

Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran Teks Prosedur Melalui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality*

Laili Maghfirotul Hamidah¹, Laila Tri Lestari², Bisarul Ihsan³

^{1,2,3}Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Laili Maghfirotul Hamidah

laili.2021@mhs.unisda.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran teks prosedur dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) di SMK NU Sugio. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks prosedur yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menggali sejauh mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital tersebut. Harapannya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif serta relevan dengan tuntutan perkembangan zaman. Dalam konteks pembelajaran, *Augmented Reality* (AR) mampu menyajikan objek tiga dimensi, animasi, maupun simulasi yang dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan langsung. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan melibatkan 23 siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual. Data penelitian diperoleh melalui Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR) termasuk dalam kategori sangat baik, dengan tingkat capaian 86%. Siswa menunjukkan perhatian, antusiasme, fokus, dan keaktifan yang tinggi dalam memahami materi, bertanya, mencatat, mengakses fitur, dan menyelesaikan tugas. Media *Augmented Reality* (AR) juga membantu siswa menghubungkan visualisasi dengan konsep teks prosedur secara konkret. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan AR secara nyata mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, sesuai konteks, serta memiliki makna yang mendalam.

Kata Kunci: aktivitas siswa, teks prosedur, media pembelajaran interaktif, *Augmented Reality*

Pendahuluan

Pendidikan pada era digital menghadapi tantangan yang sangat kompleks, terutama dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Di era digital, peran guru tidak hanya sebatas sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan beragam sumber belajar, termasuk teknologi sebagai media pembelajaran (Andi Sadriani et al., 2023:33). Kemajuan teknologi telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat, termasuk pada aspek Pendidikan (Ulfah, 2017). Meskipun banyak manfaat dengan adanya teknologi dalam dunia pendidikan akan tetapi tetap menimbulkan berbagai dampak terkait etika dan keamanan yang harus diperhatikan secara serius. Aspek seperti perlindungan terhadap

data pribadi, keamanan digital, serta pertimbangan etis dalam penerapan teknologi pendidikan merupakan hal-hal penting yang tidak bisa diabaikan. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, keberhasilan transformasi pendidikan di era digital sangat bergantung pada pelatihan guru serta integrasi teknologi yang tepat (Sindi Septia Hasnida et al., 2023:111). Pengembangan bahan ajar penting dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan menghasilkan capaian belajar yang optimal (Furqon & Ika Pradita, 2023). Kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dapat mendorong tumbuhnya motivasi serta ketertarikan siswa dalam proses belajar bahasa Indonesia.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, teks prosedur menjadi salah satu materi esensial yang berfokus pada keterampilan memahami serta merancang langkah-langkah secara runtut. Teks prosedur merupakan teks yang menjelaskan langkah-langkah atau cara dalam melaksanakan suatu kegiatan secara terperinci, jelas, dan menyeluruh (Hasmi & Pohan, 2021:52). Namun, pada praktiknya, pembelajaran materi ini seringkali dilakukan secara monoton, yakni hanya berpusat pada buku teks dan penjelasan lisan guru. Akibatnya, aktivitas siswa cenderung pasif, terbatas pada mencatat dan menjawab pertanyaan tanpa terlibat langsung dalam proses memahami konteks prosedural secara mendalam. Guru perlu melakukan inovasi dalam penyampaian materi, misalnya melalui penggunaan alat peraga atau media pembelajaran, agar mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar siswa, khususnya dalam kegiatan kelas (Mustofa & Ihsan, 2021). Oleh karena itu, diperlukan terobosan dalam pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa zaman sekarang yang dikenal sebagai generasi digital native dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Generasi digital native adalah kelompok muda yang tumbuh di tengah kehadiran internet sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka, bahkan sejak masa prenatal hingga setelah kelahiran (Helsper dan Enyon, 2009, h. 1 dalam Supratman, 2018). Salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran teks prosedur ialah penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media interaktif.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi modern yang mampu memadukan dunia nyata dengan dunia virtual secara langsung (real time). Dalam konteks pembelajaran, AR mampu menyajikan objek tiga dimensi, animasi, maupun simulasi yang dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan langsung. Inovasi dalam metode dan gaya pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi tuntutan bagi guru agar siswa memperoleh materi yang menekankan penalaran, bukan hafalan semata (Lestari, 2020). Dengan memanfaatkan perangkat sederhana berupa handphone atau tablet, peserta didik dapat melakukan pemindaian terhadap gambar atau objek tertentu dan mengakses informasi prosedural yang muncul dalam bentuk visual dan teks. *Augmented Reality* (AR) memudahkan penggunaannya untuk membuat dengan cara yang sederhana dan terjangkau (Fitri et al., 2022:213), sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat praktis sekaligus menarik bagi siswa. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis AR dinilai sangat potensial guna mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksud mencakup keterlibatan siswa secara kognitif (berpikir), afektif (merasakan), dan psikomotor (melakukan).

