

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality Audio* dalam Bentuk Buku Saku “AlphaRead” Terhadap Kemudahan Mengajar Guru di SD Labschool Universitas Jember

Fajar Surya Hutama¹, Fadhilah Noer Zannah², Hani Fajri Ramadhani³, Finy Salsabil Kamilia⁴, Afnita Rani⁵, Kusumawati Shindi Nur Rahmawati⁶

¹Universitas Jember

Corresponding Author: fajarsurya.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Menghadapi perkembangan teknologi, seorang guru harus melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berperan penting untuk memperlancar proses belajar mengajar dan membantu guru lebih mudah menyampaikan materi. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality audio* melalui Buku Saku “AlphaRead” yang dapat menunjang proses belajar siswa dan membantu guru menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan inovatif. Subjek dalam penelitian ini adalah para guru SD Labschool FKIP Universitas Jember. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data melalui angket kuesioner yang diberikan kepada guru. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan dideskripsikan sesuai teori yang sudah ada. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality audio* dapat membuat siswa lebih semangat dan tertarik dalam belajar, karena adanya gambar 3D yang disajikan sangat menarik dan audio dalam media tersebut terdengar sangat jelas.

Kata Kunci: Augmented Reality Audio, Media Pembelajaran

Abstract

Facing technological developments, a teacher must innovate in teaching and learning activities. Learning media plays an important role in facilitating the teaching and learning process and helping teachers more easily deliver material. Therefore, this research aims to develop augmented reality audio-based learning media through the "AlphaRead" Pocketbook that can support student learning and help teachers create more interesting and innovative teaching methods. The subjects in this study were teachers of SD Labschool FKIP Universitas Jember. This type of research is qualitative research. Data collection method through questionnaire questionnaires given to teachers. The data that has been collected is then analyzed and described according to existing theories. The results show that augmented reality-based audio learning media can make students more enthusiastic and interested in learning, because the 3D images presented are very interesting and the audio in the media sounds very clear.

Keywords: Augmented Reality Audio, Learning media

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari seiring dengan kemajuan zaman dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak. Tak heran jika anak-anak sekarang sudah mampu menggunakan teknologi melalui *handphone*. Mudah-mudahan akses anak-anak terhadap *handphone* menyebabkan mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain dibandingkan belajar (Afandi, 2020). Teknologi juga memegang peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini, salah satunya dalam dunia pendidikan. Hal ini menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk menemukan metode dan media pembelajaran yang paling sesuai dalam pendidikan, khususnya bagi anak usia sekolah dasar (Haryani, 2017).

Menghadapi perkembangan teknologi, seorang guru harus melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berperan penting untuk memperlancar proses belajar mengajar dan membantu guru lebih mudah menyampaikan materi, sehingga pesan yang diterima siswa akan lebih jelas (Sapriyah, 2019). Kendala yang ada saat ini adalah siswa kurang tertarik dengan buku sebagai medianya dan tidak mempunyai minat untuk membaca. Selain itu, buku bacaan yang dijadikan sebagai media pembelajaran membuat siswa merasa bosan karena berisi tulisan penuh. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi/ pengembangan media pembelajaran untuk membangkitkan minat membaca siswa. Salah satu cara memanfaatkan teknologi yaitu dengan menggunakan aplikasi *augmented reality* (Mustaqim, 2016).

