



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 5, Tahun 2024, pp 1111-1117
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pelatihan Pembuatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Mgmp Geografi Kota Pontianak

**Putri Tipa Anasi¹, Diah Trismi Harjanti^{2*}, LM Hari Christanto³,
Nur Meily Adlika⁴**

Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tanjungpura
Email: diahtrismiharjanti@fkip.untan.ac.id^{2*}

Abstrak

Pada dunia pendidikan media memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi adalah *Augmented Reality* (AR) yang mulai banyak digunakan untuk memberikan tampilan simulasi dalam bentuk dua dimensi dan atau tiga dimensi sehingga dapat memunculkan secara nyata dan real time. Pelatihan pembuatan *Augmented Reality* ini memiliki tujuan mengenalkan, melatih dan membiasakan guru-guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality*. Pelatihan ini melibatkan 25 orang guru mata pelajaran geografi yang tergabung dalam MGMP Kota Pontianak. Pelatihan ini dilakukan dengan praktek langsung membuat media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* secara langsung yang di pandu oleh satu orang pematari. Selama pelaksanaan guru-guru di bagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang dan di dampingi oleh 1 orang asisten praktikum di setiap kelompoknya. Berdasarkan hasil pelatihan diperoleh hasil bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan dampak yang baik dari segi pemahaman serta kemauan guru dalam mempraktekan pembuatan media pembelajaran melalui *Augmented Reality*.. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan Pembuatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran mampu menambah keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Media Pembelajaran, Inovatif*

Abstract

In education, media plays a crucial role in supporting the success of the learning process. One of the interactive, technology-based learning media that is increasingly being used is *Augmented Reality* (AR), which provides simulations in the form of two-dimensional and or three-dimensional displays, bringing them to life in real time. This *Augmented Reality* workshop aims to introduce, train, and familiarize teachers with creating learning media using *Augmented Reality*. The workshop involved 25 geography teachers from the MGMP Kota Pontianak. The training was conducted through hands-on practice, where participants directly created learning media using *Augmented Reality*, guided by a single instructor. The teachers were divided into small groups of 3-4 participants during the workshop, each accompanied by a teaching assistant. The training results showed that it had a positive impact in terms of understanding and willingness of teachers to practice creating learning media through *Augmented Reality*. It can be concluded that the *Augmented Reality* workshop successfully enhanced teachers' skills in developing innovative learning media.

Keywords: *Augmented Reality, Intructional Media, Innovative*

PENDAHULUAN

Transformasi digital pada bidang pendidikan merupakan peran penting yang dapat menjawab tantangan pendidikan abad 21 serta meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pendidik harus berinovasi untuk menyiapkan media dan bahan ajar agar menarik perhatian peserta didik untuk belajar supaya peserta didik tidak jenuh dan bosan saat proses kegiatan belajar. Pendidik harus berinovasi untuk menyiapkan media dan bahan ajar yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar supaya peserta didik tidak jenuh dan bosan saat proses kegiatan belajar.

Media pembelajaran konvensional, seperti penggunaan buku teks, peta kertas, atau diagram statis, sering kali tidak cukup untuk membantu peserta didik memahami materi yang kompleks. Sebagai contoh, dalam pembelajaran geografi, banyak peserta didik yang kesulitan dalam menginterpretasikan peta, memahami skala geografis, atau menghubungkan teori dengan realitas fisik. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep abstrak seperti topografi, dinamika atmosfer, distribusi sumber daya, dan interaksi antara manusia dan lingkungan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya mampu menyampaikan informasi, tetapi juga dapat memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara lebih interaktif dan menarik.

Media pembelajaran dapat didefinisikan oleh *Association for Educational Communications and Technology* dalam Arsyad, (2014) sebagai segala jenis media atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran dalam konteks pendidikan. Menurut Mutaqim (2016) media merupakan alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran geografi dengan menggunakan *Augmented Reality* sebagai salah satu media pembelajaran dapat menjawab tantangan saat mengajar di kelas untuk mempermudah proses pembelajaran geografi di era modern.

Media pembelajaran menggunakan *augmented reality* merupakan pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya yang dibuat oleh komputer, menurut (Martin, Bohuslava, & Igor, 2018). Sedangkan menurut (Ismiyani, 2020), *Augmented Reality* adalah teknologi yang dapat menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan dan waktu nyata di sekitar pengguna. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Mustaqim (2016) bahwa *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya *Augmented reality* juga bertujuan untuk menggabungkan konten digital yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata secara *real-time*. Oleh karena itu, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan menggunakan media interaktif.

