



# Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Augmented Reality terhadap Pembelajaran Siswa di SD Negeri 18 Leppangeng Kec. Bungoro

Elfina<sup>1</sup>, Aliem Bahri<sup>2</sup>, Akram<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

E-mail: [elfina54@gmail.com](mailto:elfina54@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-03  <b>Keywords:</b> <i>Teacher ability; Augmented Reality-based media.</i>	This study aims to determine the ability of teachers in utilizing Augmented Reality-based media for student learning at SDN 18 Leppangeng, to find out the obstacles teachers face in utilizing Augmented Reality-based media for student learning, and to find out solutions to overcome teacher obstacles in utilizing Augmented Reality-based media for student learning. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The subjects in this study were 3 teachers. This study uses three data collection techniques, namely observation, interviews and documentation. Data validity techniques include source triangulation and techniques. Research data analysis includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The conclusion of the research results shows that teachers have the ability to utilize Augmented Reality-based media for student learning at SDN 18 Leppangeng, as evidenced by the interview results asked, teachers can answer and the teacher's answers are in accordance with the teacher's abilities/competencies. Furthermore, the teacher's obstacles in utilizing Augmented Reality-based media are more related to obstacles on the internet network, obstacles in finding appropriate images, obstacles on mobile devices. These obstacles can be overcome by teachers by first downloading the projects that have been made, trying to attend training and seminars so that teachers can master the media better.

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-03  <b>Kata kunci:</b> <i>Kemampuan guru; Media berbasis Augmented Reality.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan guru dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality terhadap pembelajaran siswa di SD Negeri 18 Leppangeng, mengetahui kendala guru dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality terhadap pembelajaran siswa, serta mengetahui solusi untuk mengatasi kendala guru dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality terhadap pembelajaran siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang guru. Penelitian ini menggunakan tiga Teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data meliputi triangulasi sumber dan Teknik. Analisis data penelitian meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality terhadap pembelajaran siswa di SD Negeri 18 Leppangeng, terbukti dari hasil wawancara yang diajukan, guru dapat menjawab dan jawaban guru sesuai dengan kemampuan/kompetensi guru. Selanjutnya kendala guru dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality lebih berhubungan dengan kendala pada jaringan internet, kendala mencari gambar yang sesuai, kendala pada perangkat seluler. Kendala ini bisa diatasi guru dengan cara mengunduh terlebih dahulu proyek yang telah dibuat, mengupayakan untuk mengikuti pelatihan dan seminar agar guru dapat lebih menguasai media tersebut.

## I. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, kebutuhan manusia harus senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat mengatasi berbagai permasalahan yang ditimbulkan oleh kemajuan tersebut. Salah satu upaya untuk mencapainya adalah dengan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing dalam menghadapi berbagai permasalahan tersebut. Bidang Pendidikan dapat dimanfaatkan untuk mendukung upaya tersebut.

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Namun, kualitas pemanfaatan komponen pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran merupakan salah satu permasalahan Pendidikan yang perlu diatasi di era modern saat ini (Fransisca dkk., 2023). Kemajuan teknologi informasi telah menghasilkan peningkatan dalam kecakapan Pendidikan. Siswa diharapkan memperoleh keterampilan belajar dan inovasi abad ke-21, seperti kemampuan

berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan penemuan, serta kapasitas untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim (Effendi & Wahid, 2019)..

Namun untuk menumbuhkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, maka diperlukan prosedur pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pengalaman belajar guru dengan Augmented Reality untuk meningkatkan kemahiran guru dalam menggunakan media pembelajaran. Menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memenuhi kebutuhan mereka dalam hal infrastruktur dan sumber daya merupakan salah satu cara untuk mendorong siswa agar lebih terlibat dalam kemampuan mereka untuk berkreasi dan berpikir kreatif serta mampu berinovasi (Fransisca dkk., 2023). Seiring dengan kemajuan teknologi, teknologi perlu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat mengikuti perkembangan zaman. Hal ini meliputi unsur-unsur pendukung seperti media, metodologi, model dan unsur-unsur lainnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran baik dalam bentuk fisik maupun nonfisik sebagai alat bantu untuk membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien (Puspitarini dkk., 2019). Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan alat pendukung yang efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan komunikasi guru dan siswa selama proses pendidikan (Simanjuntak dkk., 2022).

