

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBANTU  
APLIKASI ASSEMBLR TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS V SDN 060826 MEDAN AREA**

Herawati<sup>1</sup>, Apiek Gandamana<sup>2</sup>, Nurmayani<sup>3</sup>, Laurensia Perangin Angin<sup>4</sup>, Waliyul Maulana Siregar<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Medan  
Alamat e-mail : herawati290403@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of using Augmented Reality (AR)-based learning media with the AssemblrEdu application in improving students' understanding of Pancasila Education material. Using a quasi-experimental method with a pretest-posttest design, this study compared student learning outcomes in the experimental class using AR media and the control class using conventional methods. The results showed a significant increase in student learning outcomes, with 81.82% of students in the experimental class achieving scores above 70 after using AR media, compared to only 45.46% before learning. The t-test showed a significant difference between the experimental and control classes (significance value  $0.000 < 0.05$ ). In conclusion, the use of AR media assisted by AssemblrEdu has proven effective in improving students' understanding and learning outcomes, making learning more interesting and interactive, and helping students understand complex material more easily.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Augmented Reality Learning Model, Assemblr Edu

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dengan aplikasi AssemblrEdu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain pretest-posttest, penelitian ini membandingkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media AR dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan 81,82% siswa di kelas eksperimen mencapai nilai di atas 70 setelah menggunakan media AR, dibandingkan hanya 45,46% sebelum pembelajaran. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ ). Kesimpulannya, penggunaan media AR berbantu AssemblrEdu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Augmented Reality, Assemblr Edu

### **A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)**

Pendidikan memegang peranan penting dalam keberhasilan individu dan kemajuan bangsa. Tanpa pendidikan, suatu negara akan tertinggal dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, perhatian serius terhadap sistem pendidikan sangat diperlukan. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, termasuk aspek spiritual, intelektual, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan bermasyarakat (Safitri dkk., 2022).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal. Proses ini mencakup pewarisan nilai dan pengetahuan antara pendidik dan peserta didik (Magdalena dkk., 2023).

Dalam konteks abad 21, pendidikan menuntut penguasaan keterampilan 4C: Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity, serta penguasaan teknologi informasi (Dewi, 2019). Untuk mendukung hal ini, media

pembelajaran diperlukan sebagai sarana visualisasi dan penyaluran informasi secara efektif (Puspitarini & Hanif, 2019).

Sayangnya, pemanfaatan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih minim. Guru cenderung menggunakan metode konvensional, menyebabkan siswa pasif (Hasnanto & Kholifah, 2022). Hasil belajar yang rendah di beberapa sekolah, khususnya dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila, disebabkan oleh minimnya penggunaan media yang menarik dan interaktif.

Solusi yang dapat diambil mencakup peningkatan kompetensi guru, pemanfaatan teknologi seperti Augmented Reality, serta pembaruan kurikulum yang mengintegrasikan keterampilan abad 21. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis masalah (PBL) juga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara di SDN 060826 Medan Area, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V-A pada materi keragaman budaya masih rendah. Hal ini disebabkan oleh

metode pembelajaran yang masih konvensional dan minimnya penggunaan media, terutama media berbasis teknologi, meskipun fasilitas sekolah memadai. Siswa merasa bosan dan kurang tertarik, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar, sebagaimana terlihat dari nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dengan aplikasi AssemblrEdu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

#### **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah quasi-eksperimental. Penelitian dilaksanakan di SDN 060826 yang terletak di Jl. Megawati, Gg. Damai, Pasar Merah Timur, Kec. Medan Area, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Penelitian direncanakan akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. J Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa

kelas V SDN 060826 tahun ajaran 2023–2024. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas pada populasi siswa kelas V SDN 060826 tahun ajaran 2024/2025. Kelas V A, yang berjumlah 22 siswa, ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media Augmented Reality. Sementara itu, kelas V B, yang terdiri dari 23 siswa, ditetapkan sebagai kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media Augmented Reality. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan siswa, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa tentang pembelajaran sebelum penggunaan Augmented Reality (AR), dokumentasi mencakup nilai dan portofolio siswa, dan tes hasil belajar mengukur peningkatan dengan soal pilihan ganda sebelum dan sesudah penerapan AR.

#### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan uji validitas terhadap 30 butir soal, ditemukan 23 soal valid dengan nilai rhitung > rtabel, yang menunjukkan bahwa sebagian besar soal memiliki akurasi yang baik dalam mengukur hasil belajar siswa. Sebaliknya, 7 soal lainnya tidak valid karena nilai rhitung < rtabel dan perlu direvisi atau tidak dipakai. Rata-rata nilai rhitung untuk soal yang valid adalah 0,61973, yang menandakan validitas yang tinggi.

