

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5  
SD NEGERI 2 TEKARAN WONOGIRI**

Akhtar Rahmatul Rizki<sup>1</sup>, Sri Mulyati<sup>2</sup>

PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>1</sup>[Akhtarrahmatulrizki@gmail.com](mailto:akhtarrahmatulrizki@gmail.com), <sup>2</sup>[mulyatinuk.sri61@gmail.com](mailto:mulyatinuk.sri61@gmail.com),

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of using Quizizz learning media on student learning outcomes in the IPAS subject for 5th grade students at SD Negeri 2 Tekaran, Wonogiri. This study uses a quantitative approach with a Pre-Experimental Design method in the form of a One Group Pre-Test Post-Test Design. The sample used in this study consists of 26 students from 5th grade at SD Negeri 2 Tekaran, selected using saturated sampling technique. Data collection techniques employed were tests and documentation. All data were analyzed using statistical analysis techniques with paired sample t-test or t-test. The research results indicate that there is a difference between the pretest and posttest scores, with an average pretest score of 62.85 and a posttest score of 86.15. This indicates that there is an improvement in learning outcomes after being treated with the Quizizz media. Based on hypothesis testing using the paired sample t-test, the Sig (2-tailed) value is  $0.000 < 0.05$ ,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Therefore, it can be concluded that there is an effect of using Quizizz learning media on the learning outcomes of students in the IPAS subject in grade 5 of SD Negeri 2 Tekaran Wonogiri.*

*Keywords: Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD Negeri 2 Tekaran, Wonogiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Eksperimental Design dalam bentuk penelitian One Grup Pre-Test Post-Test Design. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Tekaran yang berjumlah 26 siswa, dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Semua data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik dengan menggunakan *paired sampel t test* atau uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest, nilai pretest diperoleh rata-rata sebesar 62,85 dan posttest sebesar 86,15. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media Quizizz. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sampel t test*, diperoleh nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD Negeri 2 Tekaran Wonogiri.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi kehidupan manusia, kelompok sosial, atau bangsa. Manusia dibentuk secara holistik melalui pendidikan, tidak hanya dalam hal pengetahuan dan kemampuan tetapi juga dalam hal moral dan karakter. Setiap bangsa memiliki sistem pendidikan nasional yang berlandaskan pada falsafah dan tujuan negaranya.

Dalam periode revolusi industri 4.0 ini, para guru menghadapi tantangan besar di sektor pendidikan yang sejalan dengan perkembangan zaman. Untuk membantu siswa menjadi kompeten dan mampu mengikuti perkembangan zaman, hambatan-hambatan ini mendorong pendidik untuk memasukkan inovasi teknologi ke dalam rencana pelajaran mereka. Jika penerapan teknologi informasi ada didalamnya sehingga kualitas pembelajaran dalam dunia pendidikan meningkat.

Dalam era pendidikan berbasis digital 4.0, pendidik menghadapi kesulitan tertentu selain perkembangan informasi dan

teknologi, yang mendukung produksi materi pembelajaran yang kreatif, sukses, dan efisien. Menurut (Lase, 2019) untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif.

Menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif adalah salah satu taktik untuk mengatasi hambatan ini. Dalam menyampaikan konten, media pembelajaran berfungsi sebagai saluran penting antara pendidik dan peserta didik. Menurut (Harsiwi & Arini, 2020) media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi.

Penggunaan media di dalam kelas dapat bermanfaat dan menawarkan keuntungan luar biasa dalam mendukung pembelajaran siswa. Selain itu, media pendidikan adalah kebutuhan dasar yang meningkatkan dan sangat penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media sebagai sarana

untuk menyampaikan konten pendidikan kepada siswa mereka.

Menurut (Yusup et al., 2023) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Sedangkan menurut (Syamsiani, 2022) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Menurut (Fadilah et al., 2023) Salah satu alat yang dapat membantu membuat proses pembelajaran lebih efisien dan berhasil adalah media pembelajaran. Buku dan papan tulis bukan lagi satu-satunya alat yang digunakan di sekolah berkat perkembangan berbagai bahan pembelajaran untuk pendidik. Melalui media pembelajaran, siswa secara aktif menonton, melakukan, mendemonstrasikan, dan lebih

banyak lagi selain mendengarkan guru menjelaskan materi.