Terdapat dua jenis pengembangan media pembelajaran yaitu ; (a) media pembelajaran 2 dimensi, media ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar pada permukaan datar. Misalnya, flipbook, LKS, buku, dll; (b) bahan ajar 3 dimensi memungkinkan virtualisasi materi Pendidikan di computer. Teknik virtualisasi 3 dimensi ini telah banyak dikembangkan untuk berbagai tujuan, termasuk desain dan arsitektur sistem. Siswa juga dapat melihat representasi virtual dari objek berkat teknologi ini. Misalnya, Augmented reality dan virtual reality.

Teknologi yang dikenal dengan istilah Augmented reality mampu mengubah benda virtual dua atau tiga dimensi menjadi proyeksi dunia nyata secara bersamaan (Utami dkk., 2021). Karena sistem operasi Android akan membantu metodologi pembelajaran yang

digunakan oleh guru di dunia digital saat ini, Augmented reality dapat diterapkan pada perangkat seluler yang menjalankan sistem operasi Android. Untuk meningkatkan keterampilan siswa, Augmented reality dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar prosesnya lebih menarik dan partisipatif (Retnaningtiyas dkk., 2021). Oleh karena itu, dengan adanya temuan sebelumnya tentang penggunaan media Augmented reality, penting untuk menentukan sejauh mana penggunaannya meningkatkan kemampuan belajar siswa. Diharapkan bahwa dengan menggunakan teknologi yang semakin maju, temuan penelitian ini akan memberikan pemahaman umum kepada para pendidik dan calon pendidik tentang bagaimana media dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dengan guru di sekolah SD Negeri 18 Leppangeng ditemukan bahwa penggunaan media Augmented reality ini digunakan oleh Sebagian guru dan sebagian lagi menggunakan media cetak. Maka dari itu guru dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman salah satunya guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti penggunaan media Augmented reality dalam pembelajaran.

Kemampuan guru dalam memanfaatkan media saat ini sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Guru diharapkan memiliki keterampilan dalam memilih, memvariasikan, dan mengaplikasikan media yang sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik siswa. Penggunaan media yang beragam dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan oleh guru harus berorientasi pada peserta didik, berbeda dengan sumber belajar tradisional yang lebih berfokus pada pendekatan guru. Dalam konteks ini, kreativitas guru sangat diperlukan untuk mengembangkan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan memperkaya proses belajar. Dengan demikian, kemampuan guru dalam memanfaatkan media secara optional akan berdampak langsung pada keberhasilan Pendidikan dan pengembangan potensi siswa. Kemampuan guru juga dapat kita temukan dalam Al-quran Surah Al-Nahl ayat 43, yaitu:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤١﴾

Terjemahan:

“Kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad), melainkan laki-laki yang Kami beri wahyu kepadanya. Maka, bertanyalah kepada orang-orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.”

Pengambilan fokus pada guru Sekolah Dasar (SD) dalam analisis kemampuan memanfaatkan media berbasis *Augmented Reality* sangat relevan mengingat peran krusial mereka dalam proses Pendidikan anak-anak pada usia yang sangat menentukan. Pada jenjang pendidikan dasar, siswa mulai membangun pondasi pengetahuan dan keterampilan yang akan memengaruhi perkembangan mereka di masa depan, Menurut data, Pendidikan dasar merupakan periode kritis di mana anak-anak tidak hanya belajar materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter yang penting untuk kehidupan mereka. Guru SD memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, sehingga penggunaan teknologi seperti *Augmented Reality* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajar. Oleh karena itu, menganalisis kemampuan guru SD dalam memanfaatkan media *Augmented Reality* adalah langkah penting untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan mempersiapkan generasi mendatang yang lebih kompeten dan kreatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dengan ini peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana kemampuan guru dalam memanfaatkan media berbasis *Augmented Reality*. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pembelajaran Siswa di SD Negeri 18 Leppangeng”.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif. Penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan telaah dokumentasi. Sumber data dari penelitian ini yaitu guru kelas SD Negeri 18 Leppangeng. Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri 18 Leppangeng, Kec. Bungoro, Kab. Pangkajene dan Kepulauan, Prov. Sulawesi Selatan. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan Kesimpulan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling incidental*. Uji validitas data yang

