



Penerapan Augmented Reality (AR) Berbantuan Flash Card Pada Pembelajaran IPS

Sri Gustiani¹

Universitas PGRI Silampari, Kota Lubuklinggau Sumatera Selatan,
Indonesia; Email: srigustiani030620@gmail.com

Andriana Sofiarini²

Universitas PGRI Silampari, Kota Lubuklinggau Sumatera Selatan,
Indonesia; Email: andriesophie205@gmail.com

Sujarwo³

Universitas PGRI Silampari, Kota Lubuklinggau Sumatera Selatan,
Indonesia; Email: sujarwokusumo@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau, Metode penelitian eksperimen semu dengan desain yang digunakan adalah One Group Pre-test dan Post-test. Populasi dan sampel pada penelitian ini Kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau Tahun Ajaran 2024/2025 berjumlah 53 siswa. Kelas V A dipilih menjadi sampel yang berjumlah 26 siswa dengan menggunakan metode random sampling dalam penentuan sampel. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data menggunakan Uji-t dengan hasil penelitian untuk tes akhir (post-test) pada taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = (18,68 > 1,708)$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya. sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan Augmented Reality (AR) berbantuan Flash Card pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau Tahun Ajaran 2024/2025 signifikan tuntas.

Kata Kunci: augmented reality (AR), flash card, IPS

Abstract. This study aims to determine the completeness of social studies learning outcomes of grade V students of SD Negeri 60, Lubuklinggau City. The quasi-experimental research method with the design used is One Group Pre-test and Post-test. The population and sample in this study were grade V students of SD Negeri 60, Lubuklinggau City in the 2024/2025 Academic Year, totaling 53 students. Class V A was selected as a sample of 26 students using the random sampling method in determining the sample. The data collection technique used are observation, interviews, and tests. The data analysis technique used the t-test with the research results for the final test (post-test) at a significant level of $\alpha = 0.05$ obtained $t_{count} > t_{table} = (18,68 > 1,708)$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the hypothesis proposed in this study is accepted as true. So, it can be concluded that student learning outcomes after implementing Augmented Reality (AR) assisted by Flash Cards in social studies learning in class V of SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau in the 2024/2025 Academic Year are significantly complete.

Keywords: augmented reality (AR), flash card, social studies

Article History

Submitted: 22th March 2025

Accepted: 14th April 2025

Published: 16th April 2025

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kemampuan seseorang dalam memberikan perubahan pada dirinya, dimana dari yang tidak tahu menjadi tahu, melalui pengalaman-pengalaman yang didapatkan dari pengalaman pribadi dalam bermasyarakat, pendidikan juga dapat diperoleh dari pengamatan seseorang tentang hal yang pernah dialami dan mampu memberikan orang tersebut pengetahuan baru hal ini sesuai dengan pendapat (Pristiwanti, 2022). Pendidikan merupakan salah satu usaha yang terjadi secara sadar dan tersusun dalam menciptakan kondisi belajar dan pembelajaran dimana siswa dididik agar mampu lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk memiliki pengetahuan tentang sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan lingkungan masyarakat hal ini juga sama dengan pendapat (Tantri, 2021).

Pendidikan pada hakikatnya terjadi pada sebuah proses, dimana proses ini merupakan sebuah perubahan pengetahuan, teknologi dan keterampilan. Sehingga penerimaan proses ini adalah siswa yang sedang dalam proses berkembang menuju arah kematangan dalam memperoleh pengetahuan. Pendidikan juga menjadi harga diri karena dapat meningkatkan martabat seseorang yang terjaga sepanjang hayat yang akan selalu diterapkan untuk kedepannya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam upaya menyampaikan informasi dalam pembelajaran oleh guru kepada siswa untuk menarik fokus dan minat belajar siswa sehingga pembelajaran di kelas lebih efektif dan aktif (Sidiq, dkk, 2022).

Belajar juga salah satu hal yang saling berkaitan dalam proses memperoleh pendidikan, sehingga dikatakan bahwa pendidikan dapat dikatakan berhasil tergantung dengan proses belajarnya di sekolah dan lingkungan keluarga maupun masyarakat (Festiawan, 2020). Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang terhadap interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya, karena pada dasarnya seseorang akan terus bergantung pada lingkungannya dan akan selalu mendapatkan pengetahuan baru melalui proses kehidupan

yang dijalaninya dan akan meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lainnya (Rosdianah, 2022). Sehingga dari proses belajar tersebut memiliki tujuan dalam meningkatkan hasil belajar dan di butuhkan media agar bisa menunjang pembelajaran. bahwa media adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam memberikan pembelajaran dengan efektif dan praktis (Tantri, 2021).