Dalam pembelajaran teks prosedur, ketiga aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan secara seimbang. *Augmented Reality* (AR) memberikan peluang bagi siswa untuk memahami teks prosedur melalui simulasi nyata, merasakan manfaat pembelajaran secara langsung, serta mempraktikkan tahapan prosedur dengan cara

yang lebih menarik. Dengan merujuk pada latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran teks prosedur melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menggali sejauh mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta relevan dengan tuntutan perkembangan zaman. Teknologi *Augmented Reality* (AR) telah berkembang pesat sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfitriani et al., (2021) dengan judul "*Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi*" yang menggambarkan bahwa media AR sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran, karena mampu merealisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Selain itu, teknologi AR terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana hasil penelitian Ningrum et al., (2022) dengan judul "*Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar berjudul "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar"*". Selanjutnya, AR juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keaktifan siswa, yang dibuktikan melalui penelitian (ARIANSYAH et al., 2024) berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Arcer (Augmented Reality Cerpen) Berbantuan Assemblr Edu dan Canva pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024"*.

Meskipun berbagai penelitian telah mengeksplorasi penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan teknologi dalam pembelajaran pada era digital masih menyisakan berbagai tantangan sekaligus peluang yang perlu dikaji lebih mendalam dalam konteks pendidikan di Indonesia. Sebab, media merupakan instrumen strategis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadirannya secara langsung dapat memberikan dampak terhadap interaksi dan keterlibatan siswa (Listiawati et al., 2019). Seluruh siswa dari berbagai kalangan harus bisa menerima manfaat secara langsung dengan adanya era serba digital saat ini, sehingga tidak ada kesenjangan didalam Pendidikan. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih fokus pada media sosial dan animasi, namun belum ada yang secara spesifik menganalisis aktivitas siswa dalam pembelajaran khususnya teks prosedur menggunakan media berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR). Penelitian ini berkontribusi mengisi gap tersebut dengan memberikan deskripsi komprehensif tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran teks prosedur melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*, secara khusus pada bidang pendidikan vokasional di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan fokus pada pendeskripsian secara mendalam aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran teks prosedur dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Subjek dalam penelitian ini adalah 23 siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual SMK NU Sugio. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Pembelajaran yang diterapkan mengintegrasikan tiga komponen utama

yaitu kognitif (berpikir), afektif (merasakan), dan psikomotor (melakukan) dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui tahapan sistematis yang meliputi persiapan teknologi AR, pelaksanaan pembelajaran interaktif, dan evaluasi berbasis digital. Struktur pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep teks prosedur melalui visualisasi, simulasi interaktif, dan pengalaman langsung menggunakan perangkat smartphone atau tablet.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam materi teks prosedur di SMK NU Sugio diperoleh melalui observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) saat proses pembelajaran berlangsung. Instrumen observasi memuat 10 aspek penilaian yang mencerminkan aktivitas siswa selama pembelajaran, dengan tiga kategori skor: 1 untuk kategori cukup, 2 untuk kategori baik, dan 3 untuk kategori sangat baik. Berikut aspek penilaian yang disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1.
Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Teks Prosedur di SMK NU Sugio

No	Nama	Aspek Penilaian										Total	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AM	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	23	77
2.	AAA	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	26	87
3.	ADS	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	24	80
4.	AS	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	27	90
5.	AT	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	26	87
6.	ER	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	25	83
7.	FRN	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	93
8.	FNA	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	25	83
9.	IZ	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	27	90
10.	KDN	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	97
11.	KSA	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	24	80
12.	LRN	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	25	83
13.	MRL	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	26	87
14.	MY	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	23	77
15.	NIA	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28	93
16.	NAA	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	27	90
17.	NM	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	24	80
18.	OAF	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	23	77
19.	RAA	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	25	83
20.	SM	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	26	87
21.	SIN	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	97
22.	SK	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	28	93
23.	LNA	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	27	90
Jumlah											595	1984	
Persentase											86 %		
Kategori											Sangat Baik		

Hasil pengamatan terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran kelas X DKV SMK NU Sugio selama Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Augmented

Reality (AR) memberikan gambaran keterlibatan siswa yang tergolong sangat tinggi. Dari 23 siswa yang diamati, diperoleh skor kumulatif sebesar **595** dari total skor maksimal **690**, dengan persentase ketercapaian sebesar **86%**. Berdasarkan persentase yang diperoleh, aktivitas belajar siswa dapat diklasifikasikan dalam kategori sangat baik. Implementasi media AR tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memfasilitasi partisipasi aktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi teks prosedur. Berikut ini uraian deskriptif berdasarkan sepuluh aspek aktivitas yang diamati.

