



Prototipe *Augmented Reality* (AR) menggunakan Website Assemblr untuk Meningkatkan Pemahaman Akuntansi Perusahaan Jasa pada Siswa SMK

Ellyn Amandha Puspita Sari^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2}Universitas Negeri Malang

*ellyn.amandha.2204216@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) menggunakan Assemblr untuk meningkatkan pemahaman akuntansi perusahaan jasa pada siswa SMK. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *Development*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan interpretatif fenomenologi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa data deskriptif. Tahap analisis mencakup kebutuhan gaya belajar siswa yang dominan audiovisual dan pemanfaatan teknologi. Tahap desain menentukan spesifikasi materi akuntansi perusahaan jasa yang akan dikembangkan melalui media AR dan memilih *platform* yang sesuai. Dalam tahap pengembangan, penulis menyusun materi akuntansi perusahaan jasa menggunakan Canva, mengunduh dalam format gambar, dan mengimpor ke *platform* Assemblr untuk diintegrasikan dengan visualisasi 3D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran AR yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep akuntansi perusahaan jasa secara lebih interaktif dan inovatif. Pengembangan lebih lanjut pada tahap implementasi dan evaluasi akan dilakukan pada penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Pembelajaran Akuntansi, Perusahaan Jasa

Abstract

This research aims to develop Augmented Reality (AR) learning media using Assemblr to improve vocational school students' understanding of service company accounting. The Development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), but this research was only carried out until the Development stage. The approach used in this research is an interpretive phenomenological approach. The type of data used in this research is qualitative data in the form of descriptive data. The Analysis stage includes the needs of students' learning styles which are predominantly audiovisual and the use of technology. The Design stage determines the specifications of the service company accounting material that will be developed through AR media and selects the appropriate platform. In the Development stage, the author compiled service company accounting material using Canva, downloaded it in image format, and imported it into the Assemblr platform to integrate with 3D visualization. The research results show that the AR learning media developed has the potential to increase students' understanding of service company accounting concepts in a more interactive and innovative manner. Further Development at the Implementation and Evaluation stages will be carried out in subsequent research.

Keywords: *Augmented Reality, Accounting Learning, Service Companies*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi fokus utama bagi para pendidik dan peneliti. Salah satu teknologi yang menjanjikan dalam konteks ini adalah *Augmented Reality* (AR), yang memungkinkan integrasi antara dunia virtual dan dunia nyata. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Kelebihan *Augmented Reality* yaitu memberikan pengalaman interaktif dan inovatif bagi pengguna, serta kemampuannya untuk diimplementasikan dalam berbagai bidang, menjadikannya teknologi yang semakin banyak diadopsi dan dikembangkan (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Berdasarkan penelitian Faiza et al. (2022) menyatakan dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tingkat partisipasi keaktifan siswa, dansiswa tidak akan mudah bosan.

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan kemampuan dan potensi diri mereka (Rijal & Sahade, 2018). Dalam bidang akuntansi, khususnya pada perusahaan jasa, pemahaman konsep-konsep yang kompleks seringkali menjadi tantangan bagi mahasiswa. Konsep-konsep seperti pencatatan transaksi, penyusunan laporan keuangan, dan analisis laporan keuangan memerlukan pemahaman yang mendalam untuk dikuasai. Tradisionalnya, pembelajaran akuntansi sering menggunakan pendekatan teks dan presentasi visual yang terbatas untuk mengajarkan materi-materi ini. Hal ini dapat menyulitkan mahasiswa dalam memvisualisasikan dan memahami konsep-konsep tersebut secara komprehensif.

