirejo Timur. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the developed media had a validity level of 95% (rated as highly valid), a practicality level of 96% based on teacher feedback, and over 90% based on student feedback (rated as highly practical), and was effective in increasing student learning outcomes from 24% to 96%. Thus, the augmented reality-based interactive spinner is effective for improving student learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality, Interactive Spinner, Animal Reproduction*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana dan belum mampu memberikan pemahaman kepada siswa yang hanya terbatas pada buku teks dan gambar hasil unduhan internet yang dicetak, mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya 44% siswa yang mencapai ketuntasan pada materi cara perkembangbiakan hewan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas III SD Negeri 104204 Sambirejo Timur. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat

validitas sebesar 95% dengan kategori sangat layak, tingkat kepraktisan sebesar 96% berdasarkan respon guru dan di atas 90% berdasarkan respon siswa dengan kategori sangat praktis, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari 24% menjadi 96%. Dengan demikian, media spinner interaktif berbasis augmented reality efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, *Spinner* Interaktif, Perkembangbiakan Hewan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri 104204 Sambirejo Timur, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan gambar hasil unduhan internet yang di *print out* tanpa adanya pengembangan lebih lanjut sehingga kurang menarik dan kurang interaktif. Media tersebut juga memiliki kelemahan seperti informasi materi yang masih terbatas, mudah rusak atau hilang serta dari segi pola pembelajaran masih bersifat satu arah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, dengan persentase ketuntasan hanya sebesar 44%, sehingga sebanyak 56% siswa dinyatakan belum tuntas dalam memahami materi. Selain itu, dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi cara perkembangbiakan hewan

memerlukan media pembelajaran yang tepat karena banyak konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Siswa kelas III SD, berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep dengan sesuatu yang bersifat nyata dan visual. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan visualisasi konkret sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang mampu menggabungkan dunia nyata dan virtual dalam bentuk visual 3D, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* pada materi cara perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas III SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap,

yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 104204 Sambirejo Timur pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas III, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* pada materi cara perkembangbiakan hewan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, wawancara digunakan untuk menggali informasi dari guru, angket digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media, sedangkan tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan saran dan masukan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Proses pengembangan media ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan beberapa kajian penting yang meliputi analisis kebutuhan guru, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, dan analisis materi. Analisis kebutuhan guru dilakukan melalui kegiatan wawancara dan observasi di kelas III SD Negeri 104204 Sambirejo Timur, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku teks dan gambar hasil unduhan internet yang di *print out*. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Selanjutnya, analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas III di SDN 104204 Sambirejo Timur berusia sekitar 9-10 tahun dengan gaya belajar yang heterogen, seperti visual, auditori dan kinestetik. Namun, para siswa cenderung lebih mudah mengerti materi melalui visual yang menarik dan konkret. Analisis perangkat pembelajaran dilakukan terhadap modul ajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, di mana ditemukan bahwa perangkat pembelajaran yang ada masih terbatas, kurang bervariasi, dan belum mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada

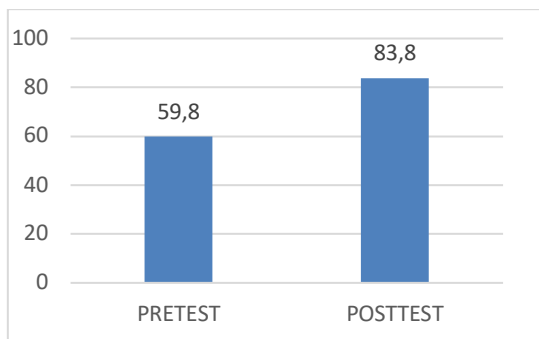
siswa. Sementara itu, analisis materi difokuskan pada materi cara perkembangbiakan hewan yang memiliki konsep cukup abstrak bagi siswa sekolah dasar, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih konkret. Berdasarkan hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu media *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* secara terstruktur. Desain media diawali dengan pembuatan tampilan *spinner* menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan desain visual yang menarik. Selanjutnya, peneliti membuat konten *augmented reality* berupa objek tiga dimensi yang dapat diakses melalui barcode menggunakan aplikasi Assemblr Edu/Studio. Barcode tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam *spinner* sehingga ketika dipindai menggunakan perangkat, akan muncul visualisasi objek 3D terkait materi cara perkembangbiakan hewan. Setelah desain digital selesai, media kemudian diwujudkan dalam bentuk konkret berupa *spinner* fisik yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, desain media yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk nyata dan selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh penilaian sangat layak, namun tetap terdapat beberapa saran perbaikan dari validator. Revisi yang diberikan oleh ahli materi meliputi perkiraan waktu di setiap tahapan perkembangbiakan hewan dijelaskan secara lebih spesifik sehingga materi yang disajikan lebih jelas dan tidak ambigu. Sementara itu, revisi dari ahli media mencakup *spinner* konkret dibuat menjadi tiga bagian, *spinner* dikembangkan dalam bentuk model *flip* seperti buku, serta penambahan contoh hewan pada setiap jenis cara perkembangbiakan agar materi yang disajikan menjadi lebih lengkap dan variatif. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, media dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* dalam kegiatan pembelajaran di kelas III. Pada tahap ini, siswa terlibat langsung dalam penggunaan media, mulai dari memutar *spinner* hingga memindai barcode untuk melihat tampilan *augmented reality*. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, di mana persentase ketuntasan belajar meningkat dari 59,8 (24%) pada *pretest* menjadi 83,8 (96%) pada

posttest. Selain itu, hasil praktikalitas media berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran. Respon siswa juga menunjukkan persentase di atas 90%, yang mengindikasikan bahwa media menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.



Grafik 1 Peningkatan Pretest, Posttest

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian secara menyeluruh terhadap efektivitas media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar siswa, respon guru dan siswa, serta hasil validasi dari para ahli. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini mampu mengubah pembelajaran yang sebelumnya bersifat pasif menjadi lebih aktif dan interaktif, serta membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi tiga dimensi.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *spinner* interaktif berbasis *augmented reality* pada materi cara perkembangbiakan hewan yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri 104204 Sambirejo Timur dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji validitas oleh ahli materi dan ahli media yang masing-masing memperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dibuktikan dengan penilaian praktisi guru sebesar 96% serta respon siswa yang mencapai persentase di atas 90%, keduanya dalam kategori “sangat praktis”. Dari segi efektivitas, penggunaan media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 59,8 dengan ketuntasan 24% menjadi rata-rata nilai *post-test* sebesar 83,8 dengan ketuntasan 96%, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 72%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan

dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, W. (2024). *Tugas akhir media pembelajaran perkembangbiakan pada hewan menggunakan augmented reality (ar)*.
- Ardianto, D., Fadhlullah, P., Panggayuh, V., Informasi, P. T., & Informasi, P. T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII*. 5(2), 129–138.
- Badriyah, Adif, R. M., Sahria, Y., Wimpertiwi, D., Nofrizal, Nurani, R. D., Rahayuningsih, Y., Rahmaningtyas, W., Daniyarti, W. D., Hapsari, A. A., Chairani, R., Sadiyah, H., Irwansyah, I., & Rohman, M. (2023). *Media Media Pembelajaran*. PT Penamuda Media.
- Billah, H. A., & Putri, S. F. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis AR: Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Studio Sebagai Fasilitas Pembelajaran Pada Materi Perbankan Dasar*. 41–54.
- Br Sembiring, P. K., Ananda, L. J., Rozi, F., & Manurung, I. F. U. (2025). *PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA IPA BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN DAN TUMBUHAN SISWA KELAS III SD*. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 449-457.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). *Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik*. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369-376.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fadlilah, R. D., & Khanifah, M. D. (2025). *Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara , Indonesia meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran . Pemahaman konsep yang penyampaian materi . Guru dapat menggunakan media AR untuk mengajarkan konsep*.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, mixed method dan research and development*. Malang: Madani Media.
- Gunawan, G., & Putra, A. A. (2020). *PemanfaatanTeknologi Augmented Reality Edukasi Pengenalan Hewan Vivipar Ovipar Dan Ovovivipar Bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Journal Scientific and Applied Informatics*, 3(3), 137-148.
- Haryanti, M. L., Saputra, A., Felix, R., Wijaya, F., & Suryantara, I. G. N. (n.d.). *Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak-Anak*. 398–409.
- Ilham, M., Sari, D. D., Basrul, Zulfikar, Sundana, L., Rahman, F., Yusra, Fazilla, S., Akmal, N., & Rahmiaty. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN: TEORI, IMPLEMENTASI, DAN EVALUASI*. Jejak Pustaka.
- Khofifah, H., Aurelia, S. D., Amelita, A. K., Nulhakim, L., Taufik, A. N., & Fajariyanti, N. (2025).

