

DIGITAL POP-UP BOX ACCOUNTING BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR

DIGITAL POP-UP BOX ACCOUNTING BASED ON AUGMENTED REALITY AS LEARNING MEDIA IN BASIC BANKING

Aisyah Puspaningtyas

*Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
aisyahpuspant@gmail.com*

Adeng Pustikaningsih

*Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
Email_adengpustikaningsih@uny.ac.id*

Abstrak: *Digital Pop-up Box Accounting* Berbasis *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan *Digital Pop-up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Perbankan Dasar untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Pop-up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan penilaian/validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi; (3) mengetahui respon siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel terhadap media pembelajaran *Digital Pop-up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE, namun hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Media yang dikembangkan diujicobakan pada 28 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Media Pembelajaran *Digital Pop-up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* dikembangkan dengan menggunakan metode ADDIE; 2) Kelayakan media pembelajaran *Digital Pop-up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,77 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”; ahli media diperoleh rata-rata skor 4,14 yang termasuk dalam kategori “Layak”; praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,16 yang termasuk dalam kategori “Layak”; 3) Penilaian siswa kelas X Akuntansi dan Lembaga Keuangan 1 SMK Negeri 1 Tempel terhadap penggunaan media pembelajaran *Digital Pop-up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* memperoleh rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Digital Pop-up Box Accounting*, *Augmented Reality*, ADDIE

Abstract: *Digital Pop-up Box Accounting Based On Augmented Reality as Learning Media in Basic Banking*

This research aims to: (1) develop Digital Pop-up Box Accounting based on Augmented Reality as learning media in Basic Banking for class X Accounting and Financial Institutions SMK Negeri 1 Tempel; (2) determine the feasibility of learning media for Digital Pop-up Box Accounting based on Augmented Reality based on the assessment/validation of material experts, media experts, and accounting learning practitioners; (3) to determine the response of student class X Accounting and Financial Institutions SMK Negeri 1 Tempel to learning media for Digital Pop-up Box Accounting based on Augmented Reality. This research is a type of research and development with the ADDIE development model, but only until the implementation stage. Media is validated by material experts, media experts, and accounting learning practitioners. The media developed was tested on 28 students of class X Accounting and Financial Institutions SMK Negeri 1 Tempel. The results showed that: 1) Digital Pop-up Box Accounting based on Augmented Reality learning media was developed through ADDIE method; 2) the level of feasibility of Digital Pop-up Box Accounting based on Augmented Reality learning media based on the assessment of material experts gave 4.77 average score which is included very feasible category, media experts gave 4.14 average score which is included feasible category, and accounting learning practitioners gave 4.16 average score which is included in the

feasible category; (3) Assessment of class X Accounting and Finance Institutions 1 SMK Negeri 1 Tempel on the use of Digital Pop-up Box Accounting learning media gave 4.33 average score which is included very good category.

Keywords: *Learning Media, Digital Pop-up Box Accounting, Augmented Reality, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat suatu negara. Hal ini terlihat bahwa pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar dalam menyiapkan generasi penerus bangsa melalui upaya pengajaran, bimbingan maupun pelatihan. Pendidikan dikatakan berhasil apabila kualitas yang ditetapkan dapat tercapai dalam wujud proses pembelajaran yang baik. Sama halnya yang dikemukakan Sagala (2009: 61) bahwa keberhasilan pendidikan ditentukan dengan adanya pembelajaran yang menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar. Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila telah mengarah pada tujuan pendidikan nasional yang berlaku dengan berpacu pada tiga aspek penting yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Oleh karena itu, tenaga pendidik sangat berperan penting dalam pencapaian pembelajaran yang baik tersebut.

Sebagai seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk memberikan pengajaran yang efektif dan inovatif, namun dituntut pula untuk dapat menjadi fasilitator, mediator, motivator serta leader bagi peserta didiknya untuk mengembangkan kemampuan dan

potensi yang dimilikinya. Guru diharapkan mampu merubah pola pembelajaran yang semula bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa (*student centered*). Tuntutan tersebut dapat terpenuhi apabila guru mampu memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Adanya media pembelajaran yang lebih inovatif diharapkan dapat memberikan warna dan variasi baru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, lebih mudah memahami pengetahuan yang diperoleh serta meningkatkan interaksi dan komunikasi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungannya. Salah satu media yang memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu media yang menggunakan teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR).