Kemajuan teknologi telah membuka peluang besar untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR) yang didukung oleh *platform* Assemblr Edu. *Augmented Reality* (AR) yang didukung oleh *platform* Assemblr Edu merupakan teknologi yang memiliki potensi besar sebagai media dalam konteks ini (Jahi, Irfan, Rahman, Prima, & Hermuttaqien, 2024). Media pembelajaran AR memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan konten akuntansi dalam lingkungan virtual yang mensimulasikan situasi nyata di perusahaan jasa. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep akuntansi dengan cara yang lebih menarik dan praktis. Selain itu, pemanfaatan AR dalam pembelajaran akuntansi dapat mendorong keterlibatan dan motivasi mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) menggunakan Assemblr untuk meningkatkan pemahaman akuntansi perusahaan jasa pada siswa SMK. Dalam proses pengembangan media pembelajaran AR ini, peneliti akan memanfaatkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai panduan metodologis, namun fokus penelitian hanya akan mencakup tahapan *Analysis, Design, dan Development*. Penelitian ini tidak akan melibatkan tahap Implementasi dan Evaluasi, dengan rencana untuk menjalankan tahapan tersebut pada penelitian lanjutan. Hal ini bertujuan untuk merinci langkah-langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran AR yang relevan dan efektif untuk konteks pembelajaran akuntansi perusahaan jasa di SMK.

KAJIAN PUSTAKA

Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) dapat didefinisikan sebagai teknologi yang memungkinkan pengintegrasian objek digital dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, serta

menampilkannya secara real-time (Fathur Rojib & Ratnawati, 2023). Dengan kata lain, AR menggabungkan elemen-elemen virtual dengan dunia nyata sehingga pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan konten digital yang diproyeksikan ke dalam lingkungan sekitarnya. *Augmented Reality* adalah teknologi yang memperkaya pengalaman kehidupan nyata dengan menambahkan elemen-elemen digital (Permana, Eka Praja Wiyata Mandala, Dewi Eka Putri, & Musli Yanto, 2022).

Assemblr

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* melalui aplikasi Assemblr Edu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sehingga berpotensi meningkatkan prestasi belajar siswa (Jahi et al., 2024). Penggunaan platform Assemblr yang mengandalkan teknologi *Augmented Reality* telah membawa dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, seperti studi yang dilakukan oleh Acesta & Nurmaylany (2018), yang juga mengonfirmasi efektivitas media pendidikan ini dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

Penggunaan Teknologi AR dalam Pendidikan

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pendidikan telah menjadi fokus utama penelitian dalam beberapa tahun terakhir. Saat ini, Sekolah Dasar sangat menerima Teknologi AR, yang meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Permana et al., 2022). (Dunleavy Matt & Dede Chris., 2014) juga menyoroti potensi AR dalam konteks pendidikan dengan menghasilkan lingkungan belajar yang berpusat pada pengalaman dan eksplorasi. Dalam penelitiannya (Permana et al., 2022) mengatakan bahwa pengenalan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.

Konsep Akuntansi Perusahaan Jasa

Akuntansi perusahaan jasa sendiri merupakan sebuah sistem pencatatan, pengelompokan, dan proses analisis berbagai transaksi keuangan yang terjadi perusahaan jasa untuk kemudian dilaporkan dalam bentuk laporan keuangan. Pemahaman konsep-konsep akuntansi perusahaan jasa menjadi esensial dalam pendidikan akuntansi. Akuntansi merupakan sebuah layanan yang berbentuk sistem informasi (proses akuntansi) yang bertujuan untuk menghasilkan informasi berupa data kuantitatif yang diungkapkan dalam bentuk mata uang (Latuconsina & Mahu, 2019). (Horngren, 2013) menyoroti kompleksitas akuntansi perusahaan jasa dan pentingnya pemahaman yang komprehensif untuk menerapkan konsep tersebut dalam praktik. Sementara itu Rizaludin et al. (2022) mengatakan bahwa teknologi *Augmented Reality* (AR) tidak hanya penting untuk meningkatkan aspek kognitif dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Model Pengembangan ADDIE