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas menggunakan buku cetak sebagai bahan pembelajaran dimana buku ajar tersebut hanya berupa teks kalimat dan masih memiliki kelemahan misalnya kurangnya menstimulasi siswa secara aktif, sehingga siswa hanya bisa membaca dan melihatnya dan belum memahami makna tentang yang telah mereka pelajari, hal ini akan membuat siswa cepat lupa tentang materi yang baru saja dipelajari dan akan berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau khususnya yang mengampu mata pelajaran IPS bahwa hasil belajar IPS siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan dikarenakan saat pembelajaran siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan kurangnya fokus dan minat belajar nya sangat rendah sehingga pembelajaran di kelas sering pasif karena kurangnya kolaborasi dari peserta didik dan guru, dalam pembelajaran juga guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, hal ini mungkin dikarenakan kurangnya penguasaan guru terhadap media dan model pembelajaran yang ada.

Kegiatan pembelajaran yang dijelaskan seperti di atas akan berdampak pada hasil belajar peserta didik, KKTP yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau adalah 68 nilai yang cukup rendah dan masih banyak beberapa peserta didik yang mendapatkan hasil ulangan di bawah 68 sebanyak 21 orang (81%) yang tidak tuntas dan 5 orang (19%) yang tuntas sehingga jauh dari harapan guru. Adanya permasalahan tersebut, menyebabkan dibutuhkan sebuah usaha perbaikan atau tindakan untuk permasalahan yang ada untuk mencapai ketuntasan pembelajaran sesuai KKTP.

Solusi untuk permasalahan di atas adalah dibutuhkan inovasi-inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terkait materi yang akan dipelajari dan diperlukannya kolaborasi dengan siswa agar munculnya timbal-balik, dan pembelajaran akan lebih bermakna seperti dengan menerapkan Augmented Reality (AR) berbantu flash card melalui aplikasi yang bisa diakses melalui handphone secara offline. Pada penerapan teknologi ini sebagai media pembelajaran terdapat beberapa keuntungan bagi siswa seperti pengenalan teknologi, pembelajaran lebih menarik karena merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penerapan Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran dalam pengenalan hewan langka dilindungi di Indonesia dapat membantu siswa dalam mengenal dan memahami hewan langka dan tercipta proses belajar yang aktif dan interaktif, dan didapatkan presentase dalam pengujian functional suitability sebesar 100%, usability sebesar 91 % dan mampu berjalan dengan baik pada pengujian portability (Zuliansyah, 2021). Sehingga ada beberapa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya seperti tempat penelitian, sampel penelitian, dan materi penelitian dan persamaannya sama-sama menggunakan Augmented Reality (AR) untuk menuntaskan hasil belajar siswa.

Augmented Reality merupakan suatu teknologi interaksi yang mampu menggabungkan antara dunia nyata (real life) dan dunia maya (virtual world), dengan berbantu flash card melalui aplikasi yang dapat diakses melalui handphone akan memberikan pemahaman materi yang bermakna karena siswa akan berkontribusi secara langsung dengan mengenal jenis kekayaan hayati yang ada di Indonesia secara nyata dan mengenal jenis maupun bentuknya secara nyata melalui penerapan Augmented Reality (AR) tersebut (Suksma, 2023).

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen semu karena tidak ada kelas pembandingan dalam penelitian ini. Noor mengatakan bahwa

Peneliti melakukan satu kali pengukuran di depan (pre-test) sebelum adanya perlakuan (treatment), kemudian setelah perlakuan dilakukan pengukuran kembali (post-test) (Febriyati, 2019) Desain penelitian (Pre-Experimental Designs) dengan One Group Pre-test dan Post-test, dimana pada awal pembelajaran dilaksanakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, kemudian setelah pre-test diberikan perlakuan dengan menggunakan Augmented Reality (AR) berbantuan Flash Card, selanjutnya diberikan post-test untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan Augmented Reality (AR) berbantuan Flash Card pada hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Penelitian dilakukan di SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau untuk mata pelajaran IPS dengan materi Indonesiaku kaya Hayatinya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau yang berjumlah 53 orang. Sampel pada penelitian ini kelas V A yang berjumlah 26 orang dengan menggunakan metode Random Sampling untuk pengambilan sampel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan hasil observasi, wawancara dan tes dengan menggunakan soal essay sebanyak 7 soal sebagai bahan untuk pengumpulan data dari sampel dan untuk melihat ketuntasan hasil belajar maka dilaksanakan Pre-test dan Post-test.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan tanggal 6 Februari 2025 di kelas V.A SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2024/2025 di semester genap. Pada penelitian ini ada satu sampel yaitu kelas V.A yang berjumlah 26 siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan Pre-test di awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Augmented Reality berbantuan Flash Card. Kemudian dilanjutkan perlakuan dengan menerapkan Augmented Reality berbantuan Flash Card pada tahapan ini peneliti membagi siswa ke dalam 3 kelompok dan masing-masing kelompok dibagi flash card dan handphone, pada tahapan perlakuan ini peneliti menjelaskan materi pembelajaran dengan melalui Aplikasi Space 4D+

berbantuan Flash Card dan siswa menyimak materi sambil menggunakan Augmented Reality berbantuan Flash Card melalui handphone yang telah disiapkan. Selanjutnya di akhir pembelajaran peneliti melakukan Post-Test setelah diterapkan Augmented Reality berbantuan Flash Card sebagai media dalam materi Indonesiaku Kaya Hayatinya untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa.

