

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CVR UNTUK  
MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR IMERSIF DI SD**

Ema Mulyanti<sup>1</sup>, Donna Boedi Maritasari<sup>2</sup>, Zulfadli Hamdi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Hamzanwadi

<sup>2</sup>Universitas Hamzanwadi

<sup>3</sup>Universitas Hamzanwadi

[1emamulyanti4@gmail.com](mailto:1emamulyanti4@gmail.com), [2boediselong@gmail.com](mailto:2boediselong@gmail.com)

<sup>3</sup> [zulfadli.hamdi@hamzanwadi.ac.id](mailto:zulfadli.hamdi@hamzanwadi.ac.id)

**ABSTRACT**

This research aims to develop Computer Virtual Reality (CVR)-based learning media to enhance immersive learning experiences in elementary schools. The background of this research is an innovation in learning media that can create a more interactive, contextual, and enjoyable learning environment in accordance with the demands of the Independent Curriculum. The research method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with the research subjects consisting of 21 fourth-grade students of class IV B at SDN 2 Suryawangi. The research instruments included an expert validation questionnaire, student and teacher response questionnaires, and learning outcome tests (pretest and posttest). Validation results indicate that the CVR learning media falls into the "very good" category. Subject matter experts gave a score of 8863 with an average of 88.63, while media experts scored 9285 with an average of 92.85. Twenty-one students' responses yielded a score of 9642 with an average of 96.42, while teachers' responses yielded a score of 9166 with an average of 91.66, both of which fall into the "very good" category. Pretest and posttest results showed improvement, with a score of 9243 with an average of 92.43. These results indicate that the CVR media is not only feasible and valid for use but also effective in improving learning outcomes while providing an immersive learning experience for students. Therefore, it can be concluded that CVR-based learning media is effective in improving the quality of learning in elementary schools.

**Keywords:** *Development, Learning Media, CVR, Immersive Learning Experience, Elementary School*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Computer Virtual Reality* (CVR) dalam rangka meningkatkan pengalaman belajar imersif di sekolah dasar. Latar Belakang penelitian ini berangkat dari inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan subjek penelitian 21 siswa kelas IV B SDN 2 Suryawangi. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, angket respon peserta didik dan guru, serta tes hasil belajar (Pretest dan posttest). Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran CVR berada pada kategori "sangat baik". Ahli materi memberikan skor 8863 dengan rata-rata 88,63, sedangkan ahli media memperoleh skor 9285 dengan rata-rata 92,85. Respon 21 siswa menunjukkan skor 9642 dengan rata-rata 96,42, sementara respon guru mencapai skor 9166 dengan rata-rata 91,66, keduanya termasuk kategori "sangat baik". Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan dengan kategori "tinggi", yaitu skor 9243 dengan rata-rata 92,43. Hasil ini menunjukkan bahwa media CVR tidak hanya layak dan valid digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar imersif bagi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis CVR efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media pembelajaran, CVR, Pengalaman belajar imersif, Sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Menurut (Widianto, 2021) dalam jurnalnya mendeskripsikan bahwa pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan terwujud kehidupan masyarakat yang lebih baik dan sejahtera, sekaligus meningkatkan mutu sumber daya manusia guna menunjang pembangunan nasional.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung bagi pendidik dalam menyampaikan materi, mendorong kreativitas peserta didik, serta membantu konsentrasi dan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung, (Firmadani, 2020)

Media pembelajaran interaktif yang dirancang oleh pendidik untuk memicu keaktifan dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehinggamemberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan mandiri tanpa terbatas oleh waktu dan tempat, (Collins et al., 2021).

Menurut (Anwar F & Pajarianto, 2022) dalam jurnalnya menerangkan bahwa pada era abad ke-21, proses pembelajaran dirancang untuk membekali peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan pesatnya perkembangan teknologi. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, guru perluberfokus pada kompetensi dasar yang kemudian dijabarkan menjadi indikator ketercapaian kompetensi. Indikator inilah yang menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat mendukung dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Semua bidang teknologi telah berkembang karena kemajuan ilmu pengetahuan, yang bertujuan untuk mempermudah segala aktivitas manusia. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia hidup, baik dalam bekerja, bermain, belajar, maupun bersosialisasi, (Sucitra et al., 2025).

Menurut (Khalidy et al., 2024) dalam jurnalnya bahwa Kemajuan teknologi kini menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan media pembrelajaran berbasis teknologi, seperti serious game maupun extended reality, tidak hanya mendukung proses belajar tetapi juga menghadirkan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam. Integrasi teknologi memungkinkan pendidik menyampaikan materi secara lebih kreatif dan bervariasi, misalnya melalui multimedia interaktif, simulasi, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Virtual Reality (VR).