Salah satu potensi besar *Augmented Reality* (AR) dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk mendorong pembelajaran kolaboratif (Rombe, 2024). AR memungkinkan peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga dapat bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau mengkaji fenomena geografi secara lebih interaktif. Dalam era modern ini, kemampuan berpikir kritis menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. AR memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan keterampilan ini, karena teknologi ini mendorong peserta didik untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses analisis dan evaluasi (Tohir et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis AR terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu alasan utama adalah sifat interaktif dari teknologi ini yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan imersif.

Augmented Reality (AR) mempunyai keistimewaan pada proses pembelajaran, salah
Copyright: Putri Tipa Anasi, Diah Trismi Harjanti, LM Hari Christanto, Nur Meily Adlika

satunya adalah dapat membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuan dengan memaksimalkan tiga jenis gaya belajar peserta didik, yaitu secara audio, visual dan kinestetik (Aditama, Adnyana, & Ariningsih, 2019). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Arifin, Pujiastuti, & Sudiana, 2020), yaitu keistimewaan augmented reality sebagai media pembelajaran antara lain: (1) lebih interaktif; (2) lebih efektif; (3) dapat diimplementasikan secara luas; (4) modeling obyek yang sederhana; (5) pembuatan yang tidak terlalu rumit; (6) mudah digunakan. Sedangkan, menurut pendapat dari Wahyuningsih (2024) bahwa keistimewaan dari media pembelajaran augmented reality adalah dapat menampilkan beberapa objek yang lebih nyata dan mudah dioperasikan pada peserta didik yang memiliki gaya belajar, seperti audio, visual dan kinestetik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa keistimewaan *augmented reality* dalam proses pembelajaran adalah dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk nyata dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang awalnya sulit dipahami, sehingga dapat menampilkan materi secara nyata ataupun tiga dimensi.

Menyadari pentingnya penggunaan AR dalam pembelajaran, Prodi Pendidikan Geografi Universitas Tanjungpura menginisiasi kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AR untuk guru-guru geografi di lingkungan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Geografi Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, serta memperkenalkan AR sebagai salah satu teknologi yang dapat diterapkan dalam pengajaran geografi.

Pelatihan ini mencakup beberapa tujuan utama, yaitu; (1) mengenalkan media *Augmented Reality*; (2) meningkatkan keterampilan dan keragaman dalam pembuatan media pembelajaran; (3) Melatih keterampilan merancang dan membuat media pembelajaran menggunakan *augmented reality*; serta (4) Membantu menambah keterampilan guru dalam lingkungan MGMP Kota Pontianak dalam menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *augmented reality*.

Pelatihan ini memiliki banyak manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, pelatihan ini memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dapat langsung diterapkan oleh para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis AR. Para guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan AR, tetapi juga dilatih untuk membuat konten AR yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Manfaat tidak langsung dari pelatihan ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah yang diikuti oleh guru-guru peserta pelatihan. Dengan menggunakan AR, guru dapat menyajikan materi geografi dengan cara yang lebih nyata, interaktif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan pembuatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran di MGMP Geografi Kota Pontianak melalui demonstrasi, pendampingan yang dilakukan dengan pendekatan klasikal dan individual. Menurut Hariyanto (2014) "Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan secara langsung proses terjadinya sesuatu atau yang berkaitan dengan materi pembelajaran, yang disertai dengan penjelasan lisan yang dilakukan oleh murid atas bimbingan atau petunjuk guru melalui media gambar atau alat peraga. Hal ini juga dikemukakan oleh Dewanti & Fajriwati (2020), mengemukakan bahwa metode demonstrasi merupakan suatu pembelajaran dengan cara memperagakan proses atau kondisi yang sedang dipelajari disertai dengan penjelasan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian teori tentang cakupan pembuatan media pembelajaran dengan *augmented reality* dan pendekatan individual dilakukan pada saat latihan pembuatan media pembelajaran dengan *augmented reality*.