1. Deskripsi Data *Pre-Test*

Pelaksanaan *pre-test* dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2025 yang diikuti oleh 26 orang siswa, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

Tabel 1
Hasil Belajar Tes Awal (*Pre-Test*)

No.	Uraian	Hasil <i>Pre-Test</i>
1.	Nilai Tertinggi	74
2.	Nilai Terendah	14
3.	Nilai Rata-rata	43,81
4.	Simpangan Baku	13,68
5.	Siswa Tuntas	2 (7,69 %)
6.	Siswa Tidak Tuntas	24 (92,31 %)

Berdasarkan tabel 1 di atas maka dapat disimpulkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 68 dengan kriteria tuntas 2 orang (7,69 %) dan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 68 dengan kriteria tidak tuntas 24 orang (92,31%) dan dengan nilai rata-rata 43,81 jadi disimpulkan hasil belajar siswa setelah diterapkan *Augmented Reality* (AR) berbantuan *flash card* pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau dikategorikan belum tuntas.

2. Deskripsi Data *Post-Test*

Kemampuan akhir dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* berbantuan *Flash Card* sebagai media pembelajaran melalui Aplikasi *Space 4D+*.

Tabel 2
Hasil Belajar Tes Akhir (Post-Test)

No.	Uraian	Hasil Post-Test
1.	Nilai Tertinggi	97
2.	Nilai Terendah	76
3.	Nilai Rata-rata	86,31
4.	Simpangan Baku	5
5.	Siswa Tuntas	26 (100%)
6.	Siswa Tidak Tuntas	0 (0%)

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dapat disimpulkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 68 dengan kriteria tuntas 26 orang (100%) dan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 68 dengan kriteria tidak tuntas 0 orang (0%) dan dengan nilai rata-rata 86,31 jadi disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan *Augmented Reality* (AR) berbantuan *flash card* pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau dikategorikan tuntas.

3. Analisis Data

a. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku data *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada nilai rata-rata dan simpangan baku dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3
Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku data *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	Rata-rata (\bar{X})	Simpangan Baku (S)
Tes Awal (<i>Pre-Test</i>)	43,81	13,68
Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)	86,31	5

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada penelitian ini untuk mengetahui apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha=0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka masing-masing data berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas Data

Tes	χ^2 hitung	Dk	χ^2 tabel	Kesimpulan
Awal	7,389	5	11,070	Normal
Akhir	3,74	5	11,070	Normal

Berdasarkan tabel 4 ketentuan pengujian uji normalitas dengan menunjukkan bahwa nilai χ^2 hitung *pre-test* adalah $7,389 < \chi^2$ tabel adalah 11,070 dengan χ^2 hitung *post-test* adalah $3,74 < \chi^2$ tabel adalah 11,070, maka distribusi statistik 26 siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau pada pembelajaran IPS dinyatakan normal.

c. Uji Hipotesis

Untuk menarik kesimpulan data hasil *post-test*, maka dilakukan pengujian hipotesis secara statistik. Adapun hipotesis statistik yang di ujikan adalah sebagai berikut :

H_0 Rata- rata hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau setelah penerapan *Augmented Reality* (AR) berbantuan *Flash Card* belum tuntas secara signifikan ($\mu_0 < 68$).

H_a Rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau setelah penerapan *Augmented Reality* (AR) berbantuan *Flash Card* secara signifikan tuntas ($\mu_0 \geq 68$).

Setelah di uji hipotesis maka didapatkan hasil pada tabel 5 berikut :

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis *Post-test*

Tes	t hitung	t tabel	Kesimpulan
Akhir	18,68	1,708	t hitung $>$ t tabel H_a diterima H_0 ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh t hitung = 18,68 dengan t tabel = 1,708 pada daftar distribusi t dengan derajat kebebasan $dk=n-1 = 26-1=25$, $\alpha = 0,05$. Dengan demikian t hitung (18,68) $>$ t tabel

(1,708), hal ini berarti H_0 ditolak H_a diterima, dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat di terima kebenarannya, sehingga dapat ditarik kesimpulan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau setelah penerapan *Augmented Reality* (AR) berbantuan *Flash Card* secara signifikan tuntas