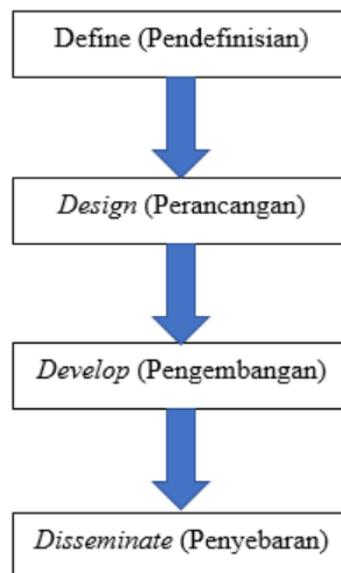
Augmented Reality (AR) merupakan aplikasi penggabungan antara dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan (Mustaqim, 2017; Sudarmayana, 2021). Sedangkan Sugiri, dkk (2020) menjelaskan bahwa AR adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata langsung melalui media berupa *marker* atau penanda yang diarahkan ke kamera. Selain itu, aplikasi AR dapat diberi elemen-elemen digital, seperti gambar, suara, dan teks. Siswa dapat memanfaatkan teknologi AR tersebut dengan menggunakan *handphone*. Tentunya penggunaan AR dalam proses pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Jika dilihat dari segi praktis, media pembelajaran AR lebih praktis karena mudah dibawa kemana – mana dan melihat objek 3D, dimana dalam teknologi yang dirancang mampu memberikan layanan terhadap pendidik yang kurang suka akan membaca dan siswa yang memiliki karakter aktif (Mukti, 2019).

Mata pelajaran yang wajib ditempuh mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi (PT) adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, tak lain bertujuan untuk membekali siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis secara baik dan benar (Hapsari, 2020). Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, terdapat berbagai materi yang diajarkan kepada siswa, salah satunya mengenai pengenalan huruf. Penyampaian materinya masih menggunakan media papan tulis dan gambar-gambar yang ada di buku. Minat belajar siswa menurun karena media yang digunakan selalu sama (Asmonah, 2021). Menurut Suryaningsih (2019), media pembelajaran *augmented reality* mampu mendukung pemahaman peserta didik daripada hanya sekedar membaca teks.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR audio melalui Buku Saku “AlphaRead” yang dapat menunjang proses belajar siswa dan membantu guru menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan inovatif. Salah satunya dengan menggabungkan buku-buku yang awalnya tidak menarik bagi siswa sekolah dasar dengan AR audio yang dapat diakses melalui *handphone*. Penggunaan AR audio disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia tentang pengenalan huruf dilengkapi dengan suara, huruf dan gambar tiga dimensi. Cara penggunaan media pembelajaran ini disajikan semenarik dan sesederhana mungkin agar tidak menimbulkan kebosanan dan secara tidak langsung dapat mengurangi dampak negatif dari pemakaian *handphone* (Mulyono,2021). Dengan demikian, penggunaan AR audio melalui Buku Saku “AlphaRead” diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi kemajuan teknologi dan rendahnya minat baca dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya bagi siswa sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* Audio (Alpha Read) menggunakan model pengembangan 4D model mengacu pada pengembangan oleh Thiagarajan (1974).



Gambar 1. Konsep 4D

Sumber: LP2M Universitas Medan Area, (2022)

1. Define

Tahapan define atau pendefinisian merupakan tahap menganalisis kebutuhan dimana dapat dilakukan dengan menganalisa penelitian terdahulu maupun dengan melakukan studi literatur. Prosedur umum pada tahap analisis kebutuhan yaitu meliputi: (a) *Front-end Analysis*; (b) *Learner Analysis*; (c) *Task Analysis*; (d) *Concept Analysis*; dan (e) *Specifying Instructional Objectives*.

a) *Front-end Analysis*

Analisis awal bertujuan untuk mengetahui latar belakang perlunya pengembangan dengan melakukan identifikasi dan menentukan dasar dari permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, (Thiagarajan, dkk 1974).

b) *Learner Analysis*

Analisis ini adalah tahap untuk menganalisis peserta didik dimana dilakukan dengan mengidentifikasi karakter dari peserta didik yang dijadikan sebagai target dalam pengembangan

perangkat pembelajaran. Karakteristik yang akan dianalisis nantinya berkaitan dengan kemampuan akademik peserta didik, perkembangan kognitifnya, motivasi, yang terakhir adalah keterampilan dari tiap-tiap peserta didik yang berhubungan dengan topik dalam pembelajaran, media, format, dan bahasa.