Melalui pelatihan pembuatan *augmented reality* sebagai media pembelajara MGMP Geografi di Kota Pontianak ini bertujuan untuk mengenalkan, melatih, merancang dan membuat media pembelajaran menggunakan augmented reality serta dapat membantu menambah keterampilan guru dalam lingkungan MGMP Kota Pontianak dalam menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *augmented reality*. Metode ini mampu memrrikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru dalam lingkungan MGMP Geografi dikarenakan langsung di demonstrasikan cara pembuatannya oleh pemateri dengan mempraktekan secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* secara langsung yang di pandu oleh satu orang pemateri. Selama pelaksanaan guru-guru di bagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang dan di dampingi oleh 1 orang asisten praktikum di setiap kelompoknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilaksanakan di MGMP geografi Kota Pontianak Kalimantan Barat. Pelatihan diberikan kepada guru dalam lingkungan MGMP Geografi dengan jumlah 25 peserta. Adapun pelaksanaan pelatihan ini bertempat di SMA Kristen Immanuel Kota Pontianak pada tanggal 24 September 2024 dari pukul 07.00-15.00 WIB. Pada pelaksanaan pelatihan, upaya pemecahan masalah dilakukan melalui pendampingan secara klasikal. Pendekatan ini memungkinkan peserta pelatihan untuk belajar secara langsung dan mendalam dari narasumber yang berpengalaman. Pelatihan klasikal memungkinkan adanya diskusi dan interaksi antara peserta, sehingga dapat saling bertukar pengalaman dan pandangan dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, suasana pelatihan menjadi lebih dinamis dan kolaboratif. Selain itu, pendekatan klasikal juga memudahkan pengawasan dan evaluasi secara langsung terhadap perkembangan peserta, karena narasumber dapat memantau kemajuan peserta secara *real-time*. Sehingga hal ini dapat meningkatkan efektivitas pelatihan dan memaksimalkan hasil pembelajaran.

Penggunaan metode klasikal telah terbukti dalam beberapa kegiatan sebelumnya dapat berhasil mencapai tujuan pelaksanaan. Seperti pada riset yang dilakukan oleh Syazali & Umar, (2023) yang menyatakan bahwa “metode pembimbingan klasikal tepat digunakan dalam pembelajaran yang menargetkan peningkatan keterampilan”. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Azzajjad et al., (2022) yang mana diperoleh hasil bahwa PKM yang dilakukan dengan metode klasikal dapat diperoleh analisis situasi yang berberan sebagai dasar penyelesaian permasalahan.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, terdapat beberapa hasil dan temuan yang relevan dengan tujuan program, yakni meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru SMA dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran Geografi. Pemahaman terhadap Manfaat AR dalam Pendidikan pada tahap awal, Tim PKM memberikan pengarahan mengenai pentingnya pengembangan teknologi *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan. Penjelasan ini mendapat respon positif dari peserta, terutama terkait potensi AR dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Peserta pelatihan menunjukkan minat yang besar terhadap penggunaan AR sebagai alat bantu ajar interaktif, terutama dalam materi-materi kompleks seperti mitigasi bencana alam. Pengenalan awal ini membekali peserta dengan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Adapun pengenalan awal mengenai *Augmented Reality* penting dilakukan sebelum praktik untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep dan manfaatnya dalam pembelajaran. Hal ini membantu peserta memahami relevansi teknologi, serta mempersiapkan mereka secara mental dan logistik. Dengan pemahaman awal, peserta lebih siap dan percaya diri saat praktik (Suprayogi, Puspita, Putra, & Mulia, 2022), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

Pemaparan langkah-langkah pembuatan AR dalam sesi berikutnya, Ibu Putri Tipa

Copyright: Putri Tipa Anasi, Diah Trismi Harjanti, LM Hari Christanto, Nur Meily Adlika

Anasi, M.Pd. memberikan pemaparan rinci mengenai langkah-langkah sederhana dalam membuat Augmented Reality. Peserta diajari mulai dari konsep dasar hingga cara menggunakan perangkat lunak yang sederhana dan mudah diakses oleh guru. Dari hasil pemaparan ini, peserta merasa lebih percaya diri untuk mencoba membuat AR mereka sendiri, dan memahami bahwa pembuatan media berbasis teknologi tidak selalu membutuhkan kemampuan teknis yang rumit. Sebagian besar peserta berhasil mengikuti instruksi dengan baik, menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan sudah tepat sasaran.

Menurut Suprayogi et al., (2022) menemukan bahwa penggunaan perangkat lunak yang mudah diakses serta instruksi yang jelas dan sederhana dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi peserta didik dalam menguasai teknologi baru. Hal ini sejalan dengan hasil pelatihan, di mana peserta merasa lebih percaya diri dan berhasil mengikuti instruksi dengan baik. Mereka dapat memahami bahwa teknologi, termasuk AR, tidak selalu membutuhkan keterampilan teknis yang rumit jika diajarkan dengan metode yang tepat.

Praktik pembuatan media pembelajaran berbasis AR pada tahap praktik, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang untuk mempermudah koordinasi dan pengawasan. Sesi praktik ini dipimpin oleh Sdri. Patricia Grace Evelin, S.Pd., yang membimbing setiap kelompok dalam pembuatan media pembelajaran bertema mitigasi bencana melalui I. Setiap kelompok berhasil membuat modul ajar berbasis AR yang relevan dengan materi Geografi. Dengan adanya asisten praktikum yang mendampingi, proses belajar menjadi lebih lancar dan interaktif. Kendala teknis yang dihadapi selama praktik, seperti penggunaan perangkat lunak atau kesalahan dalam implementasi AR, dapat segera diatasi dengan bantuan asisten.