digunakan yaitu triangulasi data diantaranya triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah saya lakukan mengenai kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di SD Negeri 18 Leppangeng, dapat saya simpulkan bahwa guru di sekolah tersebut memiliki kemampuan yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* ke dalam proses pembelajaran. Guru mampu menggunakan media berbasis *Augmented Reality* secara efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan demikian, penggunaan media berbasis *Augmented Reality* oleh guru di SD Negeri 18 Leppangeng tidak hanya menunjukkan penguasaan teknologi, tetapi juga mencerminkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran secara menyeluruh demi meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini menegaskan bahwa integrasi media *Augmented Reality* dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya strategis yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan dua aspek kompetensi guru yang menjadi fokus, yaitu kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional.

#### 1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik, merancang serta melaksanakan proses pembelajaran, melakukan evaluasi terhadap hasil belajar, dan mengembangkan potensi siswa agar dapat diaktualisasikan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini, terlihat bahwa guru di SD Negeri 18 Leppangeng telah menunjukkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dalam hal ini, guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, khususnya media *Assembler Edu*, yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.

Selain itu, guru juga menunjukkan kesadaran yang tinggi untuk terus meningkatkan pemahaman dan wawasan mereka terkait penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari upaya guru yang memanfaatkan waktu luang selama proses pembelajaran untuk mempelajari dan menguasai teknologi *Augmented Reality*, sehingga mereka dapat mengoptimalkan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, guru tidak hanya mengandalkan pengetahuan yang sudah dimiliki, tetapi juga aktif mengembangkan kemampuan profesionalnya agar dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Secara keseluruhan, kompetensi pedagogik guru di SD Negeri 18 Leppangeng mencerminkan pengelolaan pembelajaran yang baik, di mana guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan dukungan teknologi modern, serta berupaya mengembangkan diri secara berkelanjutan demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

## 2. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup tidak hanya penguasaan terhadap kurikulum mata pelajaran di sekolah, tetapi juga pemahaman mendalam mengenai substansi keilmuan yang menjadi dasar materi tersebut serta struktur dan metodologi keilmuan yang relevan. Seorang guru dituntut untuk tidak sekadar mengajar, melainkan juga membimbing dan mengarahkan siswa agar mereka dapat memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 18 Leppangeng terkait kompetensi profesional guru, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru mampu menyampaikan materi dengan cara yang efektif sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Guru juga menunjukkan kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep antar mata pelajaran yang terkait melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* secara tepat dan relevan. Penggunaan media ini membantu

memperjelas konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru menutup proses pembelajaran dengan memberikan ringkasan atau kesimpulan yang jelas mengenai materi yang telah disampaikan, sehingga memperkuat pemahaman siswa dan memastikan pencapaian tujuan pembelajaran.

Kompetensi profesional guru mencakup kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki. Guru profesional juga diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif dan inovatif serta melakukan refleksi berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Penguasaan teknologi informasi, seperti penggunaan media *Augmented Reality*, menjadi bagian penting dari kompetensi ini untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Dengan demikian, guru di SD Negeri 18 Leppangeng telah menunjukkan penguasaan kompetensi profesional yang baik, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam menyampaikan materi, mengintegrasikan teknologi pembelajaran, serta membimbing siswa secara efektif selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini menegaskan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna bagi siswa.

