

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS
V SDN 6 MENTENG**

SKRIPSI

OLEH

**SENI KASIH ASTRIA
NIM. 223030212192**



**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN DAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS
V SDN 6 MENTENG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

OLEH

**SENI KASIH ASTRIA
NIM. 223030212192**

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAHAAN DAN PENDIDIKAN DASAR PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : SENI KASIH ASTRIA
NIM : 223030212192
Program Studi : PGSD
Jurusan : IKORDIKDAS
Fakultas : FKIP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 6 Menteng yang saya tulis ini adalah benar tulisan saya dan bukan hasil tulisan orang lain ataupun plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil tulisan orang lain atau plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 19 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,



Seni Kasih Astria
223030212192

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Seni Kasih Astria
NIM : 223030212192
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar
Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 6 Menteng

Skripsi ini telah disetujui untuk diseminarkan/diajukan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi PGSD Jurusan IKORDIKDAS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Abd. Rahman Azahari, M.Pd.
NIP. 19630906 198803 1 002

Pembimbing II



Dra. Simpun, M.Pd.
NIP. 19621128 198709 2 001

Mengetahui:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Koordinator,



Ichyatul Afrom, M.Pd.
NIP. 19810829 201712 1 003
Tanggal: 19 Mei 2026

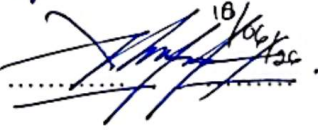
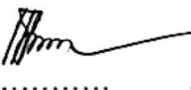
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Seni Kasih Astria

NIM : 223030212192

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar
Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 6 Menteng

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari, tanggal
..... dan skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Nama	Tanda Tangan Penguji	Tanggal	Tim
Ichyatul Afrom, M.Pd. NIP. 19810829 200912 1 003		18/06/20	Ketua
Dr. Abd. Rahman Azahari, M.Pd. NIP. 19630906 198803 1 002		18/06/20	Anggota
Dra. Simpun, M.Pd. NIP. 19621128 198709 2 001		18/06/20	Anggota

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Seni Kasih Astria
NIM : 223030212192
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar
Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 6 Menteng

Menyetujui,

Pembimbing I,



Dr. Abd. Rahman Azahari, M.Pd.
NIP. 19630906 198803 1 002

Pembimbing II,



Dra. Simpun, M.Pd.
NIP. 19621128 198709 2 001

Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan
dan Pendidikan Dasar



Cahaya Afriani Napitupulu, S.Psi., M.Psi.
NIP. 19870417 201212 2 001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ichyatul Afrom, M.Pd.
NIP. 19810829 200912 1 003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya



Dr. Rinto Alessandro, S.E., M.M.
NIP. 19650827 200801 1 013

ABSTRAK

Seni Kasih Astria. 2026. Pengaruh Penggunaan Media *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 6 Menteng. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Pembimbing I: Dr. Abd. Rahman Azahari, M.Pd. Pembimbing II: Dra. Simpun, M.Pd.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, hasil belajar, matematika, media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VA SDN 6 Menteng. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik serta kurangnya konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Augmented Reality* digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu peserta didik memahami konsep matematika, khususnya materi keliling bangun datar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VA SDN 6 Menteng yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan program SPSS versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 57,14 meningkat menjadi 81,43 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $<0,001$ atau lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VA SDN 6 Menteng. Penggunaan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar matematika meningkat.

ABSTRACT

Seni Kasih Astria. 2026. *The Effect of Using Augmented Reality Media on the Mathematics Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SDN 6 Menteng*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Palangka Raya. Advisor I: Dr. Abd. Rahman Azahari, M.Pd. Advisor II: Dra. Simpun, M.Pd.

Keywords: Augmented Reality, learning outcomes, mathematics, learning media.

This study aimed to determine the effect of using Augmented Reality-based learning media on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN 6 Menteng. This research was motivated by the low mathematics learning outcomes and the lack of students' concentration during the learning process. Augmented Reality media was used as an interactive and engaging learning alternative to help students understand mathematical concepts, especially the topic of perimeter of plane figures.

This study employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The population as well as the sample consisted of all 28 students of class VA at SDN 6 Menteng. Data collection techniques included observation, tests, and documentation. The research instruments were pretest and posttest questions that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test and the Wilcoxon Signed Rank Test with the assistance of SPSS version 27.