Augmented Reality (AR) merupakan salah satu media yang sedang berkembang di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Teknologi ini dapat membuat objek yang dilihat pada dunia maya seolah-olah menjadi objek nyata. Mustaqim & Kurniawan (2017)

menjelaskan bahwa *Augmented Reality* merupakan aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia maya yang berbentuk dua maupun tiga dimensi yang diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata secara bersamaan. Teknologi *Augmented Reality* ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah 1) lebih interaktif, (2) efektif dalam penggunaan, (3) dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, (4) modeling objek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa obyek, (5) pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya, (6) mudah untuk dioperasikan (Mustaqim & Kurniawan, 2017).

SMK Negeri 1 Tempel merupakan sekolah kejuruan negeri yang telah menerapkan K13 revisi pada semua program keahlian, seperti program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga salah satunya pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Mata pelajaran Perbankan Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib di jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Perbankan Dasar merupakan mata pelajaran yang membekali peserta didiknya dengan pengetahuan dalam dunia perbankan di Indonesia dan keterampilan menyajikan pengetahuan yang dikuasainya. Mata pelajaran ini disajikan pada kelas X.

Berdasarkan wawancara Bersama guru pengampu mata pelajaran Perbankan Dasar, pembelajaran yang dilaksanakan secara

online belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Hal ini diakibatkan karena adanya dampak pandemi *Covid-19* yang terjadi di Indonesia mulai awal Maret 2020. Oleh sebab itu, seluruh siswa mengikuti pembelajaran secara *online* hingga waktu yang tidak dapat ditentukan. Adanya pembelajaran *online* tersebut membuat guru sulit menetapkan metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh siswanya, terlebih lagi siswa kelas X merupakan peserta didik baru yang belum pernah bertemu secara tatap muka baik dengan guru maupun dengan siswa lainnya. Hal tersebut menjadikan guru hanya memberikan materi dan penugasan kepada siswa melalui platform seperti *Whatsapp* atau *Google Classroom*. Pemberian materi dan tugas yang dilakukan guru tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi secara individu. Guru berpendapat siswa terbiasa menerima penjelasan materi terlebih dahulu oleh guru, sedangkan pada pembelajaran yang berlangsung saat ini siswa dituntut untuk belajar secara individu. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan kurang memuaskan. Berdasarkan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) yang diperoleh dari guru pengampu mata pelajaran Perbankan menunjukkan bahwa bahwa pada hasil PTS tersebut terdapat 23 siswa yang telah mencapai KKM dari total siswa sebanyak

108. Dengan kata lain sekitar 78% siswa yang belum memenuhi KKM yaitu 76. Guru juga berpendapat bahwa dengan adanya pembelajaran *online* maka belum terjadi interaksi antar siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa lainnya. Hal ini berarti belum terjadi kegiatan diskusi atau tanya jawab yang dilakukan dalam pembelajaran meskipun guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berdiskusi atau melakukan tanya jawab karena komunikasi yang terjadi pada pembelajaran *online* ini hanya satu arah saja yaitu dari guru ke siswa dan belum terjadi umpan balik. Selain itu, mayoritas siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran Perbankan Dasar yang diberikan guru karena materi-materi yang diberikan guru dikemas dalam bentuk modul ataupun *powerpoint*.

Setelah mempertimbangkan berbagai masalah yang telah disebutkan, maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih variatif agar dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Salah satu contohnya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* seperti *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality*. Media *Pop-Up* sendiri merupakan media yang menyajikan visualisasi yang lebih menarik dari berbagai bentuk yang dibuat dengan cara melipat, menarik, menggulung, dan lain sebagainya sehingga

tampilan gambar yang terlihat menjadi lebih berdimensi. Media *Pop-Up* dapat digunakan sebagai umpan dalam pembelajaran karena bagi siswa ilustrasi visual yang terdapat dalam *Pop-Up* dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas (Dyk, 2011: 7-12). Media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* ini sama seperti *Pop-Up Box* pada umumnya yang dikemas menjadi sebuah kotak penyimpanan yang apabila dibuka terdapat gambar yang dapat bergerak serta terdapat bagian yang dapat berubah bentuk. Akan tetapi, media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* ini disajikan ke dalam sebuah *digital* berbasis *Augmented Reality* berupa aplikasi pada *smartphone* dengan *software* berbasis *Android*.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Perbankan Dasar kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2020/2021”. dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2020/2021”. Diharapkan dengan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* ini siswa yang semula kesulitan memahami materi yang diberikan secara individu dan kurang aktif dalam