## B. Pembahasan

### 1. Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis *Augmented Reality*

Guru memegang peranan yang sangat krusial dalam proses pendidikan karena mereka merupakan sumber utama informasi dan ilmu pengetahuan yang disampaikan kepada siswa di dalam kelas. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut untuk memiliki penguasaan yang mendalam terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan, terutama ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi tersebut. Penguasaan materi yang baik akan membantu guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi *Augmented*

*Reality* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia pada tahun 2025, pemerintah telah mengeluarkan Peraturan Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan ini merupakan salah satu upaya strategis pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh di seluruh wilayah Indonesia. Dalam peraturan tersebut, ditegaskan beberapa hal penting terkait pelaksanaan proses pembelajaran di satuan pendidikan.

Pertama, proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan sehingga mampu menantang dan memotivasi peserta didik untuk berprestasi secara aktif. Kedua, dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik atau guru dituntut untuk mampu memberikan keteladanan yang baik sebagai panutan bagi siswa. Ketiga, setiap satuan pendidikan diwajibkan untuk melakukan perencanaan yang matang dalam proses pembelajaran, melaksanakan pembelajaran secara efektif, melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa, serta mengawasi jalannya proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan aktif dan dinamis.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena media tersebut memiliki keterkaitan langsung dengan materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran membantu mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang kini semakin populer dan efektif adalah media berbasis *Augmented Reality*. Penggunaan media *Augmented Reality* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama di era kemajuan teknologi saat ini di mana siswa cenderung lebih familiar dan mudah menerima perkembangan teknologi seperti penggunaan smartphone, komputer, dan perangkat digital lainnya.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan

teknologi terkini agar tidak tertinggal dalam mengikuti kemajuan zaman.

## 2. Kendala Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Augmented Reality

Berdasarkan hasil wawancara kendala yang terjadi dalam pemanfaatan media berbasis Augmented Reality terhadap pembelajarab siswa di SD Negeri 18 Leppangeng, lebih berhubungan dengan masalah jaringan yang dimana terkadang jaringan yang ada disekolah itu tidak stabil sehingga menghambat proses penampilan media pembelajaran didalam kelas.

Kemudian kendala guru lainnya dalam hasil wawancara adalah kesulitan dalam mencari gambar yang sesuai dengan pembelajaran, hal ini menjadi satu kendala guru karena kurang mengetahui web-web untuk mencari gambar yang lengkap dan juga keesulitan dalam mengedit dimana guru masih mendapatkan kesulitan dalam penggunaan media tersebut karena guru masih mendapatkan kesulitan dalam penggunaan media tersebut karena guru masih tidak terlalu menggunakan media tersebut sehingga guru masih harus menguasai lagi karena masih banyak yang perlu dipelajari didalam media tersebut. Selanjutnya adalah masalah terhadap perangkat seluler yang dimana perangkat yang digunakan di sekolah tersebut terbatas dikarenakan siswa di sekolah tidak diperbolehkan membawa smartphone. Teori Wahyono (2020) menyatakan bahwa guru perlu meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media digital secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan telaah dokumentasi mengenai kemampuan guru dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Guru menunjukkan kemampuan dalam memanfaatkan media Augmented Reality terhadap pembelajaran siswa di SD Negeri 18 Leppangeng, guru merancang medianya sendiri dan juga ada yang memanfaatkan media jadi yang terdapat dalam aplikasi yang diguunakan, akan tetapi guru belum

memanfaatkan media pembelajaran untuk semua proses pembelajaran ada saatnya guru hanya menyampaikan materi tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality.

2. Kendala guru dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality terhadap pembelajaran siswa di SD Negeri 18 Leppangeng, lebih berhubungan dengan kendala pada jaringan, kesulitan dalam menemukan gambar yang sesuai dengan pembelajaran, kesulitan mengedit karena guru belum terlalu mengetahui banyak maka dari itu guru masih perlu mempelajari media tersebut, serta kendala pada perangkat seluler yang sangat kurang.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, agar dapat menjadikan penelitian ini sumber patokan dalam memanfaatkan media berbasis Augmented Reality sehingga dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan harapan. Selain itu sebaiknya guru juga memiliki motivasi yang tinggi agar dapat mengikuti pelatihan pembuatan media berbasis Augmented Reality sehingga bisa memberikan perubahan yang lebih baik dalam pemanfaatan media berbasis Augmented Reality.
2. Bagi sekolah, agar dapat menjadikan penelitian ini salah satu masukan dan perbaikan khususnya bagi guru yang belum melaksanakan pemanfaatan media berbasis Augmented Reality dalam pembelajaran sehingga mutu sekolah menjadi lebih baik melalui kegiatan pembelajaran yang berhasil. Sekolah sebaiknya juga dapat memberikan dukungan seperti mengadakan pelatihan-pelatihan atau seminar mengenai media pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut dengan meneliti media pembelajaran lainnya secara luas untuk dapat menganalisis kemampuan guru dalam memanfaatkan media sehingga mendapatkan hasil lebih baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Adlin, A. (2019). Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Bebas Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 82-87.