Model pembelajaran adalah suatu konseptualisasi yang digunakan untuk merencanakan dan menjalankan proses pembelajaran, mengatur pengalaman belajar agar mencapai tujuan atau kompetensi yang diinginkan, serta memberikan arahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menyajikan langkah-langkah yang terstruktur secara sistematis (Mawardi, 2017). Model ADDIE merupakan sebuah kerangka kerja sistematis yang diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran. Model pembelajaran ADDIE sangat umum digunakan oleh perancang pendidikan dan pelatihan untuk merancang program-program pembelajaran (Dewi, Astuti, & Rahmani, 2022). Inti dari model ini adalah mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran

yang efektif dan efisien (Hidayat & Nizar, 2021). Penerapan model ADDIE untuk pengembangan *Augmented Reality* yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan akan pengembangan AR dalam mencapai tujuan pembelajaran. Analisis ini meliputi identifikasi gaya belajar siswa, materi akuntansi yang sulit dipahami, serta potensi pemanfaatan teknologi AR dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2. Desain (*Design*)

Merancang konsep dan alur pengembangan aplikasi AR untuk mendukung tujuan pembelajaran dan menentukan fitur-fitur dan konten yang akan disajikan dalam aplikasi AR. Pada tahap ini, penulis membuat desain materi dan mengimpor ke dalam *platform* pengembangan AR, seperti Assemblr.

3. Pengembangan (*Development*)

Mengembangkan aplikasi AR sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Penulis berfokus pada implementasi fitur interaktif, integrasi dengan aplikasi keuangan, serta pengujian dan iterasi untuk menghasilkan prototipe yang efektif.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, kegiatan utama adalah menerapkan atau mengimplementasikan rancangan AR yang telah dikembangkan pada situasi pembelajaran yang sebenarnya di kelas. Hal ini bertujuan untuk menguji efektivitas aplikasi AR dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Menilai efektivitas aplikasi AR dalam mencapai tujuan pembelajaran dan melakukan perbaikan serta penyempurnaan aplikasi AR untuk penggunaan selanjutnya. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui pengumpulan umpan balik dari siswa, pengamatan, dan analisis data pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE adalah model perencanaan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta prosesnya bersifat interaktif. Dalam proses pengembangan, penelitian ini melibatkan pembuatan bahan materi pembelajaran pada Canva dan dilanjutkan dengan pembuatan *Augmented Reality* (AR) pada *platform* Assemblr. Namun untuk penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan tidak untuk diimplementasikan dan dievaluasi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan interpretatif fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk memahami dan memaknai pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi AR yang dikembangkan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa data deskriptif yang diperoleh melalui dokumentasi berbagai dokumen terkait dengan pengembangan aplikasi AR. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tematik. Analisis tematik dipilih karena sesuai dengan pendekatan interpretatif fenomenologi yang bertujuan untuk mengungkap dan memahami pengalaman pengguna secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan menjelaskan mengenai pembuatan prototipe berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan pemahaman akuntansi pada perusahaan jasa. Penerapan

prototipe *Augmented Reality* (AR) ini melalui beberapa tahap berdasarkan model pengembangan ADDIE yaitu:

Analisis

Analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan penelitian prototipe berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan pemahaman akuntansi pada perusahaan jasa. Dalam analisis, penulis mengidentifikasi target pengguna, tujuan pembelajaran, dan strategi pengembangan konten AR yang sesuai. Penulis melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik pengguna, serta menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui implementasi AR untuk materi akuntansi perusahaan jasa.

Pada tahap ini, dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi akuntansi. Penulis telah menganalisis bahwa kebutuhan siswa beragam, salah satunya terkait gaya belajar. Siswa dominan lebih memahami gaya belajar audiovisual, yaitu dengan mempelajari materi yang disajikan melalui kombinasi audio dan visual. Tidak hanya gaya belajar, pada era saat ini pemanfaatan teknologi juga sangat mendukung proses pembelajaran siswa. Jadi pemanfaatan teknologi dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran siswa.