pembelajaran Perbankan Dasar akan menjadi tertarik terhadap pembelajaran tersebut dan dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengembangkan *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Perbankan Dasar kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel.; 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan penilaian/validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi; dan 3) Mengetahui respon siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel terhadap media pembelajaran *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality*.

KAJIAN LITERATUR

Hakikat Pembelajaran Perbankan Dasar

Pembelajaran merupakan proses belajar secara berulang yang menyebabkan adanya perubahan perilaku yang bersifat tetap (Thobroni & Mustofa, 2013: 21). Sanjaya (2013: 103) mendefinisikan pembelajaran sebagai pemberdayaan seluruh potensi peserta didik dalam mendorong pencapaian kompetensi yang diharapkan sehingga mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat. Sementara Kustandi &

Sutjipto (2011: 5) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru dalam membantu siswanya agar dapat belajar sesuai kebutuhan dan minat. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang berulang dan menyebabkan perubahan perilaku peserta didik dalam rangka menguasai kompetensi sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Perbankan Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Media & Listiadi (2016) pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan merupakan dasar keilmuan perbankan yang termasuk ke dalam jenis teori, sedangkan ilmu perhitungannya akan didapatkan di jenjang perguruan tinggi. Oleh karena itu, pada jenjang SMK akan banyak ditemui teori-teori mengenai perbankan di Indonesia.

Media Pembelajaran

Kustandi & Sutjipto (2011: 8) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu proses pembelajaran yang berfungsi dalam memperjelas makna pesan yang disampaikan. Sementara Sanaky (2013: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan untuk perantara

dalam proses pembelajaran agar tujuan pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan Uno & Lamatenggo (2014: 122) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk alat komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan berperan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Fungsi media pembelajaran menurut Sanaky (2013: 7) media pembelajaran berfungsi sebagai perangsang pembelajaran dengan:

- 1) Mendatangkan objek sebenarnya dan yang langkah
- 2) Menduplikasi objek yang sebenarnya
- 3) Mengubah konsep abstrak ke konsep konkret
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) Menanggulangi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik

Sementara itu, Kustandi & Sutjipto (2011: 23) juga mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyajian pesan dan informasi menjadi lebih jelas sehingga memperlancar dan meningkatkan proses/hasil belajar

- 2) Timbul motivasi dengan meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- 4) Memberi kesamaan pengalaman pada siswa dan dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan media pembelajaran terdiri atas berbagai macam model seperti 4D, ADDIE, dan Borg & Gall. Mulyatiningsih (2014: 195-199) berpendapat pada model 4D terdiri dari 4 tahap antara lain adalah *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Selain itu, terdapat model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Prosedur-prosedur pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Mulyatiningsih, 2014: 199-201). Model selanjutnya adalah model Borg & Gall. Model ini terdiri atas 10 tahap diantaranya adakah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal (Sugiyono, 2015: 409-427)

Media Pembelajaran *Digital Pop-up Box Accounting* Berbasis *Augmented Reality*

Digital adalah sebuah metode yang kompleks dan fleksibel dalam proses pembuatannya sehingga menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia (Aji, 2016). Teori mengenai digital sendiri berkaitan erat dengan media. Hal ini dikarenakan media akan semakin berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi. Oleh sebab itu, (Yahya, 2019) berpendapat bahwa media digital merupakan macam-macam bentuk dari peralatan dan aplikasi teknologi yang berbentuk digital yang digunakan sebagai media dan alat komunikasi. Sementara itu, Fauzan (2020) menyatakan bahwa media digital adalah suatu alat yang dapat dirancang, dibuat, diaplikasikan, didistribusikan, dimodifikasi, dan dimanfaatkan pada perangkat elektronik digital ataupun sejenisnya yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan Thahira (2018) mengungkapkan bahwa media digital merupakan suatu media elektronik yang digunakan sebagai penyimpan berbagai data dalam bentuk file. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media digital merupakan alat dan aplikasi teknologi yang dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk

menyampaikan pesan dan digunakan sebagai alat penyimpanan dalam bentuk file.

