



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK PEMBELAJARAN BANGUN DATAR KELAS III SD

Shinta Allysia Nazwa^{1*}, Nora Sumilasari², Dian Nuzulia Armariena³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Falkutas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

*Email: norasumilasari@univpgri-palembang.ac.id, diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id, shintashintta@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5282>

Abstrak

Pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas III sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep geometri serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada materi bangun datar yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran, angket respons peserta didik, serta dokumentasi. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran AR berbasis aplikasi Assemblr Edu yang menampilkan objek bangun datar secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 91,3% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian para ahli. Selain itu, hasil uji kepraktisan pada tahap one-to-one dan small group memperoleh rata-rata persentase 86,5% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media AR mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran AR yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Bangun Datar, Sekolah Dasar, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, materi geometri khususnya bangun datar masih menjadi salah satu materi yang sulit dipahami karena bersifat abstrak, sedangkan peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan visual dan pengalaman belajar yang lebih nyata untuk memahami konsep secara optimal.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang mampu mengintegrasikan objek virtual dua maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time sehingga dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media meningkatkan AR dapat motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 196 Palembang, ditemukan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik cenderung cepat bosan serta mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung



proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pertanyaan: (1) bagaimana kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk materi bangun datar; (2) bagaimana mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality yang valid; dan (3) bagaimana mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality yang praktis digunakan pada pembelajaran bangun datar kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality (AR) yang memenuhi kriteria valid dan praktis serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran bangun datar.

Penelitian ini memiliki relevansi dalam bidang teknologi pendidikan dan pendidikan matematika karena memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, sekaligus memperkaya kajian mengenai pemanfaatan Augmented Reality dalam pendidikan dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan pengembangan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode survei digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran pada materi bangun datar. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas III SD Negeri 196 Palembang, guru kelas III, serta validator yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Objek penelitian adalah media pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk materi bangun datar yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validitas produk dari para ahli serta data kepraktisan dari respons peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor hasil validasi dan respons peserta didik berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Augmented Reality*

Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas III SD Negeri 196 Palembang masih didominasi penggunaan buku cetak dan penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar yang bersifat abstrak, mudah merasa bosan, dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu memvisualisasikan konsep bangun datar secara interaktif.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret dengan media pembelajaran yang digunakan. Secara teoretis, peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka mengamati, memanipulasi, dan mengeksplorasi objek secara visual. Oleh karena itu, pengembangan media Augmented Reality (AR) menjadi relevan karena mampu menghadirkan representasi visual yang lebih konkret terhadap konsep geometri. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa inovasi media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana menjembatani kesulitan peserta didik dalam memahami konsep matematika yang abstrak (Yuniadi et al., 2024)



Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran matematika. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan, media pembelajaran, khususnya *Augmented Reality*, belum pernah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pemahaman konsep akan lebih mudah terbentuk melalui pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif. Temuan ini juga mendukung berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa teknologi AR mampu meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman konsep geometri pada peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, kebutuhan terhadap media AR bukan hanya didasarkan pada perkembangan teknologi, tetapi juga pada kebutuhan pedagogis peserta didik (Ardianti et al., 2022; Carolina et al., 2023)..

Validitas Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran AR yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor sebesar 91,3% dengan kategori sangat valid. Aspek media memperoleh skor 92%, aspek materi 88%, dan aspek bahasa 92%.

Tabel 1. Hasil Akhir Validasi

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Media	92%	Sangat valid
2	Materi	88%	Sangat valid
3	Bahasa	92%	Sangat valid
	Rata – rata	91,3%	Sangat valid

Tingkat validitas yang tinggi mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi objek visual tiga dimensi, materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami mampu menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Validitas yang tinggi juga mencerminkan bahwa proses pengembangan menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Meilindawati & Hidayah, 2023; Yuniadi et al., 2024)..

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media AR memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penyajian konsep yang lebih visual dan interaktif. Penggunaan teknologi AR memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga konsep bangun datar tidak dipahami sebatas gambar dua dimensi, melainkan dapat diamati secara lebih nyata dan mendalam.