Sebagai media pembelajaran VR merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna merasakan serta berinteraksi dengan lingkungan 3 dimensi. Lingkungan ini dihasilkan oleh komputer dan memiliki cakupan pandangan 360 derajat, sehingga dapat diamai dari berbagai sudut. Teknologi VR mengalami perkembangan, terutama dalam beberapa tahun terakhir, sehingga mulai diterapkan pada berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan.

Selain itu, teknologi Virtual Reality diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar

imersif, sehingga berkontribusi secara signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran, (Hartawan et al., 2025).

Dalam menghadapi tuntutan kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik, kehadiran media inovatif seperti Virtual Reality (VR) menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat abstrak.

Salah satu fenomena yang ditemukan di lapangan adalah masih rendahnya minat siswa terhadap materi cerita rakyat, yang merupakan bagian dari mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar. Materi ini akan lebih menarik minat siswa bila disajikan dengan media pembelajaran yang lebih menarik tidak hanya menggunakan media konvensional. Hasil observasi awal di SDN 2 Suryawangi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam hal mengidentifikasi unsur-unsur cerita dalam cerita rakyat dikarenakan media yang digunakan adalah media konvensional seperti buku paket atau buku cerita. Hal ini diperkuat oleh wali

kelas IV B SDN 2 Suryawangi yang mengatakan bahwa perlunya media pembelajaran berbasis teknologi, untuk dapat mendukung proses pembelajaran khususnya pada materi cerita rakyat dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada cerita rakyat tersebut.

Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR) pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas IV. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan praktis, tetapi juga untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pengalaman belajar imersif siswa.

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk; (1) Mengembangkan Media pembelajaran berbasis CVR untuk materi cerita rakyat (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis CVR berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media (3) Mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis CVR dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran, serta manfaat secara praktis, diharapkan bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan minat, dan pemahaman terhadap materi cerita rakyat melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif, diharapkan untuk guru agar dapat menyediakan media-media pembelajaran interaktif dan inovatif untuk memfasilitasi belajar yang lebih layak, untuk sekolah diharapkan dapat menjadi pendukung membuat program-program digitalisasi sekolah dan peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi, dan diharapkan bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) untuk mengembangkan serta untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR) pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Model

pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Lee dan Ownes (2004). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Suryawangi, dengan subjek penelitian yang meliputi 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 guru wali kelas dari kelas IV B, serta 21 siswa kelas IV B SDN 2 Suryawangi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar angket untuk menilai kelayakan media dan materi oleh para ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes kognitif (pretest dan posttest) untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar untuk meningkatkan pengalaman belajar imersif. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar penilaian kelayakan media dan materi yang mencakup aspek isi, penyajian, bahasa dan konteks; yang disusun berdasarkan skala likert;serta soal tes kognitif yang mengacu pada indikator pemahaman konsep. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang dilakukan melalui perhitungan menggunakan Skor N-Gain, yang kemudian dapat diketahui perbedaan hasil belajar dari

nilai tes kognitif (pretest dan posttest) meningkat atau tidak.

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif digital berbasis Computer Virtual Reality (CVR) serta menguji kelayakan, kepraktisan dan efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan kognitif serta meningkatkan pengalaman belajar imersif siswa kelas IV B dalam materi Cerita Rakyat.

1. Hasil Pengembangan Media CVR  
Berikut adalah tampilan visual awal dari pengembangan media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality sebelum dilakukan proses revisi dan validasi lebih lanjut:

a. Cover  
Cover media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality ini dirancang sebagai tampilan pembuka yang digunakan untuk membangkitkan rasa ingin tau dan antusiasme peserta didik dalam mempelajari materi cerita rakyat.



Gambar 1 Cover

b. Menu utama

Tampilan beranda utama pada media interaktif ini didesain sebagai pusat navigasi utama yang memudahkan peserta didik menjelajahi seluruh konten pembelajaran secara mandiri dan terstruktur.



Gambar 2 Menu Utama

c. Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan pada media interaktif ini dirancang untuk membimbing peserta didik dalam memproses fitur-fitur yang tersedia secara mandiri dan mudah dipahami.