Dengan menggunakan *Augmented Reality* yang dapat diakses pada smartphone dimanapun dan kapanpun, siswa dapat belajar secara fleksibel dan interaktif. Dengan memanfaatkan potensi teknologi AR, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Siswa tidak hanya dapat mempelajari konsep-konsep abstrak, tetapi juga dapat memvisualisasikan dan berinteraksi dengan materi secara langsung menggunakan perangkat mobile mereka.

Desain

Penulis membuat desain/rancangan pengembangan *Augmented Reality* (AR). Pada tahap desain, penulis menentukan spesifikasi materi akuntansi perusahaan jasa apa saja yang akan dikembangkan melalui media AR dan menentukan penggunaan *platform* apa saja yang dibutuhkan. Berdasarkan analisis, penulis memilih menggabungkan dua *platform* yaitu Canva dan Assemblr, yang menyediakan fitur pembuatan objek 3D dan integrasi multimedia. Spesifikasi materi terdiri dari konsep dasar akuntansi perusahaan jasa yang berupa siklus dan tahapan-tahapan dalam akuntansi.

Tahap desain yang pertama yaitu pembuatan materi dalam *platform* Canva. Penulis membuat rancangan konten, layout, dan elemen visual untuk materi akuntansi perusahaan jasa menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Canva. Untuk tahap yang kedua yaitu mengimpor materi yang telah pada *platform* Assemblr. Penulis mengambil desain yang telah dibuat di Canva dan mengintegrasikannya ke dalam *platform* Assemblr, yang menyediakan fitur pengembangan konten *Augmented Reality* (AR).

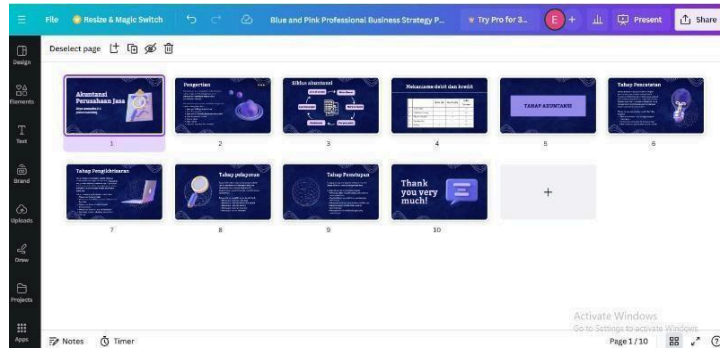
Tahap terakhir yaitu memvisualkan materi-materi tersebut pada *platform* Assemblr dengan menambahkan objek 3D, audio, bahkan video dalam materi tersebut. Penulis juga menambahkan fitur animasi dan interaksi pada objek-objek tersebut agar pengguna dapat berinteraksi dengan konten secara aktif. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, penulis berharap dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi pengguna.

Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan desain *Augmented Reality* (AR) untuk pembelajaran akuntansi perusahaan jasa adalah sebagai berikut:

1. Membuat materi akuntansi perusahaan jasa pada *slide* Canva.

Pada langkah ini, penulis menyusun materi-materi akuntansi yang berkaitan dengan perusahaan jasa dalam bentuk *slide* presentasi menggunakan aplikasi Canva.

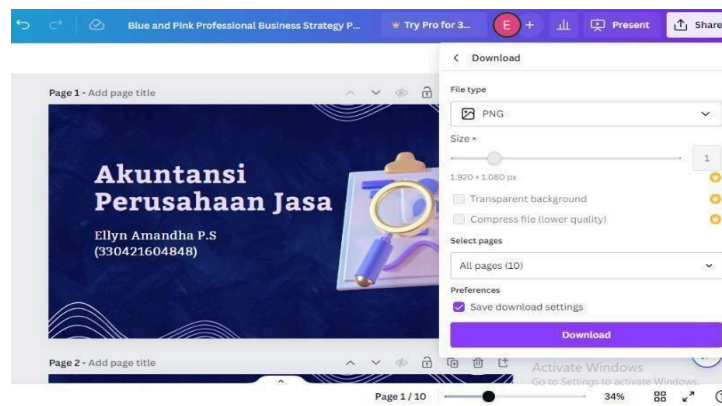


Gambar 1 Materi Akuntansi Perusahaan Jasa pada Canva

Sumber: Penulis (2024)

2. Download materi dengan bentuk PNG atau JPG

Setelah materi disusun pada Canva, selanjutnya mengunduh materi tersebut dalam format gambar PNG atau JPG agar dapat diimpor ke dalam *platform* pengembangan AR yaitu Assemblr.