c) *Task Analysis*

Dalam analisis ini dilakukan analisa terhadap tugas pokok yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik agar dapat memenuhi kompetensi minimal yang telah ditetapkan, dimana analisa ini dilakukan oleh pendidik. Tujuan dari analisa ini yaitu untuk menentukan apakah diperlukan adanya himpunan keterampilan tambahan.

d) *Concept Analysis*

Pada analisis ini nantinya akan dilakukan identifikasi pada konsep pokok yang nantinya akan diajarkan, lalu dituangkan ke dalam bentuk hirarki, serta dilakukan perincian terhadap konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan, (Thiagarajan, dkk 1974). Tujuannya yaitu untuk menentukan jumlah dan jenis dari bahan ajar dengan analisa terhadap standar kompetensi dan identifikasi terhadap sumber pendukung penyusunan bahan ajar.

e) *Specifying Instructional Objectives*

Tujuan dari perumusan tujuan pembelajaran ini yaitu untuk meringkas hasil dari analisa konsep dan analisa tugas yang digunakan untuk menentukan perilaku dari objek penelitian, (Thiagarajan, dkk 1974).

Hasil dari ringkasan tersebut nantinya dijadikan sebagai pondasi dalam penyusunan tes dan perancangan perangkat pembelajaran yang seterusnya akan diintegrasikan dalam materi perangkat pembelajaran yang digunakan.

2. *Design*

Tahapan kedua dalam prosedur 4D adalah tahap perancangan atau design. Thiagarajan, dkk 1974 menyebutkan bahwasannya terdapat 4 tahapan yang harus dijalankan yaitu: (a) *Constructing Criterion-Referenced Test*; (b) *Media Selection*; (c) *Format Selection*; dan (d) *Initial Design*.

a) *Constructing Criterion-Referenced Test*

Pada penyusunan standar tes ini merupakan penghubung antar tahap defide dan design dimana mendasarkan pada hasil dari analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan juga analisa peserta didik. Selanjutnya akan disusun kisi-kisi tes hasil belajar yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif dari peserta didik, panduan evaluasi akan digunakan sebagai acuan penskoran yang memuat panduan penskoran dan juga kunci jawaban soal.

b) *Media Selection*

Pemilihan media ini dilakukan secara garis besarnya sebagai bentuk identifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dari materi. Dasar dari pemilihan media yaitu hasil dari analisa konsep, analisa tugas, karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran, serta rencana dalam menyebarkan menggunakan variasi media yang beragam. Penggunaan bahan ajar haruslah dimaksimalkan dalam proses pengembangan bahan ajar.

c) *Format Selection*

Tujuan dari pemilihan format ini yaitu untuk merancang pembuatan media pembelajaran, memilih strategi yang benar, pendekatan, memilih metode, dan sumber belajar.

d) *Initial Design*

Rancangan awal yang disebutkan oleh Thiagarajan dkk (1974) meliputi semua rancangan dari perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum tahap uji coba dilaksanakan. Rancangan ini berupa berbagai kegiatan pembelajaran yang terstruktur dan juga praktik mengajar sebagai bentuk praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda.

3. *Develop*

Tahap ketiga ini meliputi: (a) *Expert Appraisal*; dan (b) *Developmental Testing*.

a) *Expert Appraisal*

Expert Appraisal merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan saran perbaikan, Thiagarajan dkk (1974). Teknik ini dilakukan dengan mendapatkan penilaian dari ahli yang nantinya saran dan perbaikan akan digunakan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Dari penilaian ini akan menghasilkan perangkat pembelajaran yang lebih efektif,

tepat, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

b) *Developmental Testing*

Developmental Testing dilakukan dengan tujuan guna memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, penilaian dari peserta didik, para pengamat dari penrangkat pembelajaran yang telah disusun. Uji coba ini dilaksanakan secara berulang agar mendapatkan hasil berupa perangkat pembelajaran yang efektif dan juga konsisten, (Thiagarajan dkk, 1974).