Gambar 3 Petunjuk Penggunaan

d. Materi *Computer Virtual Reality* pada materi cerita rakyat menunjukkan susunan cerita rakyat

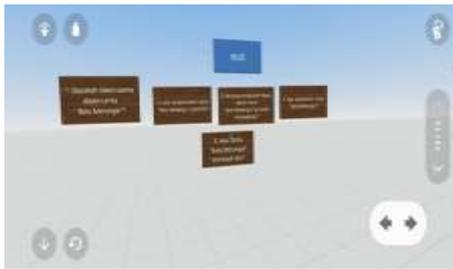
yang dimana pada materi cerita rakyat ini menggunakan cerita rakyat “Batu Menangis” berasal dari Kalimantan Barat yang disusun dengan terstruktur sesuai cerita rakyat tersebut dan disertai dengan tampilan yang menarik yang di ikuti dengan karakter animasi yang menarik seperti sedang berada dalam dunia nyata.



Gambar 4 gambar Computer Virtual Reality (CVR) 3D

e. Assesmen

Kuis dirancang sebagai bahan evaluasi yang menyenangkan, dengan soal-soal pilihan ganda. Gambar 3D membantu siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada cerita rakyat secara visual. Hal ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.



Gambar 5 Kuis

#### Hasil Uji Kelayakan

Berdasarkan penilaian dari 1 ahli media dan 1 ahli materi, media CVR dinyatakan “Sangat Layak” pada semua aspek penilaian, termasuk kelayakan isis, penyajian, bahasa dan konteks.

**Tabel 1 Uji Kelayakan Ahli Media**

Aspek Ahli Media
Jumlah Skor
52
Rata-rata Penilaian Ahli Media
92.85
Jumlah Soal
14

Sumber : Hasil perhitungan (2025)

Hasil perhitungan data perolehan ahli media pada Tabel 1 menunjukkan bahwa Ahli Media memberikan skor rata-rata penilaian ahli media memberikan skor rata-rata 92,85

**Tabel 2 Uji Kelayakan Ahli Materi**

Aspek Ahli Materi
Jumlah Skor
39
Rata-rata Penilaian Ahli Media
88.63
Jumlah Soal
11

Sumber: Hasil Perhitungan (2025)

Hasil perhitungan data perolehan ahli materi pada tabel 2 menunjukkan bahwa Ahli Media memberikan skor

rata-rata penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 88,63.

Skor tersebut kemudian diinterpretasikan dengan tabel kriteria interval skor menjadi skala empat.

**Tabel 3 Kriteria Konversi Skor Menjadi Skala empat**

Rentang Peresentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2020)

Berdasarkan perhitungan data perolehan penilaian ahli media pada tabel 1 menunjukkan bahwa Ahli Media memberikan skor rata-rata penilaian ahli media sebesar 92,85 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya perolehan penilaian ahli materi pada tabel 2 menunjukkan bahwa Ahli Media memberikan skor rata-rata penilaian ahli materi sebesar 88,63 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dari itu media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR) secara keseluruhan dengan kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

## 2. Hasil Uji Kepraktisan

**Tabel 4 Uji Responden Guru**

Aspek Ahli Materi	
Jumlah Skor	
22	
Rata-rata Penilaian Ahli Media	
91,66	
Jumlah Soal	
7	
Sumber: Hasil Perhitungan (2025)	

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3, diperoleh data kepraktisan dari respon guru sebesar 91,66% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR) memenuhi persyaratan dari sisi respon guru dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan perbaikan pada beberapa aspek untuk meningkatkannya.

**Tabel 5. Uji Respon siswa**

Aspek Ahli Materi	
Jumlah Skor	
810	
Rata-rata Penilaian Ahli Media	
96,42	
Jumlah Soal	
10	
Sumber: Hasil Perhitungan (2025)	

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4, diperoleh rata-rata skor respon siswa dari 21 siswa kelas IV B sebesar 99,42% yang termasuk kategori "Sangat Baik". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Computer

Virtual Reality (CVR) memenuhi persyaratan dari sisi respon siswa kelas IV B SDN 2 Suryawangi yang berjumlah 21 siswa dan memenuhi persyaratan dari sisi penggunaan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

## 3. Hasil Uji Keefektifan

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakuakn terlebih dahulu menguji instrumen penelitian melalui uji validitas. Setelah itu, sebelum melakukan pengujian terhadap keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR), peneliti melaksanakan uji normalitas untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajatr tersebut, digunakan teknik analisis berupa perhitungan N-Gain score.

### Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR) dalam meningkatkan kognitif dan meningkatkan pengalaman belajar imersif siswa. Uji ini dilakukan untuk mengetahui:

**Tabel 6. Kategori Nilai N-Gain**

<b>Nilai N-Gain</b>	
$G > 0,7$	
$0,3 < G < 0,7$	
$G < 0,3$	
<b>Kategori</b>	
Tinggi	
Sedang	
Rendah	

Sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan membandingkan skor pretest dan posttest pada masing-masing siswa. Berikut adalah hasil perhitungan N-Gain yang disajikan pada tabel 5

**Tabel 7 Hasil Perhitungan N-Gain**

Hasil Perhitungan N-Gain						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
2	85,2	4,3	98,	2,2	0,92	0,1
1	4	7	38	9	43	2

Hasil perhitungan pada tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata Skor N-Gain skor siswa yaitu sbesar 92,43 dengan skor N-Gain minimal yaitu 0,00 dan skor N-gain Maksimall 100.00. Skor tersebut kemudian diinterpretasikan dengan tabel tafsiran efektifitas N-Gain berikut:

**Tabel 8 Tafsiran Skor N-Gain**

<b>Persentase (%)</b>	
<b>Tafsiran</b>	
<40	
Tidak Efektif	
40-55	
Kurang Efektif	
56-75	
Cukup Efektif	
>76	
Efektif	

(Hake, R. R. dalam Rusilowati, A., & Wahyudi. 2020)

Berdasarkan tafsiran efektifitas N-Gain skor data dapat disimpulkan bahwa rata-rata Skor N-Gain siswa sebesar 92,43%. Hal ini berarti dalam kategori efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR) efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan mampu meningkatkan pengalaman belajar imersif siswa.

### E. Kesimpulan

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

Kelayakan media pembelajaran berbasis Computer Virtual Reality (CVR) yang telah dikembangkan dinyatakan dalam kategori “Sangat Baik) dan dapat dikatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi pada keseluruhan aspek penilaian, meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan konteks pembelajaran.

Hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media memenuhi kreteria dengan kategori “Sangat Baik” tergolong sangat layak dengan nilai respon

guru yaitu sebesar 91,66 dan nilai respon siswa dari 21 siswa sebesar 96,42.

Penggunaan media CVR terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji N-Gain dengan kategori tinggi dan efektif dengan perolehan hasil pretest possttes sebesar 92,43.

Media CVR mampu membantu siswa memahami materi cerita rakyat secara lebih konkret, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, Guru disarankan menggunakan media pembelajaran berbasis CVR sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran pada materi cerita rakyat agar pemahaman siswa mengenai cerita rakyat dan dapat mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada cerita rakyat dapat lebih optimal.

Sekolah dapat memfasilitasi penggunaan perangkat pendukung (smartphone/tablet/leptop) serta pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi CVR agar pembelajaran lebih interaktif.

Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan materi yang lebih beragam dan melibatkan sampel yang lebih luas, serta mengintegrasikan media CVR dengan model pembelajaran kolaboratif atau berbasis proyek.

Pengembang disarankan untuk terus memperbaharui konten media CVR, baik dari sisi materi maupun fitur interaktif, agar tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan teknologi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar F & Pajarianto, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 10(September), 167–186.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Hartawan, I. N. B., Rahayu, N. L. W. S., & Suryati, K. (2025). Implementasi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Imersif Di Sekolah Dasar Kabupaten

Bangli. *Jurnal WIDYA LAKSMI*,  
5(1), 124–131.

Khalidy, D. Al, Faqih, A. F., Haswin,  
A., Bachri, S., Sumarmi, S.,  
Utaya, S., & Putra, A. K. (2024).  
Inovasi Media Pembelajaran:  
Pelatihan Pengembangan Virtual  
Reality untuk Meningkatkan  
Immersive Learning. *Abdimas  
Universal*, 6(2), 432–441.  
[https://doi.org/10.36277/abdimas  
universal.v6i2.520](https://doi.org/10.36277/abdimas<br/>universal.v6i2.520)

Sucitra, A., Latif, A., Pendidikan, A., &  
Negeri Makassar, U. (2025).  
Pengaruh Penerapan Media  
Pembelajaran Interaktif Berbasis  
Augmented Reality Terhadap  
Motivasi Dan Hasil Belajar  
Peserta Didik Pada Mata  
Pelajaran Ips Kelas V Di Upt  
Spf Sd Negeri Mangkura V.  
*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,  
*Volume 10 Nomor 01*, 222–243.

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan  
Media Pembelajaran Berbasis  
Teknologi Informasi. *Journal of  
Education and Teaching*, 2(2),  
213.  
[https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.  
11707](https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.<br/>11707)