Pop-up Book merupakan sebuah buku yang apabila setiap halamannya dibuka dapat menampilkan lipatan-lipatan kertas dengan bentuk-bentuk tertentu dan membentuk tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga menarik perhatian pengguna Apsari (2019). Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Monicha & Hastuti (2020) yang menjelaskan bahwa *Pop-up Book* adalah sebuah buku yang memiliki unsur dua atau dimensi dan terdapat bagian yang dapat bergerak. Sementara itu, Anggraeni (2019) menjelaskan mengenai *Pop-up Box* yang berarti bahwa suatu benda yang memiliki tampilan gambar yang berdimensi dan berubah bentuk apabila halamannya dibuka ataupun bagiannya digeser. Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop-up Box* merupakan suatu benda yang dapat bergerak dan berubah bentuk apabila bagiannya digeser atau halamannya dibuka, serta berunsur dua atau tiga dimensi sehingga visualisasi cerita lebih menarik.

Augmented Reality adalah aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia maya yang berbentuk dua maupun tiga dimensi yang diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata secara bersamaan (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Sedangkan menurut Aditama, Adyana, & Ariningsih (2019) *Augmented Reality* yaitu teknologi

penggabungan benda maya dalam bentuk dua atau tiga dimensi ke dalam realitas serta diproyeksikan secara real time. Senada dengan pendapat sebelumnya, Prabowo (2020) berpendapat bahwa *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi penggabungan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam kehidupan nyata. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek nyata dan objek virtual dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi secara bersamaan (*real time*) ke dalam kehidupan nyata.

Digital Pop-up Box Accounting berbasis *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang diadaptasi dari *Pop-up Box* berbentuk fisik kemudian dimodifikasi ke dalam bentuk *digital* yang memanfaatkan *Augmented Reality*. Media ini dikemas menjadi sebuah aplikasi pada *smartphone* dengan *software* berbasis *Android*. Fitur *Augmented Reality* pada media ini digunakan untuk melakukan *scanning barcode* yang tersedia dalam modul pemakaian media agar dapat masuk pada aplikasi tersebut. Selain itu, fitur ini digunakan untuk memunculkan bentuk 3D dari beberapa penjelasan materi agar terlihat menjadi objek nyata dan memudahkan siswa dalam memahami penjelasan dari materi tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 407) *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang berfokus untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dimana terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tempel yang beralamatkan di Jl. Magelang Km 17 Tempel, Sleman, DI Yogyakarta 55552. Waktu penelitian adalah dari bulan Juli sampai Oktober 2020.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang praktisi akuntansi, dan siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel. Sedangkan objek penelitian ini adalah kelayakan *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai

media pembelajaran Perbankan Dasar kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model pengembangan *ADDIE* ini terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Prosedur pengembangan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* menggunakan model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan pada pembelajaran Perbankan Dasar yang terjadi pada kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel guna mengumpulkan seluruh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini peneliti memulai merancang konsep desain media pembelajaran dan menyusun materi, soal beserta kunci jawaban.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk media pembelajaran *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality*, validasi

media yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi, serta melakukan revisi produk sesuai saran.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini media yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada peserta didik dengan tiga kali tahapan. Uji coba perorangan dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 di SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 4 (empat) siswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 2 di SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 12 siswa. Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 28 siswa.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk merumuskan beberapa perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Akan tetapi, pada penelitian tidak dapat melakukan penelitian hingga tahap evaluasi karena saat melakukan penelitian terkendala adanya *Covid-19* sehingga siswa melakukan pembelajaran secara online hingga waktu yang tidak ditentukan.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini merupakan saran/masukan dan kritik yang diperoleh dari validator dan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kelayakan produk oleh validator dan siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket dengan menggunakan skala *Likert* (Skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: SB (Sangat Baik) = 5, B (Baik) = 4, C (Cukup) = 3, KB (Kurang Baik) = 2, dan SKB (Sangat Kurang Baik) = 1 (Sugiyono, 2015: 134). Pada angket ini tidak digunakan pertanyaan negatif karena angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