**Tabel 1 Reliability Statistics**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .948                   | 30         |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,948 untuk 30 butir soal yang diuji. Nilai ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, karena berada di atas ambang batas 0,70 yang umumnya digunakan sebagai standar dalam penelitian.

**Tabel 2 Uji Tingkat Kesukaran**

| Tingkat Kesukaran | Interpretasi | Nomor Soal | Jumlah Soal |
|-------------------|--------------|------------|-------------|
| 0,0 – 0,30        | Sukar        | -          | -           |

|             |        |                                   |    |
|-------------|--------|-----------------------------------|----|
| 0,31 – 0,70 | Sedang | 1,3,10,12,13,15,16,17,18,20,21,24 | 12 |
| 0,71 – 1,00 | Mudah  | 2,5,6,9,14,19,22,25,27,30         | 10 |

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata tingkat kesukaran sebesar 52,5% atau 0,525. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum, soal-soal yang digunakan dalam penelitian ini berada pada kategori sedang, yang berarti soal tersebut tidak terlalu mudah namun juga tidak terlalu sulit bagi siswa.

**Tabel 3 Uji Daya Pembeda**

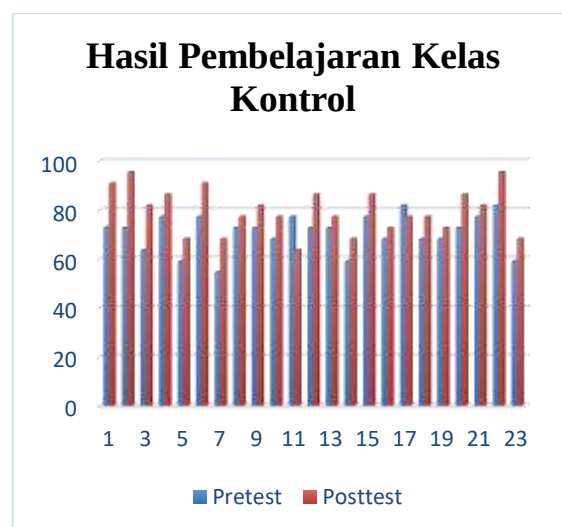
| Angka Indeks Daya Beda | Kategori Soal | Nomor Soal                                     | Jumlah |
|------------------------|---------------|------------------------------------------------|--------|
| 0,00 – 0,19            | Lemah         | -                                              | -      |
| 0,20 – 0,39            | Cukup         | 19                                             | 1      |
| 0,40 – 0,69            | Baik          | 2,5,14,20                                      | 4      |
| 0,70 – 1,00            | Baik Sekali   | 1,3,6,9,10,12,13,15,16,17,18,21,22,24,25,27,30 | 17     |

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata daya pembeda sebesar 0,6889. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum, soal-soal yang digunakan dalam penelitian ini

termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini mengindikasikan bahwa soal memiliki kemampuan yang cukup untuk membedakan siswa yang memiliki pemahaman tinggi dan rendah terhadap materi yang diuji.

Pada tahap pretest, sebelum pembelajaran menggunakan metode konvensional, 14 siswa (61,87%) memperoleh nilai di atas 70, sementara 9 siswa (39,13%) mendapatkan nilai di bawah standar kelulusan, yang menunjukkan pemahaman siswa yang masih terbatas terhadap materi yang diajarkan. Setelah pembelajaran dengan metode konvensional, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang tidak terlalu signifikan, dengan 16 siswa (78,27%) lulus dan 5 siswa (21,73%) masih belum memenuhi standar kelulusan. Jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media Augmented Reality melalui aplikasi Assemblr, peningkatan hasil belajar di kelas kontrol lebih kecil, yang menunjukkan bahwa meskipun metode konvensional dapat membantu pemahaman siswa, media pembelajaran berbasis teknologi interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

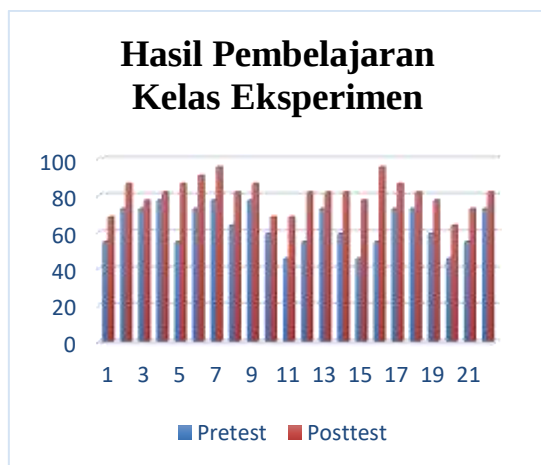
pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Grafik 1 Hasil Pembelajaran Kelas Kontrol