The results showed that the average pretest score of students was 57.14, which increased to 81.43 in the posttest. The Wilcoxon Signed Rank Test result obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) value of <0.001 , which was smaller than 0.05. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there was a significant effect of using Augmented Reality-based learning media on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN 6 Menteng. The use of Augmented Reality media was able to increase students' interest, focus, and activeness during the learning process, thereby improving their mathematics learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga Penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented reality* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 6 Menteng. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya.

Peneliti dengan kerendahan hati ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Abd. Rahman Azahari, M.Pd. selaku pembimbing 1 dan Dra. Simpun, M.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaganya dengan penuh kesabaran dan ketekunan dalam memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan penelitian ini. Pada kesempatan ini, tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan, bimbingan serta arahannya dalam kelancaran penyelesaian penelitian ini khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Salampak Dohong, M.S selaku Rektor Universitas Palangka Raya.
2. Bapak Dr. Rinto Alexandro, SE., MM. selaku Dekan FKIP Universitas Palangka Raya.
3. Ibu Maida Norahmi, M.Pd. selaku Kepala Laboratorium Pembelajaran FKIP Universitas Palangka Raya.
4. Bapak Ichayatul Afrom, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Palangka Raya.

5. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
6. Saudara saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang membantu dalam proses penyusunan laporan ini.

Peneliti menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga laporan proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa di kembangkan lebih lanjut.

Palangka Raya,
Peneliti

Seni Kasih Astria
223030212192

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Teori yang Relevan	4
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	4
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran	5
2.1.3. Pengertian <i>Augmented reality</i>	7
2.1.4. Jenis-Jenis <i>Augmented reality</i>	9
2.1.5. Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented reality</i>	9
2.1.6. <i>Assembleblr EDU</i>	11
2.1.7. Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented reality</i>	11
2.1.8. Hasil Belajar	12
2.1.9. Pembelajaran Matematika	13
2.1.10. Tujuan Pembelajaran Matematika	14
2.2. Penelitian yang Relevan.....	15
2.3. Hipotesis Penelitian.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	19
3.2. Lokasi Penelitian.....	19

3.3. Populasi dan Sampel	19
3.3.1. Populasi	19
3.3.2. Sampel	20
3.4. Definisi Operasional Variabel.....	20
3.5. Instrumen Penelitian	21
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.7. Teknik Analisa Data.....	21
3.7.1. Uji Normalitas	21
3.7.2. Uji Hipotesis.....	22
BAB IV	23
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	23
4.2 Deskripsi Data.....	24
4.2.1. Deskripsi Statistik Variabel Penelitian.....	26
4.2.2. Analisis Data.....	27
4.3. Pembahasan.....	32
BAB V	34
5.1. Kesimpulan	34
5.2.Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Penelitian yang Relevan	15
Tabel 2 Desain Penelitian	19
Tabel 3 Populasi Penelitian	20
Tabel 4 Alur Pelaksanaan Penelitian	24
Tabel 5 Deskripsi Statistik Penelitian.....	27
Tabel 6 Uji Validitas Pretest.....	27
Tabel 7 Uji Validitas Posttest	28
Tabel 8 Hasil Uji Normalitas.....	29
Tabel 9 Wilcoxon Signet Rank Test.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Modul Ajar	39
Lampiran 2 Daftar Hadir	49
Lampiran 3 Kunci Jawaban dan Pedoman Pretest.....	50
Lampiran 4 Kunci Jawaban dan Pedoman Posttest	53
Lampiran 5 Lembar Observasi	56
Lampiran 6 Hasil Pretest dan Posttest	58
Lampiran 7 Lembar Validasi	59
Lampiran 8 Surat Pengajuan Judul Skripsi.....	67
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian.....	68
Lampiran 10 Dokumentasi Pelaksanaan Pre-Posttest.....	70
Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media <i>Augmented Reality (AR)</i>	72
Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	73
Lampiran 13 Lembar Hasil Kerja <i>Pretest</i> Peserta Didik	74
Lampiran 14 Lembar Hasil Kerja <i>Posttest</i> Peserta Didik	76
Lampiran 15 <i>Augmented Reality</i> sebagai Media dalam Pembelajaran	78