- a) Mengubah data penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

Sumber: Sugiyono (2015: 134) dengan modifikasi

- b) Menghitung rata-rata tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah nilai

N = jumlah subjek

(Sugiyono, 2017: 49)

- c) Menginterpretasi secara kualitatif rata-rata skor tiap indikator dengan kategori:

Tabel 2. Pedoman Konversi Nilai Kriteria Kelayakan Media

Skor	Rumus	Rata-Rata	Klasifikasi
5	$x \geq 4,20$	4,21 – 5,00	Sangat Layak
4	$3,40 < x \leq 4,20$	3,41 – 4,20	Layak
3	$2,60 < x \leq 3,40$	2,61 – 3,40	Cukup
2	$1,80 < x \leq 2,60$	1,81 – 2,60	Tidak Layak
1	$x \leq 1,80$	0,00 – 1,80	Sangat Tidak Layak

Sumber: Widoyoko (2015: 112)

Tabel 3. Pedoman Konversi Nilai Kriteria Penilaian Siswa

Skor	Rumus	Rata-Rata	Klasifikasi
5	$x \geq 4,20$	4,21 – 5,00	Sangat Baik
4	$3,40 < x \leq 4,20$	3,41 – 4,20	Baik

3	$2,60 < x \leq 3,40$	2,61 – 3,40	Cukup
2	$1,80 < x \leq 2,60$	1,81 – 2,60	Tidak Baik
1	$x \leq 1,80$	0,00 – 1,80	Sangat Tidak Baik

Sumber: Widoyoko (2015: 112)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media *Digital Pop-Up Box Accounting* Berbasis *Augmented Reality*

Pengembangan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* ini mengadaptasi dan memodifikasi dari langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran Perbankan Dasar kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel terkait kendala yang terjadi pada pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* sebagai akibat dari adanya *Covid-19*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan secara dua kali pada tanggal 29 Juli dan 13 Agustus 2020, guru hanya sekedar memberikan materi dalam bentuk modul dan *powerpoint* serta memberikan penugasan kepada siswa. Hal ini membuat siswa menjadi kurang tertarik untuk mengikuti

pembelajaran. Selain itu, dengan guru sekedar memberikan materi dan penugasan menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi dengan individu karena siswa terbiasa menerima penjelasan materi langsung dari guru.

b) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang konsep desain media pembelajaran secara keseluruhan yang digambarkan dalam *storyboard*. Selain itu, peneliti menyusun materi, soal, dan kunci jawaban. Penyusunan materi dan soal pada media ini mengacu pada kompetensi dasar jenis-jenis bank. Soal pada media ini disusun menjadi 3 variasi yaitu pilihan ganda, isian singkat, dan benar salah.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu membuat animasi 3D, sistem aplikasi *Digital Pop-Up Box Accounting*, fitur *Augmented Reality*. Pembuatan media ini disertai dengan pembuatan *manual book* atau buku

petunjuk. Media pembelajaran ini dilakukan validasi oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, dan 1 orang praktisi pembelajaran. Peneliti juga melakukan revisi produk berdasar pada saran perbaikan yang diberikan para validator. Adapun produk akhir dari media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* yang siap dilakukan implementasi adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dalam tiga tahap uji yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada uji coba perorangan dilakukan pada 4 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 SMK Negeri 1 Tempel, uji coba kelompok kecil dilakukan pada 12 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 2 SMK Negeri 1 Tempel, dan uji coba lapangan

dilakukan pada 28 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap implementasi. Hal ini dikarenakan pada saat penelitian dilakukan secara *online* sehingga peneliti tidak dapat mengontrol variabel lain di luar penelitian. Oleh karena itu, penelitian tidak sampai pada tahap evaluasi.