Pada tahap pretest, sebelum penggunaan media Augmented Reality, hasil yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa dari 22 siswa, hanya 10 siswa (45,46%) yang mendapatkan nilai di atas 70, sementara 12 siswa (54,54%) memperoleh nilai di bawah standar kelulusan. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sebelum pembelajaran dengan media Augmented Reality masih tergolong rendah. Setelah menggunakan media Augmented Reality dengan aplikasi Assemblr, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 18 siswa (81,82%) berhasil lulus dan hanya 4 siswa (18,18%) yang belum mencapai standar kelulusan.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Augmented Reality efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Secara keseluruhan, penggunaan Augmented Reality dengan aplikasi Assemblr terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila



Grafik 2 Hasil Pembelajaran Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk pada kelas V SD, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh kelompok data, baik pretest maupun posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, berada di atas 0,05. Secara rinci, nilai signifikansi untuk pretest kelas kontrol adalah 0,067, pretest kelas eksperimen 0,147, posttest kelas kontrol 0,058, dan posttest kelas eksperimen 0,304.

| Kelas V SD    |                           | Shapiro Wilk |    |      | Kesimpulan |
|---------------|---------------------------|--------------|----|------|------------|
|               |                           | Statistik    | df | Sig. |            |
| Hasil Belajar | Pretest Kelas Kontrol     | .873         | 23 | .067 | Normal     |
|               | Pretest Kelas Eksperimen  | .917         | 22 | .147 | Normal     |
|               | Posttest Kelas Kontrol    | .936         | 23 | .058 | Normal     |
|               | Posttest Kelas Eksperimen | .951         | 22 | .304 | Normal     |

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk hasil belajar pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan berbagai pendekatan, yaitu berdasarkan mean (0,484), median (0,435), median dengan adjusted df (0,435), dan trimmed mean (0,475). Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Dengan demikian, asumsi

homogenitas varians terpenuhi, sehingga data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

***Test of Homogeneity of Variance***

|       |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|-------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil | Based on Mean                        | .499             | 1   | 43     | .484 |
|       | Based on Median                      | .622             | 1   | 43     | .435 |
|       | Based on Median and with adjusted df | .622             | 1   | 42.869 | .435 |
|       | Based on trimmed mean                | .518             | 1   | 43     | .475 |

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel ANOVA, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk uji linearitas sebesar 0,659. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran Augmented Reality berbantu aplikasi Assemblr.

Selain itu, nilai Fhitung untuk Linearity sebesar 0,203 lebih kecil dari

Ftabel, yang menunjukkan bahwa hubungan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak signifikan menyimpang dari linearitas. Nilai signifikansi untuk Deviation from Linearity sebesar 0,427, yang juga lebih besar dari 0,05, mengindikasikan bahwa tidak ada penyimpangan yang signifikan dari pola linear. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini bersifat linear, sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik lebih lanjut.

**ANOVA Table**

|                      |                          | Sum of Squares | Mean Square | F     | Sig. |
|----------------------|--------------------------|----------------|-------------|-------|------|
| Eksperimen * Kontrol | (Combined)               | 480.97         | 68.702      | .942  | .506 |
|                      | Linearity                | 14.775         | 14.775      | .203  | .659 |
|                      | Deviation from Linearity | 466.142        | 77.690      | 1.066 | .427 |
|                      | Within Groups            | 1020.1583      | 72.4899     |       |      |
|                      | Total                    | 1501.2500      |             |       |      |

| Equal<br>variances<br>assumed        | 5.339 | .0326 | -5.428 | .000 | -17.182 | 2.989 | -23.214 | -11.149 |
|--------------------------------------|-------|-------|--------|------|---------|-------|---------|---------|
| Equal<br>variances<br>not<br>assumed |       |       | -5.398 | .005 | -17.182 | 2.989 | -23.228 | -11.136 |

[illegible]

Langkah pertama dalam penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dengan aplikasi AssemblrEdu adalah menyiapkan perangkat seperti smartphone atau tablet yang mendukung teknologi Augmented Reality dan aplikasi tersebut. Peneliti kemudian membuat atau memilih materi pembelajaran interaktif di platform AssemblrEdu yang sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila yang akan diajarkan. Materi AR ini ditampilkan di perangkat siswa atau melalui proyektor, dan siswa diberi petunjuk tentang cara mengakses dan berinteraksi dengan media pembelajaran.

Siswa kemudian terlibat langsung dalam eksplorasi materi

melalui tampilan visual interaktif Augmented Reality, yang memungkinkan mereka untuk mengamati, menganalisis, dan memahami konsep-konsep dalam Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Selama pembelajaran, peneliti memberikan bimbingan, umpan balik, serta mengevaluasi pemahaman siswa melalui diskusi dan refleksi. Setelah pembelajaran, hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan nilai pretest dan posttest untuk menilai efektivitas penggunaan media Augmented Reality.