Pada pelaksanaan pembelajaran ini terbagi dalam beberapa tahapan dimana tahap pertama peneliti menjelaskan materi tentang Indonesiaku Kaya Hayatinya mulai dari pengertian hingga persebaran hayati dari tempat asalnya tanpa menggunakan *Augmented Reality* (AR) dari pengamatan peneliti ada siswa yang tidak fokus saat materi disampaikan ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada yang sibuk sendiri dengan kegiatan lain seperti menggambar dll. Hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran karena dari awal siswa tidak memperhatikan pembelajaran karena mereka tidak fokus dan merasa bosan, Selanjutnya tahap ke dua setelah peneliti menjelaskan beberapa poin materi kemudian peneliti membagi siswa ke dalam 3 kelompok dan di setiap kelompok diberikan 1 *handphone* dan 25 *Flash Card*, pada tahapan ini fokus siswa sudah mulai tertuju pada peneliti seluruh siswa mulai memperhatikan proses pembelajaran karena ada hal yang baru di depan mereka yaitu *Augmented Reality* (AR) berbantuan *Flash Card* ini, peneliti menjelaskan kembali materi sambil memberikan contoh penggunaan *Augmented Reality* (AR) kepada siswa, peneliti menjelaskan beberapa macam kekayaan hayati di Indonesia jenis flora seperti hewan endemik khas Indonesia dan tempat asalnya.

Tahap terakhir setelah seluruh siswa mencoba dan menyimak pembelajaran mereka berdiskusi bersama kelompok mengenai materi yang telah dipelajari dan setiap kelompok di berikan kesempatan untuk menyimpulkan materi secara bergiliran. Pelaksanaan pembelajaran ini pastinya tidak terlepas dari berbagai hambatan yang peneliti dapatkan, seperti siswa tidak mendengarkan

arahan yang peneliti sampaikan, banyak siswa yang mengganggu temannya yang lain dan menjadikan kondisi pembelajaran sedikit tidak kondusif, siswa tidak memahami cara penggunaan dan tidak mau mencoba menerapkan *Augmented Reality* (AR) berbantuan *Flash Card*, sehingga peneliti harus siap menghadapi hambatan-hambatan tersebut dan harus bisa diatasi agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan tujuan dari penelitian ini terpenuhi, oleh sebab itu solusi yang peneliti berikan adalah sesekali peneliti memberikan *ice breaking* untuk menarik perhatian siswa dan meminimalisir rasa bosan saat pembelajaran dan memberikan bantuan ataupun arahan cara penggunaan *Augmented Reality* (AR) ini bahwa penggunaannya sangat mudah dimana siswa hanya perlu mendekatkan *Flash Card* ke *handphone* dan gambar akan muncul seolah nyata hadir dalam pembelajaran, fitur dari (AR) ini lah yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Komunikasi antara peneliti dan siswa terjalin dengan baik di pertengahan pembelajaran hingga akhir pembelajaran siswa juga ikut berpartisipasi dalam pembelajaran mereka mampu berkomunikasi dengan teman sekelompok dengan baik, mampu memberikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dipelajari dan menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajari hal ini juga tidak terlepas dari segala bentuk kerjasama dan komunikasi baik dari peneliti dan siswa nya sendiri sehingga proses pembelajaran pada penelitian ini terlaksana secara aktif dan kondusif.

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai proses pembelajaran yang telah berjalan dengan baik diperoleh juga hasil belajar siswa yang mengalami perubahan atau ketuntasan yang signifikan dengan hasil 26 siswa (100%) memperoleh nilai > 68 dengan kriteria (Tuntas) pada tes akhir *post-test* dibandingkan dengan tes awal *pre-test* hanya 2 orang (7,69%) kriteria (Tuntas) dan 24 orang (92,31%) kriteria (Tidak Tuntas). Artinya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau setelah diterapkan

Augmented Reality (AR) berbantuan *Flash Card* melalui Aplikasi *Space 4D+* pada pembelajaran IPS secara signifikan tuntas.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan *Augmented Reality* (AR) berbantuan *Flash Card* pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 60 Kota Lubuklinggau signifikan tuntas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Jakarta:Universitas Jenderal Soedirman.
- Jakni. (2016). Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Meriyanti. (2015). Memahami Karakteristik Anak didik. Bandar Lampung : Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Muh Yahya, Dkk. (2023). Belajar Dan Pembelajaran Kejuruan. Bandung:Indonesia Emas Grup.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putu Ade, dkk. (2022). Panduan Lengkap (PTK). Yogyakarta:Deepublish CV. Budi Utama
- Sidiq, E. I., & Syariudin, C. R. A. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 594-601.
- Suksma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261-4275.

Tantri, N. N. (2021) Memanfaatkan digitalisasi pendidikan dalam pengembangan potensi siswa. In prosiding seminar nasional IAHN-TP: Palangka Raya

Zuliansyah, M. R. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Langka Di Lindungi Di Indonesia. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2(1), 1-15.