4. *Disseminate*

Tahap terakhir yaitu disseminate atau penyebarluasan merupakan tahap untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima oleh individu, kelompok, maupun sistem. Thiagarajan dkk, (1974) menyebutkan bahwasannya terdapat tiga tahapan dalam disseminate yaitu: (a) *validation testing*, (b) *packaging*, serta (c) *diffusion and adoption*.

A) *Validation Testing*

tahap ini produk dalam keadaan telah direvisi dalam tahap pengembangan diimplementasikan pada target sesungguhnya. Pengukuran ketercapaian dilaksanakan pada tahap ini, tujuannya yaitu untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Setelah dilaksanakan penerapan maka perlu adanya pengamatan hasil pencapaian tujuan.

b) *Packaging, diffusion and adoption*

Tahap ini dilakukan pengemasan produk dengan mencetak buku panduan penggunaan yang kemudian disebarluaskan agar dapat diserap, dipahami, dan dapat digunakan oleh sasaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Desain Cover Buku Saku Alpharead



Desain Cover Depan Buku Saku Alpharead **sebelum** validasi oleh ahli materi dan ahli media



Desain Cover Depan Buku Saku Alpharead **setelah** validasi oleh ahli materi dan ahli media



Desain Cover Belakang Buku Saku Alpharead **sebelum** validasi oleh ahli materi dan ahli media



Desain Cover Belakang Buku Saku Alpharead **setelah** validasi oleh ahli materi dan ahli media

Desain Isi Buku Alpharead



Validasi oleh ahli media pembelajaran dilakukan dengan mekanisme memberikan hasil pengembangan media pembelajaran yang sudah jadi dalam bentuk CD lalu ahli media memberikan penilaian terhadap media tersebut dalam bentuk angket isian. Validasi dilakukan oleh dua orang yaitu sebagai ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yaitu sebagai berikut.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Audio dalam Bentuk Buku Saku "Alpharead" Terhadap Kemudahan Mengajar Guru di SD Labschool Universitas Jember

A. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
4.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami		✓			
5.	Kecukupan jumlah kosakata	✓				
6.	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
7.	Gambar yang disajikan dalam media AR sangat layak	✓				

B. Komentar/ Saran guna Perbaikan Materi Pembelajaran

Sudah bagus, buku sudah layak

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
8.	Pengaturan tata letak	✓				
9.	Keserasian pemilihan warna	✓				
10.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
11.	Kemenarikan desain	✓				
12.	Kerapihan desain	✓				
13.	Keterbacaan teks	✓				
14.	Kesesuaian <i>dubbing</i> dan visualisasi sudah tepat	✓				
15.	Intonasi <i>dubbing</i> terdengar dengan jelas		✓			
16.	Tampilan gambar yang disajikan	✓				

B. Komentar/ Saran guna Perbaikan Media Pembelajaran

Perlu perbaikan pada cover dan tmm pengembangan agar tampak lebih baik

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Rekayasa Media						
1.	Mudah digunakan	✓				
2.	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	✓				
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
4.	Dapat digunakan berulang kali	✓				
5.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri		✓			
Komunikasi Visual						
6.	Keefektifan ukuran buku	✓				
7.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	✓				

Pengembangan Buku Saku "Alpharead" berbasis Augmented Reality Audio untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar telah mencapai tahapan validasi dan akan di uji cobakan ke sekolah yakni SD Labschool FKIP Universitas Jember untuk melihat respon guru apakah media Buku Saku "Alpharead" dapat membantu guru dalam mengajari siswa pada materi membaca. Diharapkan melalui penerapan Buku Saku "Alpharead" ini dapat meningkatkan minat baca siswa dan mengurangi dampak negatif penggunaan HP utamanya pada siswa sekolah dasar.