1. Pada *aspek pertama*, yaitu perhatian terhadap penjelasan guru menunjukkan hasil yang positif, dengan 13 siswa memperoleh nilai sangat baik dan 10 siswa berada pada kategori baik. Kondisi ini menandakan bahwa kebanyakan siswa mampu fokus dan memperhatikan jalannya pembelajaran. Media AR membantu mengarahkan fokus siswa melalui tampilan visual yang menarik, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) mampu mendukung pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak melalui penyajian visual dan interaktif, yang sebelumnya sulit diperoleh melalui pendekatan pembelajaran konvensional (Nuraeni et al., 2024:3178).
2. Pada *aspek kedua* terkait antusiasme siswa ketika diperkenalkan dengan media AR, tercatat 17 siswa berada pada kategori sangat baik dan 6 siswa pada kategori baik. Fakta ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan teknologi baru dalam kegiatan belajar. Antusiasme siswa saat pengenalan AR mencerminkan adanya motivasi belajar yang positif. Motivasi belajar yang positif ini berperan penting karena dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. (Carolina, 2022:12).
3. Pada *aspek ketiga*, yakni fokus siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media AR, terdapat 10 siswa yang menunjukkan fokus sangat baik dan 13 siswa cukup fokus. Tampilan visual tiga dimensi yang interaktif dari media AR membantu siswa memahami konsep prosedural dengan lebih mudah. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, Perlu adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan motivasi serta konsentrasi peserta didik dalam menyimak materi yang sedang berlangsung (Afri Naldi et al., 2024:134).
4. Pada *Aspek keempat* berkaitan dengan keaktifan siswa dalam bertanya mengenai materi AR. Tercatat sebanyak 10 siswa menunjukkan keaktifan yang sangat baik dan 13 siswa aktif dalam kategori baik. Menurut (Rahmayanti et al., 2022:35) Dengan mengajukan pertanyaan yang relevan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menunjukkan rasa ingin tahu yang besar. Hal ini menunjukkan bahwa media AR dapat merangsang pemikiran kritis dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi materi lebih mendalam.
5. Pada *aspek kelima*, yaitu aktivitas mencatat informasi penting dari materi yang disampaikan melalui AR, terdapat 11 siswa yang mencatat secara sangat baik dan 12 siswa dengan kategori baik. Kemampuan mengingat dapat ditingkatkan melalui kebiasaan membuat catatan yang terstruktur. (Dewi & Indrawati, 2014). Ini membuktikan bahwa media digital tidak mengurangi aktivitas belajar mendalam, melainkan mendukungnya.
6. Pada *Aspek keenam* mencerminkan kemampuan siswa dalam mengakses tampilan media AR. Hasil pengamatan menunjukkan 21 siswa dapat mengakses media secara optimal dan 2 siswa cukup baik. Fakta ini menandakan bahwa secara umum siswa memiliki literasi digital yang memadai. Kemampuan teknis ini menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan penerapan media AR dalam pembelajaran.