Hasil Penilaian Kelayakan Media *Digital Pop-Up Box Accounting* Berbasis *Augmented Reality*

Kelayakan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* dinilai oleh satu orang ahli materi (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) dengan memperoleh nilai rata-rata 4,77 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya dinilai oleh satu orang ahli media (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) dengan memperoleh nilai rata-rata 4,14 sehingga termasuk dalam kategori “Layak” dan satu orang praktisi pembelajaran (guru Perbankan Dasar SMK Negeri 1 Tempel) dengan memperoleh nilai rata-rata 4,16 sehingga termasuk dalam kategori “Layak”. Hasil penilaian dari masing-masing penilaian kelayakan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* tersebut, maka diperoleh

rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media

No.	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Rata-Rata	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media		4,29	4,14	4,21	Sangat Layak
2.	Aspek Desain Pembelajaran	4,65		4,20	4,42	Sangat Layak
3.	Aspek Komunikasi Visual		4,29	4,20	4,24	Sangat Layak
4.	Aspek Bahasa	5,00	4,00	4,00	4,33	Sangat Layak
5.	Aspek Keterlaksanaan	4,67	4,14	4,25	4,31	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan					4,30	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Hasil Penilaian Siswa terhadap Implementasi Media *Digital Pop-Up Box Accounting Berbasis Augmented Reality*

Penilaian siswa terhadap media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

a) Uji Coba Perorangan

Tabel 5. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	96	4,00	Baik
2.	Aspek Desain Pembelajaran	116	4,14	Baik
3.	Aspek Komunikasi Visual	97	4,04	Baik
4.	Aspek Bahasa	17	4,25	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan			4,11	Baik

Berdasarkan tabel 5 di atas, secara keseluruhan hasil uji coba perorangan oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek bahasa diperoleh rata-rata 4,11 karena terletak pada rentang $3,40 < x \leq 4,20$ sehingga termasuk dalam kategori “Baik” digunakan sebagai media pembelajaran.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	299	4,15	Baik
2.	Aspek Desain Pembelajaran	346	4,12	Baik
3.	Aspek Komunikasi Visual	304	4,22	Sangat Baik

4.	Aspek Bahasa	52	4,33	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan			4,21	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 di atas, secara keseluruhan hasil uji coba kelompok kecil oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek bahasa diperoleh rata-rata 4,21 karena terletak pada rentang $x \geq 4,20$ sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik” digunakan sebagai media pembelajaran.

c) Uji Coba Lapangan

Tabel 7. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	711	4,23	Sangat Baik
2.	Aspek Desain Pembelajaran	853	4,35	Sangat Baik
3.	Aspek Komunikasi Visual	715	4,26	Sangat Baik
4.	Aspek Bahasa	52	4,46	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan			4,33	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 di atas, secara keseluruhan hasil uji coba lapangan oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek

bahasa diperoleh rata-rata 4,33 karena terletak pada rentang $x \geq 4,20$ sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik” digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pengembangan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran Perbankan Dasar siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Denisa Nugrah Anggraeni (2019) tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Box Simulasi MYOB Accounting* pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi untuk Siswa Kelas XII Akuntansi 1 SMKN 1 Bawang Banjarnegara, Anindito Prabowo (2020) tentang Pengembangan Media *Scrapbook Cerita Bergambar Berbantuan Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Membaca Siswa Kelas 3 SD Se-Gugus 1 Kecamatan Wates.

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Mulyatiningsih (2014: 199-201) yang terdiri dari lima tahap, yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

Media Digital Pop-Up Box Accounting berbasis Augmented Reality melalui tahap penilaian kelayakan yang dilakukan oleh satu orang ahli materi (Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.), satu orang ahli media (Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.), dan satu orang praktisi pembelajaran (Sri Rokhani Hikmahwati, S.E.). Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli diketahui bahwa media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan mendapatkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,30. Skor tersebut terletak pada rentang $x \geq 4,20$ sehingga memperoleh nilai “A” dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

Penilaian siswa terhadap media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dilakukan pada tahap implementasi. Penilaian oleh siswa dilakukan dengan tiga tahap uji coba. Tahap pertama yaitu uji coba perorangan yang melibatkan 4 siswa dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 SMK Negeri 1 Tempel. Tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga

2 SMK Negeri 1 Tempel. Selanjutnya tahap ketiga yaitu uji coba lapangan yang melibatkan 28 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba perorangan dilihat pada tabel 5 diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,11. Rata-rata keseluruhan (X) skor tersebut terletak pada rentang $3,40 < x \leq 4,20$ sehingga termasuk dalam kategori “**Baik**”. Hal ini berarti bahwa pada uji coba perorangan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* sudah baik dalam memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelompok kecil dilihat pada tabel 6 diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,21. Rata-rata keseluruhan (X) skor tersebut terletak pada rentang $x \geq 4,20$ sehingga termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Hal ini berarti bahwa pada uji coba perorangan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* sudah baik dalam memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba lapangan dilihat pada tabel 7 diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,33. Rata-rata keseluruhan (X) skor tersebut terletak pada rentang $x \geq 4,20$ sehingga termasuk dalam kategori “**Sangat**

Baik". Hal ini berarti bahwa pada uji coba perorangan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* sudah baik dalam memenuhi kebutuhan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- a) Pengembangan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* menggunakan model pengembangan ADDIE. Akan tetapi, peneliti tidak dapat melakukan penelitian hingga tahap akhir yaitu tahap evaluasi karena terkendala adanya *Covid-19* sehingga siswa melakukan pembelajaran secara *online* hingga waktu yang tidak ditentukan. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan. Tahap desain dengan membuat rancangan konsep desain media, menyusun materi beserta soal dan jawaban, merancang konsep animasi dan 3D, serta menentukan aturan penggunaan media. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran, penilaian/validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, serta dilakukan revisi produk sesuai saran perbaikan yang diberikan. Tahap implementasi dilakukan dengan tiga tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.
- b) Kelayakan media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,77 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,14 yang termasuk dalam kategori "Layak". Berdasarkan hasil validasi praktisi pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4,16 yang termasuk dalam kategori "Layak". Dengan demikian, media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.
- c) Penilaian siswa terhadap media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* pada uji coba perorangan diperoleh nilai rata-rata 4,11 yang termasuk dalam kategori "Baik". Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 4,21 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata 4,33 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* layak digunakan sebagai media

pembelajaran siswa SMK dilihat dari penilaian siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan produk media *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* yang telah dibuat, keterbatasan yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan saran untuk pengembangan media selanjutnya sebagai berikut.

- a) Materi pada media pembelajaran *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* dapat dikembangkan secara lebih luas agar tidak terbatas pada materi jenis-jenis bank.
- b) Media pembelajaran *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* dapat dikembangkan kembali pada smartphone berbasis IOS agar tidak terbatas pada pengguna Android.
- c) Media pembelajaran *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* dapat dikembangkan kembali dengan menambahkan fitur “*Choose Existing Photo*” pada proses pen-scanaan agar tidak memerlukan hardcopy maupun perangkat lain untuk mengakses *barcode/marker*.
- d) Media pembelajaran *Digital Pop-Up Box Accounting* berbasis *Augmented Reality* dapat dijadikan bahan evaluasi untuk menilai efektivitas media dalam

meningkatkan minat ataupun hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adyana, I. N., & Ariningsih, K. A. (2019). *Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional dan Arsitektur (SENADA)*. 2, 176-182. Bali: Sekolah Tinggi Desain Bali.
- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 43-54.
- Anggraeni, D. N. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Box Simulasi MYOB Accounting pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi untuk Siswa Kelas XII Akuntansi 1 SMKN 1 Bawang Banjarnegara Tahun Ajaran 2018/2019”. *Skripsi, Tidak Diterbitkan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Apsari, W. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Jenis Pop Up Book dengan Materi Dinamika Atmosfer untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. *Skripsi, Tidak Diterbitkan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fauzan, M. (2020). Pemanfaatan Media Digital untuk Pengenalan Angka Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI*. 352-364. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia.
- Media, F. P., & Listiadi, A. (2016). Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran

- Problem Based Learning dengan Mind Mapping pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 0(0), 1-5.
- Monicha, I., & Hastuti, H. (2020). Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia Kelas X SMA Negeri 6 Padang. *Jurnal Kronologi*, 1-11.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.
- Prabowo, A. (2020). "Pengembangan Media Scrapbook Cerita Bergambar Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Membaca Siswa Kelas 3 SD Se-Gugus 1 Kecamatan Wates". *Skripsi, Tidak Diterbitkan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thahira. (2018). "Media Cetak di Tengah Perkembangan Media Digital di Kota Palopo (Studi Kasus Kotan Cetak Seru!ya)". *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yahya, I. M. (2019). "Literasi Media Digital sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.