Guru dapat memilih berbagai bahan ajar untuk memenuhi kebutuhan siswa mereka dan memfasilitasi partisipasi mereka dalam proses mengajar dan belajar. Media pembelajaran Quizizz adalah salah satu cara agar bahan ajar dapat divirtualisasi dalam berbagai cara untuk membuat pelajaran lebih menarik dan dinamis. Hal tersebut menjadi dorongan bagi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Menurut (Billa et al., 2023) *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game dengan model yang menarik dan inovatif. Sedangkan menurut (Mulatsih, 2020) *Quizizz* merupakan salah satu bentuk game. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan *Quizizz* untuk mengetahui hasil aktivitas siswa dan sebagai latihan di awal dan akhir pelajaran. (Solikah, 2020). Media *Quizizz* adalah aplikasi webtoon untuk membuat kuis yang menarik dengan

berbasis game dengan menjadikan ruang kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat dijadikan sebagai penilaian serta mementoring sehingga dapat memotivasi siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Siswa dapat berlatih di kelas menggunakan perangkat seluler mereka dengan menggunakan Quizizz, yang meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran. Karena mereka belajar sambil bermain, hal ini menjadi kemungkinan bagi siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Ini juga dapat mendorong siswa untuk belajar dan berkompetisi satu sama lain, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar dan mendapatkan hasil yang baik pada hasil belajarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Tekaran ditemukan terkait hasil belajar siswa kelas V belum mencapai nilai rata-rata pada pembelajaran IPAS. Ini menunjukkan bahwa siswa sebenarnya belum benar-benar memahami konten atau materi yang telah disampaikan oleh guru; sebaliknya, mereka hanya mendengarkannya, yang membuat

pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak menyenangkan.

Karena keberhasilan siswa tergantung pada bagaimana mereka diajarkan, guru terus menggunakan teknik ceramah yang berpusat pada guru, yang menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mencerna konsep yang diajarkan. Agar siswa bisa berpartisipasi aktif pada proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar mereka, seorang guru harus memiliki contoh yang baik dan media yang menarik. Berdasarkan uraian tersebut maka menarik minat peneliti untuk menyelidiki bagaimana bahan pembelajaran Quizizz memengaruhi hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 2 Tekaran Wonogiri.

Melalui penggunaan Quizizz, diharapkan bahwa proses pembelajaran tidak lagi menjadi aktivitas yang membosankan, tetapi akan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang melibatkan teknologi modern seperti ini mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi, mendorong mereka lebih aktif, serta pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain pre-test post-test satu kelompok sebagai bagian dari pendekatan kuantitatif dan metode desain pra-eksperimen. Kondisi sebelum dan setelah penggunaan media Quizizz dalam proses belajar akan dibandingkan dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Tekaran Gemantar, Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Tekaran, Wonogiri untuk tahun ajaran 2024/2025. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas lima, yang terdiri dari 26 siswa menggunakan teknik sampling jenuh. atau menggunakan seluruh populasi untuk dijadikan sampel.

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Tes : Menurut (Arifin 2014:226)  
Tes merupakan teknik pengukuran data utama yang ada di dalamnya pertanyaan, pernyataan yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa. Tujuan dari pelaksanaan tes ini adalah untuk mengukur hasil

belajar siswa pada mata pembelajaran IPAS. Tes, yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda yang telah diperiksa validitas, reliabilitas, dan tingkat kesulitannya, dilakukan baik sebelum maupun setelah pembelajaran menggunakan Quizizz.

2. Dokumentasi : Dokumentasi: Informasi pendukung yang sudah tersedia dalam bentuk dokumen dikumpulkan menggunakan pendekatan dokumentasi.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan dukungan SPSS pada beberapa tahap, termasuk:

1. Uji Coba Instrumen yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas dan dilanjutkan uji tingkat kesukaran soal.
2. Uji Prasayarat Analisis
  - a. Uji Normalitas: uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak normal. Karna penelitian ini kurang dari 30 sampel, maka penelitian ini menggunakan uji Liliefors.
  - b. Uji Homogenitas : Untuk menentukan apakah data bersifat homogen atau tidak,

dilakukan uji homogenitas; uji F digunakan dalam pengujian ini.

3. Uji Hipotesis : Untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap penggunaan bahan pembelajaran Quizizz, dilakukan pengujian hipotesis., dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji t atau *Paired Sample T Test*. Menurut Sugiyono (2019) T-test adalah statistik parametrik yang digunakan dalam menguji hipotesis komperatif rata rata 2 sampel dengan bentuk data interval dan rasio.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri 2 Tekaran, Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pemberian pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Sedangkan posttest dilakukan setelah pemberian perlakuan atau treatment berupa penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk mengetahui

pemahaman setelah diberikan treatment.

#### 1. Hasil Uji Instrumen

Software SPSS membantu dalam analisis data dalam penelitian ini. Sebelum soal *pretest* dan *posttest* digunakan, soal di ujicobakan agar dapat memastikan kualitasnya dengan uji validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran, sehingga soal yang digunakan akurat dan konsisten. Pada uji validitas yang dilakukan di kelas 5 SD Negeri 1 Tekaran Kecamatan Selogiri dengan jumlah sampel sebanyak 26 siswa, dengan jumlah soal 25 soal pilihan ganda. Ada 15 item valid dan 10 item tidak valid, menurut pengujian yang dilakukan menggunakan poin biserial. Agar hasil penelitian baik maka langkah selanjutnya data yang dinyatakan tidak valid, tidak dihitung sebagai data dalam penelitian.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan KR-20

**Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>		
	Cronbach's Alpha Based	N
Cronbach's Alpha	on Standardized Items	of Items
.940	.943	15

Diketahui nilai KR 20 sebesar 0,940, diberikan kriteria untuk membuat keputusan bahwa pertanyaan dianggap dapat dipercaya jika nilai alpha lebih besar dari 0,6. Setelah soal valid dan reliabel dilanjutkan uji tingkat kesukaran soal diperoleh terdapat 4 butir soal dengan kriteria sedang dan terdapat 21 butir soal dengan kriteria mudah.