7. Pada *aspek ketujuh*, yaitu menyelesaikan tugas tepat waktu, Sebanyak 10 siswa mencapai kategori sangat baik dan 13 siswa masuk kategori baik. Hal tersebut menandakan bahwa penggunaan media AR membantu memperjelas instruksi yang diberikan dan mendukung efisiensi pengerjaan tugas. Penyampaian informasi secara visual ternyata dapat memperkuat pemahaman terhadap alur teks prosedur, sehingga memperlancar proses pengerjaan tugas.
8. Pada *Aspek kedelapan* berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengakses fitur-fitur tambahan dalam aplikasi AR. Dari keseluruhan, 19 siswa berhasil menjelajahi fitur dengan sangat baik, sementara 4 siswa tergolong baik. Hal ini membuktikan bahwa siswa tidak hanya mengakses media, tetapi juga berinisiatif mengeksplorasi potensi AR secara optimal. Karena integrasi media digital dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang esensial di era saat ini. (Resti et al., 2024:1146)
9. Pada *aspek kesembilan*, yaitu kemampuan siswa menghubungkan tampilan AR dengan konsep materi, Sebanyak 13 siswa berada pada kategori sangat baik dan 10 siswa pada kategori baik. Temuan ini memperlihatkan bahwa media AR tidak hanya unggul dalam aspek visual, tetapi juga efektif dalam menguatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi. Siswa dapat mengaitkan objek visual dalam AR dengan tahapan-tahapan dalam teks prosedur yang dipelajari.
10. Terakhir pada *aspek kesepuluh*, mengenai penyelesaian evaluasi pembelajaran melalui AR menunjukkan hasil yang sangat baik, di mana 15 siswa memperoleh skor sangat baik dan 8 siswa baik. Evaluasi yang dilakukan berbasis AR memungkinkan siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka secara langsung dalam bentuk latihan interaktif. Hal ini memberikan umpan balik instan dan memungkinkan guru untuk memetakan capaian belajar siswa secara lebih akurat.

Secara keseluruhan, hasil observasi mengindikasikan bahwa penerapan media Augmented Reality dalam pembelajaran teks prosedur terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas aktivitas belajar siswa. Teknologi ini tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga mendorong motivasi, fokus, dan keaktifan siswa. Tingginya keterlibatan siswa pada berbagai aspek aktivitas menjadi bukti keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan vokasional.

Simpulan

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK NU Sugio selama pembelajaran teks prosedur dengan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR), dapat disimpulkan bahwa penerapan media ini memberikan dampak positif signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Skor kumulatif aktivitas mencapai 86%, tergolong sangat baik, menunjukkan bahwa mayoritas siswa terlibat secara aktif dalam seluruh aspek pembelajaran. Media AR terbukti efektif dalam menarik perhatian, menumbuhkan antusiasme, serta meningkatkan fokus dan keaktifan siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis AR mendorong siswa untuk belajar secara lebih aktif, mandiri, dan bermakna. Teknologi ini relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi yang membutuhkan pemahaman prosedural dan praktik nyata, seperti teks prosedur. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi implementasi media AR pada materi atau jenjang pendidikan berbeda, mengevaluasi dampaknya pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mengembangkan konten AR lokal yang kontekstual sesuai kurikulum nasional.

Referensi

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- 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>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- ARIANSYAH, Isnaini Leo Shanty, Tety Kurmalasari, Legi Elfitra, Abdul Malik, & Dody Irawan. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Arcer (Augmented Reality Cerpen) Berbantuan Assemblr Edu Dan Canva Pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 528–545. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3471>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Dewi, I. A. G. B. P., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat dan Kemampuan Memori pada Proses Belajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 241–250. <https://doi.org/10.24843/jpu.2014.v01.i02.p03>
- Fitri, Kamajaya, L., Setiawan, B., Luqman, M., Kusuma, A. C., & Adibah, A. (2022). Pelatihan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru-Guru Tk Islam Al-Ma'arif Singosari Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 213–217. <https://doi.org/10.33795/jabdimas.v9i2.202>
- Furqon, H., & Ika Pradita, H. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS DISCOVERY LEARNING. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.52166/mida.v6i1.3496>
- Hasmi, L., & Pohan, R. S. D. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 5(1), 51–60. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2920>
- Lestari, L. T. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN PARAGRAF NARASI MENGGUNAKAN MEDIA RANGKAIAN GAMBAR SERI PADA SISWA KELAS III MI ALMUHTADI I. *Jurnal Basataka (JBT)*, Vol. 3 No. (https://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/issue/view/7), 33–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/basataka.v3i1.84>
- Listiawati, M., Barokati, N., & Lestari, L. T. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INSTAGRAM MODEL QUANTUM TEACHING TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMK HASYIM ASY'ARI PUCUK LAMONGAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(November).
- Mustofa, M., & Ihsan, B. (2021). Jurnal Metamorfosa PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DRAMA DENGAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA SMA NU-1 MODEL. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 101–121.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah

- Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1297–1310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2289>
- Nuraeni, L., Rukhmana, T., ikhlas, A., Riva Darwata, S., Arsyad, M., Siliwangi, I., Muhammadiyah Sungai Penuh, S., & Kata Kunci, A. (2024). Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan STEM-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education*, 4, 3173–3178.
- Rahmayanti, D., Supriyanto, D. H., & Khusniyah, T. W. (2022). Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.34-40>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>