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A. (2022). *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*.
- Agustin, N. D., Dewi, A., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3364>
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 05(01), 121–132.
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN* Nur. 14(1), 15–31.
- Anton, Julistya, Ayu Sri Asih, Siti Huzaimah, Yeti Nurfatimah, & Moh. Rizaluddin Farid. (2025). Analysis of Educational Problems That Happened in Indonesia. *Jiic: Jurnal Intellect Insan Cendikia*, 2(1), 1203–1213. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan*. 4, 5497–5511.
- Ashari, D., Islam, U., Sunan, N., Djati, G., & Info, A. (2023). *ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN*. 17(1), 176–185. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>
- Damayanti. (2022). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH* Ayu. 1(1), 99–108.
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzi, N. A., & Saputro, H. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar*. 7, 730–745.
- Hastanto, D., Agustina, D. R., Permana, A., Setiawan, A. T., & Tresnawati, D. (2025). *Augmented Reality Menggunakan Marker Based Tracking Untuk*. 1050–1059. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-1.2261>
- Hermiana, D., & Huda, N. (2024). *Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif*. 5(12), 5937–5948.

- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Joylitha, Neza, L. (2024). *Pengaruh Media Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika*. 10–15.
- Lubis, Risnawati, Vebrianto, F. (2025). *Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap pemahaman konsep dan minat membaca peserta didik kelas 5 sekolah dasar*. 10.
- Meilindawati, R., & Hidayah, I. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika*. 9(1), 55–62.
- Ngitung, P. A., Laila, R., Anshori, Y., & Azhar, R. (2025). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BANGUN RUANG BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MARKER BASED TRACKING BERBASIS ANDROID*. 10(3), 2202–2215.
- Nisa, S. C., Suprpto, E., & Sari, E. (2024). *Identifikasi Kemampuan Berpikir Logis dalam Pemecahan Masalah Matematika pada Peserta didik Kelas XI SMAN 6 Madiun*. 06(04), 19945–19956.
- Nurjasriati, Firman, D. (2024). *AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR*. 09.
- Nurmia, L. Z., & Munandar, R. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Menggunakan Media Interaktif Powtoon Kelas V SDN 30 Ampenan*. 5(1), 1–8.
- Oktaviani, Rizal, Theo, D. (2023). *Studi Literatur Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Putri*. 6(Snip 2022), 588–594.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rahmah, M., & Vitoria, L. (2025). *Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang di SD Negeri 2 Lambheu*. 9(2), 436–446.
- Rahmani, C. D., Adrias, A., Suciana, F., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 4.
- Rahmawati, U., Salimah, K. F., & Thinking, C. (n.d.). *AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS PROYEK UNTUK MENGEMBANGKAN CRITICAL THINKING PESERTA DIDIK*. 622–631.
- Ridlwaniyyah, N. (2024). *Pemanfaatan Augmented Pembelajaran Matematika Reality Sebagai Media*. 7, 354–358.
- Saputra, B. B., & Suhartini, E. (2025). *Media Pembelajaran STEM Berbasis Augmented*

- Reality dengan Boardbook pada Materi IPAS Augmented Reality-Based STEM Learning Media with Boardbooks for IPAS Material. 13, 295–305.*
- Setiyani, Yudi, Wantini, Setiawan, Sugeng, D. (2025). *Mata Pelajaran Matematika Mata Pelajaran Matematika Fase A – Fase F dan.*
- Sihotang, D., Mutia, E., Ringan, J., Gulo, H., & Nainggolan, R. (2025). *Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital.*
- Sugiyanto, R., Saprilina, S., Femmy, F., Simpun, S., Rahmadi, R., & Krisyandera, W. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Materi Siklus Air Untuk Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang, 15*(2), 332–342. <https://doi.org/10.37304/jikt.v15i2.341>
- Sunaryati, T., Meilania, D. K., Lestari, F., & Aliifah, S. N. (2024). *Analisis Instrumen Tes dan Non Tes dalam Evaluasi Pembelajaran. 8, 30461–30472.*
- Supriadi, G. (2021). *Penelitian pendidikan.*
- Susanti, Y. (2020). *MENGGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH. 2, 435–448.*
- Ulkhairah, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBANTUAN ASSEMBLR EDU PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK KELAS V Annisa. 10*(September).
- Vari, B. (2021). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK MELATIH. 10*(2), 131–136. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57256>
- Verdiatmoko, T. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PENGENALAN BANGUN RUANG DI SD NEGERI 1 PURBALINGGA WETAN. 91–100.*
- Widhiyanto, A. (2021). *Media Pembelajaran.*
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). 1*(1), 13–24.
- Yuanita, P. (2020). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS. 04*(02), 626–636.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pema, 5*(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>