Hasil analisis pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan di kelas eksperimen yang menggunakan media Augmented Reality berbantuan AssemblrEdu. Sebelum menggunakan media AR, hanya 10 dari 22 siswa (45,46%) yang memperoleh nilai di atas 70, sementara 12 siswa (54,54%) masih di bawah standar kelulusan. Setelah pembelajaran dengan AR, 18 siswa (81,82%) lulus, dan hanya 4 siswa (18,18%) yang belum mencapai standar kelulusan. Nilai siswa meningkat secara signifikan, dengan rentang nilai pretest antara 45 hingga

77 (rata-rata 63,13), dan posttest antara 64 hingga 95 (rata-rata 79,96).

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR berbantuan AssemblrEdu memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Penggunaan media AR ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Wulandari dkk. (2023) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat seperti menstandarisasi penyampaian materi, menghemat waktu, dan meningkatkan sikap positif siswa, serta mendukung fungsi afektif, kognitif, dan kompensatoris dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Hartini dkk. (2024).

Berdasarkan uji t (Independent Samples Test), nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media AR dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Augmented Reality berbantuan AssemblrEdu terbukti efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, penggunaan AssemblrEdu dalam pembelajaran menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dan abstrak. Siswa terlihat lebih antusias dan mudah memahami konsep melalui tampilan 3D dan AR yang interaktif. Temuan ini mendukung teori Rofi'ah (2023) yang menyatakan bahwa AssemblrEdu memiliki keunggulan seperti mempermudah pemahaman materi, menyediakan konten pendidikan secara gratis, serta mendorong kreativitas siswa melalui fitur editor AR dan scan-to-see. Namun, penelitian ini juga mencatat beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat yang mendukung AR, keterbatasan konten, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, dan kebutuhan pelatihan untuk penggunaan aplikasi.

Sari dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa teknologi interaktif berbasis AR efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa. Dengan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran visual dan interaktif, AssemblrEdu meningkatkan keterlibatan siswa

dalam proses belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami materi Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis AR seperti AssemblrEdu merupakan alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini mampu menyajikan visualisasi interaktif yang menarik, sehingga mendorong keaktifan belajar siswa di kelas. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa juga terlihat signifikan, ditunjukkan oleh adanya selisih yang mencolok antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain itu, *Assemblr Edu* secara nyata membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Mukhid, A. (2021). Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, M. A. (2020). Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Erhka Utama.
- Sabtohad, J (2022). Bab VIII Populasi, Sampel, Dan Variabel Penelitian. Metodologi Penelitian Kuantitatif, 79.
- Sugiyono, 2019b. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). Media Pembelajaran Matematika. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

### Artikel in Press :

- Ardani, S. C., & Fitriyah, I. J. (2023). Analisis Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp. Proceedings of Life and Applied Sciences, 1.
- Rofi'ah, I. (2023). Penggunaan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V-A Pada Materi Organ Gerak Manusia Di Min 2 Kota Surabaya.

### Jurnal :

- Dewi, D. R. Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Dalam

Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21," As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan 8, no. 1 (2019): 1–22.

- Hasnanto, A. T., & Kholifah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI. Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 9(1), 69-82.
- Hartini, S. H. A., Wuryaningrum, R., & Sudarti, S. (2024). Pembelajaran Rantai Makanan Melalui Media Paper Ronan Untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 10(1), 342-354.
- Magdalena, I., Nurlaelah, N., & Hasanah, I. R. (2023). Pengaruh perkembangan psikologi anak SDN Cengklong 1 terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Berajah Journal, 3(2), 343-354.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. Edisi, 3(2), 312-325.
- Mohamad, N., Panigoro, M., Gani, I. P., Mahmud, M., Damiti, F., Tambengi, W. M., & Kasim, M. (2024). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII A di SMP Negeri 2 Kota Gorontalo. Journal of Economic and Business Education, 2(3), 373-387.

- Puspitarini, Y. P & Hanif, M. Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019): 53–60.
- Safitri, A. O., Yunianti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian sustainable development goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106.
- Siregar, W. M., Siregar, A., Simanjuntak, M. T., Marbun, M., & Sitorus, S. E. (2024). Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Jiwa Generasi Muda. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 2(2), 318-322.
- Tuta, B. B., Harta, J., & Purwasih, S. S. (2022). Development Of Assemblr Edu-Assisted Augmented Reality Learning Media On The Topic Of Effect Of Surface Area And Temperature On Reaction Rate. *JCER (Journal of Chemistry Education Research)*, 6(1), 44-57.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.sc
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).