Kepraktisan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Kepraktisan media diuji melalui tahap *one-to-one* yang melibatkan peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji menunjukkan rata-rata persentase sebesar **86,5%** dengan kategori **sangat praktis**. Selain itu, hasil penelitian menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika karena memperoleh nilai kepraktisan yang konsisten pada tahap uji coba.

Tabel 2. Instrumen Angket Uji coba *one to one*

No	Nama Inisial	Pertanyaan	Rata-rata	Keterangan
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		
	AL	4 5 4 5 4 4 4 5 4 4	86%	Sangat Valid
	SIA	5 4 5 3 4 4 5 5 4 5	88%	Sangat Valid
	MD	3 4 5 4 4 5 5 4 3 4	82%	Sangat Valid
	SA	5 3 4 5 4 4 4 3 4 5	90%	Sangat Valid
		Jumlah		346
		Rata-rata		86,5%
		Kategori Kelayakan		Sangat Valid



Tahap *Small Group* adalah kelanjutan dari tahap *One to one* yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik dalam skala kecil yang berisi 8 orang pengguna. Tujuan tahap *Small Group* yakni menilaisejauh mana media *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan oleh peserta didik.

Tabel 3. Uji Coba *Small Group*

No	Inisial Nama	Pertanyaan	Rata-rata	Keterangan
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		
1	NE	4 4 4 5 5 4 4 5 5 4	88%	Sangat Valid
2	AN	5 4 3 5 5 4 4 4 3 5	92%	Sangat Valid
3	NA	3 4 4 4 5 5 4 3 4 5	90%	Sangat Valid
4	KA	5 4 4 5 5 4 5 3 4 3	84%	Sangat Valid
5	RO	5 4 5 4 4 5 3 4 3 5	84%	Sangat Valid
6	RN	4 4 3 4 3 5 5 4 4 4	80%	Sangat Valid
7	MKP	4 5 4 4 5 4 4 4 5 5	88%	Sangat Valid
8	IA	4 4 4 4 5 5 4 4 5 4	86%	Sangat Valid
		Jumlah	692	
		Skor rata-rata	86,5%	
		kategori	Sangat valid	

Hasil tersebut mengandung makna bahwa media AR tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah digunakan oleh peserta didik. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami petunjuk penggunaan media, mengakses materi dengan mudah, serta merasa tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, keberhasilan media tidak hanya terletak pada kualitas desainnya, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan ramah pengguna (Budiman & Rusdi, 2024)..

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Ketika peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual, proses belajar menjadi lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan gambar statis.

Kontribusi Akademik Pengembangan Media AR pada Materi Bangun Datar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran AR yang dikembangkan memenuhi dua indikator utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid dan praktis. Validitas sebesar 91,3% serta kepraktisan sebesar 86,5% membuktikan bahwa teknologi AR dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar (Alimuddin, 2023).

Tabel 4. Kriteria Kevalidan Skla Likert

Persentase %	Keterangan validitas
81-100%	Sangat valid
61-81 %	valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang valid
0-20%	Sangat tidak valid

Kontribusi akademik penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris bahwa AR dapat menjadi solusi pembelajaran untuk materi geometri yang abstrak pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan visual dalam membangun pemahaman konsep. Selain itu, hasil penelitian memperkaya kajian mengenai integrasi teknologi digital dalam pembelajaran matematika, khususnya melalui pengembangan media berbasis AR menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* (Yuniadi et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah



dasar.

Pengembangan Media AR pada Materi Bangun Datar

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Augmented Reality yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran bangun datar kelas III SD (Cahyanti et al., 2023). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AR mampu menjembatani kesulitan peserta didik dalam memahami konsep geometri yang abstrak melalui penyajian objek yang lebih konkret dan interaktif (Buliali, 2021).

Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teknologi pendidikan, khususnya penerapan Augmented Reality dalam pembelajaran matematika sekolah dasar (Memanti et al., 2022). Temuan ini memperkuat teori konstruktivistik yang menempatkan pengalaman belajar aktif sebagai faktor penting dalam pembentukan pemahaman konsep (Fajari, 2020). Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital melalui aplikasi Assemblr Edu dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Praherdiono, 2022).