Pada tahapan ini guru akan diberikan angket pre-kuisiner untuk mengukur seberapa pengetahuan guru terkait penggunaan media Augmented Reality Audio dan angket post-kuisiner untuk melihat sejauh mana implikasi dari penggunaan Buku Saku "Alpharead" terhadap meningkatnya belajar siswa melalui respon yang diberikan oleh guru sebagai pengguna.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan dinilai mampu membangkitkan minat siswa serta memotivasinya untuk lebih giat belajar. Di era digital ini, pendidikan mulai berubah ke arah yang lebih maju. Salah satunya guru dituntut untuk membuat TPACK (*technological, pedagogical, and conten knowledge*), di mana guru harus mengintegrasikan antara teknologi pedagogik dan konten pengetahuan. Namun, pada

kenyataannya masih banyak guru yang hanya menguasai hal dasar terkait teknologi, sehingga pemanfaatan teknologi tidak digunakan secara maksimal. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian ini melalui pengisian angket kuesioner untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Respon Guru Setelah Menggunakan Media Berbasis *Augmented Reality Audio*

No. Pertanyaan	Sub Jawaban	Jumlah
P1	Ya	6
	Tidak	
P2	Tidak Tahu	
	Kurang Tahu	1
	Tahu	5
	Sangat Tahu	
P3	Pernah	
	Belum Pernah	6
	Tidak Pernah	
P4	Ya	6
	Tidak	
P5	Ya	6
	Tidak	

Setelah mencoba menggunakan media berbasis *augmented reality audio* terlihat bahwasanya guru yang mengetahui tentang teknologi *augmented reality* meningkat menjadi 6 orang dan rata-rata guru SD Labschool FKIP UNEJ memang masih belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis AR selama mengajar. Dalam media pembelajaran tersebut, adanya teks dan gambar 3D memudahkan siswa dalam belajar. Sehingga siswa dapat semangat dan tertarik untuk menggunakannya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality audio* dapat membuat siswa lebih semangat dan tertarik dalam belajar. Selain itu, media tersebut memudahkan siswa mengenal huruf karena disajikan juga gambar 3D. Buku Saku "AlphaRead" ini sangat menarik dan mudah dibawa kemana saja, penggunaannya pun dapat di mana saja. Para guru setuju jika ada pelatihan tambahan mengenai media AR ini.

5. Daftar Pustaka

- Afandi, M., Djunaidi, P. K. Nashiroh. 2020. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 8(1):43-51
- Asmonah, Siti. 2019. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, hal, 29-37.
- Fauzy, A., dkk. 2022. Metodologi Penelitian. Jawa Tengah: CV Pena Persada.
- Firmansyah, M. Masrun., I D. K. Y. S. 2021. Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2):156-159
- Hapsari, T. P. R. N., Ayu W. 2020. Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Jurnal Kajian*

Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 3(4):351-364

- Haryani, P., dan J. Triyono. 2017. Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, 8(2):807-812
- Mukti, F. D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary*. 7(2): 299-322
- Mulyono, A., D. Azizah, S. F. 'Adna. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas X. *Seminar Nasioanal Pendidikan Matematika*, 2(1):201-210
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2):174-183
- Mustaqim, I., N. Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1):36-48
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Untirta*, 2(1): 470 – 477
- Sudarmayana, I G. A., Made, W. A. K., dan Nyoman S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10 (1) <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31245/17486&ved=2ahUKEwiWsMLyqPKBAxU49DgGHTXLBw8QFnoECBYQAQ&usg=AOvVaw16jqCZkFtCizj1aTe3AfYX>
- Sugiri, V. E., dan Rudi C. M. T. Terapan Augmented Reality Untuk Buku Cerita "Petualangan Jaka Aksara". *Jurnal Multimedia dan IT*, 4(2):1-12
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryaningsih, A. 2019. Gagasan Pengembangan Augmented Reality pada Buku Bacaan sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa (Adaptasi Percepatan Literasi dari Korea Selatan). *Jurnal Ideguru*. 4(1): 35-42