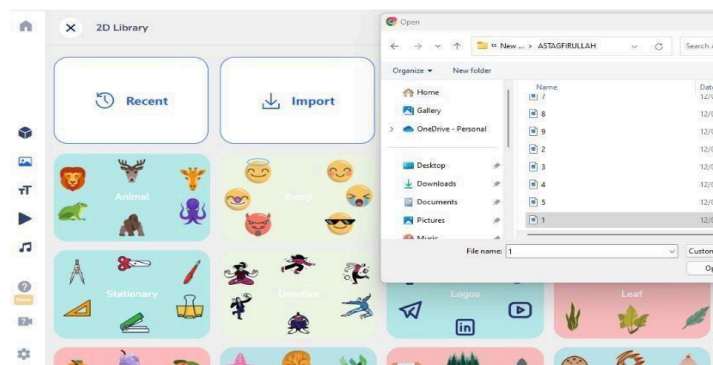


Gambar 2 Download Materi Bentuk PNG

Sumber: Penulis (2024)

3. Impor materi yang telah di download pada *platform* Assemblr

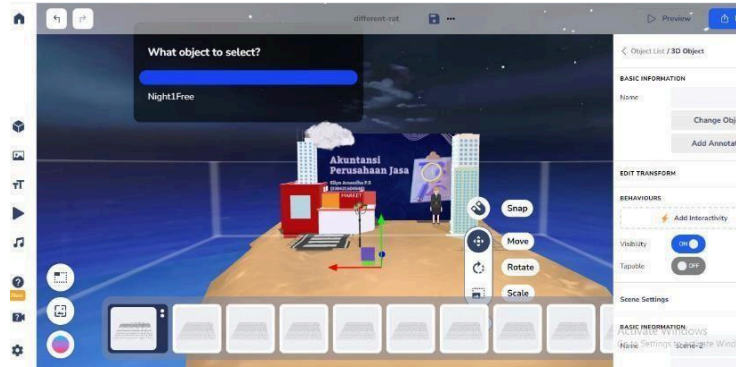
Pada tahap ini, penulis mengimpor materi akuntansi perusahaan jasa yang telah di-download ke dalam *platform* Assemblr, yang merupakan salah satu *platform* pengembangan aplikasi AR.



Gambar 3 Import Materi pada Platform Assemblr

Sumber: Penulis (2024)

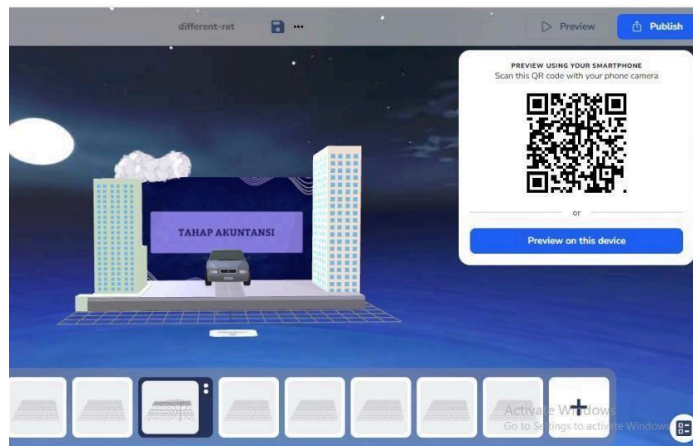
4. Edit tampilan *slide* materi dengan menambahkan visualisasi 3G
Setelah materi diimpor ke Assemblr, penulis dapat melakukan editing terhadap tampilan *slide* dengan menambahkan visualisasi 3D untuk mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep akuntansi yang disajikan.