## 2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Hasil pengujian normalitas dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2 Hasil Uji Normlitas**

NILAI	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
PRE TEST	.929	26	.072
POST TEST	.924	26	.055

Berdasarkan dalam tabel diperoleh nilai signifikan untuk data pretest dan posttest ditemukan dalam urutan 0.072 dan 0.055 > 0.05. Maka berdasarkan pengambilan keputusan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah itu dilanjutkan uji homogenitas untuk melihat apakah data pretest dan posttest mempunyai varians yang homogen atau tidak. Dikatakan homogen apabila nilai signifikan yang diperoleh > 0,05 atau f

hitung < f tabel. Adapun hasil uji homogenitas sebagai berikut

**Tabel 3 Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
N	Based on	3.324	1	50	.074
	Mean				
L	Based on	3.721	1	50	.059
	Median				
I	Based on	3.721	1	49.	.060
	Median and with adjusted df			179	
Based on trimmed mean		3.297	1	50	.075

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikan *based on mean* sebesar 0,074 > 0,05 maka dapat dikatakan data pretest dan posttest memiliki varians yang homogen.

## 3. Hasil Uji Hipotesis

Selain itu, dengan membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t, pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah materi pembelajaran Quizizz memiliki dampak pada hasil belajar siswa. Adapun kriteria pengujian ini sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Tekaran.

H1: Ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil

belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Tekaran.

**Tabel 4 Hasil Pre Test dan Post Test**

Paired Samples Statistics					
Hasil	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Paired 1	Pre - test	62,85	26	10,294	2,019
	Post -test	86,15	26	7,530	1,477

Dari tabel tersebut menunjukkan nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (pretest) sebagai tingkat pemahaman awal yang diperoleh siswa adalah 62,85. Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran Quizizz dilakukan Posttest untuk melihat pengaruh atau media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil posttest tersebut menunjukkan adanya perbedaan dan peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai rata rata yang diperoleh adalah 86,15. Tampak jelas dari rata-rata skor pretest dan posttest bahwa hasil belajar dari posttest lebih baik daripada pretest. Dapat dikatakan bahwa pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ilmu

pengetahuan alam dan sosial dapat meningkat dengan menggunakan sumber belajar Quizizz.

Untuk melihat apakah terdapat pengaruh atau tidak pada penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Tekaran, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan *Paired Sample T-test*. Adapun hasil dari pengujian hipotesis dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis**

	Paired samples test						Sig. (2-tailed)		
	Paired differences								
	95% confidence interval of the difference								
	Mean	Std. Deviation	n	Lower	Upper	T			
Paired 1	Pre - test - post test	-23.30	9.25	1.81	27.04	19.569	12.841	25	.000

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji T atau *Paired Samples T Test* dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil

belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD Negeri 2 Tekaran Wonogiri.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan dan hasil analisis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 2 Tekaran, Kabupaten Wonogiri. Hasil penelitian memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, di mana rata-rata pretest sebesar 62,85 meningkat menjadi 86,15 pada posttest. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Quizizz* sebagai perlakuan. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sampel t test*, diperoleh nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SD Negeri 2 Tekaran Wonogiri.

Temuan dalam penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Rahma Annisa dan Erwin, yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini secara teoritis, dengan menggunakan materi pendidikan, diharapkan *Quizizz* akan membantu siswa kelas V belajar lebih efektif dalam ilmu alam dan sosial. Guru-guru dapat secara praktis menggunakan temuan penelitian sebagai masukan untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan sukses. Guru dapat memanfaatkan media *Quizizz* sebagai alternatif dalam proses evaluasi maupun kegiatan pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman siswa yang nantinya akan meningkatkan hasil belajarnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Billa, S., Ananda, A., Rafni, A., Prodi, J. I., Pancasila, P., &

- Kewarganegaraan, D. (2023). Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA. In *Journal of Education, Cultural and Politics* (Vol. 3, Issue 2).
- Fadilah, A., Rizki Nurzakayah Kiki, Atha Kanya, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.  
<https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Mulatsih, B. (2020). PENERAPAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE FORM, DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN KIMIA DI MASA PANDEMI COVID-19 APPLICATION OF GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE FORM AND QUIZIZZ IN CHEMICAL LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMIC. In *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID* (Vol. 5, Issue 1).
- Solikhah, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas*. 1–8.  
[www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- Syamsiani. (2022). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENYALUR PESAN Syamsiani STIT Misbahul Ulum Gumawang. *Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 209–217.  
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>