Hasil pelatihan pengembangan media *Augmented Reality* (AR) menghadapi kendala teknis dan operasional ini sejalan dengan temuan dalam beberapa penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian oleh Ahsani et al., (2021) menyatakan bahwa kurangnya literasi digital dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi baru merupakan salah satu hambatan utama dalam implementasi teknologi baru di dunia pendidikan. Selanjutnya dalam penerapan teknologi baru terdapat sebuah model yang dibangun untuk menganalisa dan memahami, faktor-faktor mempengaruhi diterimanya suatu penggunaan teknologi yaitu TAM (*Technology Acceptance Model*), Model ini diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 (Fahlevi & Dewi, 2019).

Menurut model TAM, adopsi teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*). Dalam pelatihan ini, kendala yang dihadapi oleh guru, seperti kurangnya keterampilan teknis dan kendala perangkat, dapat memengaruhi persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan AR, sehingga memengaruhi tingkat penerimaan teknologi ini. Ketika pengguna menghadapi kesulitan dalam memahami teknologi, motivasi mereka untuk terus menggunakannya dapat menurun, seperti yang terlihat pada pelatihan ini.

SIMPULAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) yang dilaksanakan di MGMP Geografi Kota Pontianak berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan baru bagi guru-guru SMA, meskipun menghadapi beberapa kendala teknis dan operasional. Metode pendampingan klasikal yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan diskusi antara peserta, mendukung proses pembelajaran yang lebih kolaboratif. Pengenalan awal teknologi AR dan pemaparan langkah-langkah sederhana membantu peserta merasa lebih percaya diri dalam mencoba teknologi baru. Namun, kurangnya literasi digital dan kesiapan teknis sebagian peserta, seperti yang diidentifikasi oleh beberapa penelitian terdahulu, menjadi tantangan yang perlu diatasi dalam implementasi teknologi baru di pendidikan. Model TAM (*Technology*

Acceptance Model) menegaskan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat teknologi mempengaruhi adopsi, sehingga pelatihan di masa mendatang perlu fokus pada peningkatan dukungan teknis dan kesiapan peserta untuk memaksimalkan hasil pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura sebagai penyandang dana dalam terwujudnya pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan oleh TIM Dosen Program Studi Pendidikan Geografi, Serta seluruh Guru-Guru geografi yang tergabung dalam MGMP Geografi Kota Pontianak yang hadir dalam pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. In *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur* (pp. 176–182).
- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). Penguatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School*, 8(2), 228–236.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azzajjad, M. F., Ahmar, D. S., Alimuddin, Ilmu, E., Hadanu, R., Adewia, M., ... Rahayu, A. (2022). Sharing Introduction (Sosialisasi) Dengan Metode Klasikal Pengenalan Prodi Pendidikan Kimia Secara Milenial. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 104–110. <https://doi.org/10.35877/panrannuangku790>
- Dewanti, R., & Fajriwati, A. (2020). Metode Demonstrasi Dalam Peningkatan Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 11(1), 88–98.
- Fahlevi, P., & Dewi, A. O. P. (2019). ANALISIS APLIKASI iJATENG DENGAN MENGGUNAKAN TEORI TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 103–111.
- Hariyanto. (2014). *Aessmen Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismiyani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media.
- Martin, J., Bohuslava, J., & Igor, H. (2018). Augmented Reality in Education 4.0. In *2018 IEEE 13th International Scientific and Technical Conference on Computer Sciences and Information Technologies (CSIT)* (Vol. 1, pp. 231–236). <https://doi.org/10.1109/STC-CSIT.2018.8526676>
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. In *2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010* (p. 174). <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Rombe, S. (2024). Tinjauan Literatur Sistematis: Desain Pembelajaran Geografi di Era Digital. *El-Jughrafiyah*, 04(02), 174–184. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jughrafia/article/view/31434%0Ahttps://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jughrafia/article/download/31434/11086>
- Suprayogi, S., Puspita, D., Putra, E. A. D., & Mulia, M. R. (2022). Pelatihan Wawancara Kerja Bagi Anggota Karang Taruna Satya Wira Bhakti Lampung Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 356–363.
- Copyright: Putri Tipa Anasi, Diah Trismi Harjanti, LM Hari Christanto, Nur Meily Adlika

<https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4494>

- Syazali, M., & Umar, U. (2023). Preliminary analysis keterampilan menulis melalui implementasi metode bimbingan klasikal pada mahasiswa. *Jurnal Wahan Pendidikan*, 9(8), 367–375.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8.
- Wahyuningsih. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MATEMATIKA KELAS V SDN 24 PINCURAN TUJUAH KABUPATEN SOLOK SELATAN*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.