- Implementasi Tahap Design Model 4D pada Media Spinner AR Interaktif Berbantuan Assemblr EDU. *KOSMOLOGI (Jurnal Pendidikan IPA dan Sains)*, 1(2), 19-27.
- Kusumaningrum, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Bulan untuk Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 7(2), 107-121.
- Meilindawati, R., & Hidayah, I. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika*. 9(1), 55–62.
- Mufit, F., Hendriyani, Y., & Dhanil, M. (2023). Augmented reality dan virtual reality berbasis konflik kognitif, sebagai media pembelajaran abad ke-21 [Augmented reality and virtual reality based on cognitive conflict, as 21st century learning media]. *Rajawali Pers*.
- 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), 427-433.
- Nurdiniawati, M. (2020). Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 4(1), 35-50.
- Oktavia, R. (2022). KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA 1 PANTE CEUREUMEN ACEH BARAT. *Bionatural*, IX(2), 26-32.
- Prayogo, M. S. (2025). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MINI ZOO DALAM MATERI PERKEMBANGBIAKAN MENINGKATKAN MINAT BELAJAR*. 10(1), 82–92.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.
- Rahmadani, S., & Prayogo, M. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Diorama Mini Zoo Dalam Materi Perkembangbiakan Hewan Secara Generatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas III SDN Ajung 02 Kabupaten Jember. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 10(1), 82-92.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., & Nuramalia, N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional*. 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.
- Riduwan & Sunarto, H. (2014). *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rizqiyati, I., Wardani, A., & Rizqi, Z. (2023). *Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume*. 6, 634–638.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saat, S., & Mania, S.

- (2020). *Pengantar metodologi penelitian: Panduan bagi peneliti pemula*. Pusaka Almailda.
- Sadiah, S., Hafizah, N., Andriana, E., & Syachruraji, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA SNAKE AND LADDER AUGMENTED REALITY (SLAR) PADA MATA PELAJARAN IPAS TOPIK PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN DI KELAS IV SEKOLAH*.
- Saltifa, P. (2020). Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berorientasi pada kemampuan pemahaman matematis mahasiswa. *Jurnal Equation (Teori dan Penelitian Matematika)*, 3(1), 1–11.
- Slamet, F. A. (n.d.). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.
- Sudarmayana, I. G. A., Windu, M., Kesiman, A., & Sugihartini, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug*. 10, 38–49.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8.
- Suryaman, M., Setiyani, L., Gunawan, R., Santoso, D. B., Fitriyani, R., & Ikhsan, N. (2023). Pengenalan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Dan Augmented Reality (AR) Dalam Proses Pembelajaran Kepada Para Guru Dan Siswa Di Smk Negeri 1 Cilamaya Kabupaten Karawang. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(1), 167-174.
- Tasya'ah, T. A., Fadlilah, R. D., Khanifah, M. D., & Zulfahmi, M. N. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(1), 161-170.
- Toha, D. A. P. F., & Panggayuh, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 5(2), 129-138.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140.
- Wibowo, R., Hariyanto, R., & Widodo, A. A. (2020). Penerapan Augmented Reality Sebagai Pembelajaran Koneksi Jaringan. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2(4), 52-61.
- Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. (2023). *Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>.