Hasil Penelitian

Hasil penelitian *Augmented Reality* untuk materi bangun datar sebagai media pembelajaran matematika di SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian (*Rasearch and Development*). Penelitian ini dilakukan pada kelas III SD yang berjumlah 30 peserta didik (Fahmi & Noviani, 2021). Dalam penelitian ini, para ahli menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Cahyani et al., 2023). Peneliti juga menyiapkan instrumen untuk digunakan sebagai alat mengumpulkan informasi guna mendapatkan hasil yang valid dan praktis (Ramadhanti et al., 2021).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan (Ilmiah et al., 2023). Temuan ini memberikan makna bahwa penggunaan teknologi AR dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran geometri yang selama ini masih bersifat abstrak dan kurang menarik bagi peserta didik sekolah dasar (Rustamana et al., 2024). Kehadiran objek visual tiga dimensi memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Dari sisi akademik, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar visual dan aktif dalam membangun pemahaman konsep (Samosir & Simatupang, 2022). Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi AR melalui aplikasi *Assemblr Edu* dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kontribusi penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk yang valid dan praktis, tetapi juga memperkaya kajian mengenai pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pendidikan matematika serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran digital pada materi lain di jenjang sekolah dasar (Rachim et al., 2024).

4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas III SD yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 196 Palembang mengarah pada perlunya media yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu membantu peserta didik memahami konsep bangun datar yang masih dianggap abstrak. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran AR berbasis aplikasi Assemblr Edu melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 91,3%, sedangkan hasil uji kepraktisan melalui respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 86,5% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian bahwa media Augmented Reality yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan kemudahan



penggunaan dalam pembelajaran bangun datar. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media AR yang valid dan praktis berhasil tercapai.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Y., Amalia, N., Dasar, G. S., & Surakarta, U. M. (2022). Kurikulum Merdeka : Pemaknaan Merdeka Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dalam. 6(3), 399-407.
- Carolina, Y. Dela, Wates, S. M. A. N., Progo, K., & Yogyakarta, D. I. (2023). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. 8(1), 10–16.
- Meilindawati, R., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. 9(1), 55–62.
- Yuniadi, N. F., Cintia, R., Ikrom, F. D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Primagraha, U., & Serang, K. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. 1(2), 437–444.
- Budiman, A. A., & Rusdi, M. I. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Bagi Siswa SDN 55 Olang. 4(3), 154-166.
- Yuniadi, N. F., Cintia, R., Ikrom, F. D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Primagraha, U., & Serang, K. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. 1(2), 437–444.
- Alimuddin, J. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation Of Kurikulum Merdeka In Elementary*. 4(02), 67–75.
- Buliali, J. L. (2021). *Andriyani , Joko Lianto Buliali Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu Development Learning Media Of Circle Using Android-Based © By Author (S)*. 7(2), 170–185.
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. 1(2), 108–113.
- Fajari, U. N. (2020). *Analisis Miskonsepsi Siswa Pada Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang*. 8(2), 113–122. <https://doi.org/10.31629/Kiprah.V8i2.2071>
- Praherdiono, H. (2022). *Pengembangan Kartu Dengan Teknologi 3d Augmented Reality Sebagai Media Visual*. 5(2), 162–171. <https://doi.org/10.17977/Um038v5i22022p162>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “ Finding Geometry ” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika*. 4(2), 21–26.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). *Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan*. 2(3).
- Samosir, K., & Simatupang, N. (2022). *Analisis Validitas Dan Praktikalitas Terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistika*. 03(1), 22–29.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). *Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. M.
- Memanti, I. U., Armariena, D. N., Selegi, S. F., Kunci, K., & Belajar, M. (2022). *Efektivitas Pemberian Reward Point Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 5 Palembang*. 4(2), 465–476. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.642>
- Ilmiah, J., Fkip, P., Mandiri, U., Cetak, I., & Online, I. (2023). 1 , 2 , 3. 09, 1350–1359.
- Cahyani, W. D., Fuadiah, N. F., & Sumilasari, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*. 11(2), 488–499.
- Cahyanti, W. D., Fuadiah, N. F., & Sumilasari, N. (2023). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar*. 12(1), 204–214.