Akbar, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Bebas

Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(1), 358-364.

Akram, A., Nurindah, N., & Nasir, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 223-226.

Aliyah, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Melalui Pendampingan Pakar Media Di MTsN 7 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah*, 1(2), 175-211.

Anas, A., Djusmin, V. B., & Pasandaran, R. F. (2023). Media Augmented Reality: Pelatihan Pada Guru SMP untuk Mendukung Keterampilan Pedagogik Guru Abad 21. *Madaniya*, 4(4), 1613-1620.

Azima, N., Dewi, G. K., Amalia, S., Cornellya, I., & Wismanto, W. (2024). Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(2), 11-20.

Bahri, A., Febrianti, F., Isnah, E. S., & Kharis, M. (2024). Development of Interactive Reading Multimedia Based on Educational Games for Grade I Students of Inpres Malakaya Elementary School, Gowa District. *Nusantara Science and Technology Proceedings*.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.

Darani, D., Nyanasuryanadi, P., & Prasetyo, E. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha Dharma LOKA. *Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*, 9(2), 122-133.

Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686-8694.

- Fakhrudin, A. M., Annisa, A., Putri, L. O., & Sudirman, P. R. A. T. (2023). Kompetensi Seorang Guru dalam Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3418-3425.
- Firdaus, R., Kel, S., Margiutomo, S. A. S., Kom, S., Dulame, I. M., SE, M., ... & Kom, M. (2023). Tren Bisnis Digital (Optimasi & Optimalisasi Usaha Berbasis Digitalisasi). Efitra, S. Kom., M. Kom.
- Fransisca, M., Saputri, R. P., & Yunus, Y. (2023). Implementasi Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249-257. <https://doi.org/10.58545/djpm.v2i3.218>
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., Nurmayani, N., & Gandamana, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Augmented Reality berbantuan Unity 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 95-111.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Kurnia, I. R., Barokah, A., Edora, E., & Syafitri, I. (2024). Analisis Empat Standar Kompetensi Guru Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 65-74.
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 515-526.
- Latifah, N., & Supena, A. (2021). Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1175-1182. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.87>
- M. A. D. (2021). Beberapa Pandangan tentang Guru Sebagai Pendidik. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 75-98. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v19i1.1950>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649.
- Muhtadin, M. A., & Laksono, T. A. (2023). Analisis Kompetensi Guru dalam Perspektif Islam dan Permendiknas. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 6(1), 17-37.
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29-32.
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (t.t.). *Media Pembelajaran Penerbit CV. Eureka Media Aksara*.
- Simanjuntak, A., Muksin, U., Asnawi, Y., Rizal, S., & Wei, S. (2022). Recent Seismicity And Slab Gap Beneath Toba Caldera (SUMATRA) Revealed Using Hypocenter Relocation Methodology. *International Journal of GEOMATE*, 23(99), 82-89. <https://doi.org/10.21660/2022.99.3623>
- Pramudiani, A., Andika, A., Rofiah, A., Trisna, A., & Cikdin, C. (2024). Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Kreatif SMP Aisyiyah. *Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v5i1.706>
- Waluyo, I. G., Savitri, S., & Hidayati, T. (2023). Pengenalan Augmented Reality kepada Siswa dan Siswi SMK YAPPIKA Serpong. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1-7.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).
- Zura, Z. (2021). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Audio Visual pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).