Gambar 4 Visualisasi 3G pada Materi

Sumber: Penulis (2024)

5. Preview hasil pembuatan AR untuk akuntansi perusahaan jasa
Langkah terakhir adalah melakukan *preview* atau uji coba terhadap aplikasi AR yang telah dikembangkan untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran akuntansi perusahaan jasa.



Gambar 5 Preview Pengembangan *Augmented Reality*

Sumber: Penulis (2024)

Tahap implementasi dan evaluasi memang merupakan bagian penting dari proses pengembangan, namun dalam penelitian ini, penulis memutuskan untuk fokus pada tahap pengembangan prototipe berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan pemahaman akuntansi pada perusahaan jasa. Keputusan ini dapat dipahami karena pengembangan prototipe AR sendiri merupakan suatu tantangan yang kompleks dan memerlukan waktu serta sumber daya yang cukup.

SIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan pemahaman akuntansi pada perusahaan jasa. Melalui model pengembangan ADDIE, penelitian ini mencakup tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap analisis, mencakup identifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna, serta menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap desain menentukan spesifikasi materi akuntansi perusahaan jasa yang akan dikembangkan melalui media AR dan memilih *platform* yang sesuai. Dalam tahap pengembangan, penulis menyusun materi akuntansi perusahaan jasa menggunakan Canva, mengunduh dalam format gambar, dan mengimpor ke *platform* Assemblr untuk diintegrasikan dengan visualisasi 3D.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran AR yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep akuntansi perusahaan jasa. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan teknologi AR dapat meningkatkan visualisasi dan pemahaman konsep-konsep yang kompleks dalam pembelajaran akuntansi. Dengan penggunaan AR, mahasiswa dapat lebih mudah memahami alur transaksi, pencatatan, dan penyajian laporan keuangan pada perusahaan jasa secara interaktif dan menarik.

Penelitian ini hanya mencakup tahap analisis, desain, dan pengembangan, sehingga belum menguji efektivitas media pembelajaran AR dalam meningkatkan pemahaman akuntansi secara empiris. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran akuntansi untuk perusahaan jasa, sehingga belum mencakup jenis-jenis perusahaan lainnya. Keterbatasan juga terdapat pada *platform* Assemblr dimana kebanyakan 3D objek berbayar. Sehingga membuat penulis kesulitan dalam memvisualisasikan materi-materi akuntansi yang membutuhkan banyak objek 3D. Hal ini dapat menjadi tantangan dalam pengembangan media pembelajaran AR yang lebih kaya konten.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2).
- Dewi, N. R., Astuti, I., & Rahmani, F. A. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran Addie ELearning Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(4), 2656–5862. Doi:10.36312/Jime.V8i4.3978/Http
- Dunleavy Matt & Dede Chris. (2014). *Augmented Reality Teaching And Learning*” Dalam Handbook Of Research On Educational Communications And Technology. Eds. J.M. Spector Et Al. Springer.
- 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. Doi:10.31004/Basicedu.V6i5.3901 Horngren,
- C. T. & W. T. H. (2013). *Akuntansi*. Erlangga.
- Jahi, M., Irfan, M., Rahman, A., Prima, B., & Hermuttaqien, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4. Doi:10.56393/Kognisi.V4i1.2115
- Latuconsina, & Mahu. (2019). *Logika Menyusun Jurnal Umum Dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Logika Menyusun Jurnal Umum* Retrieved From <https://Unidar.EJournal.Id/Jadv/Article/Download/266/209>
- Mawardi. (2017). *Merancang Model Dan Media Pembelajaran Mawardi*.

- Permana, R., Eka Praja Wiyata Mandala, Dewi Eka Putri, & Musli Yanto. (2022). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Dan *Virtual Reality* Dalam Peningkatan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Upi Yptk*, 7–12. Doi:10.35134/Jmi.V29i1.90
- Rijal, A., & Sahade. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Di Smk Negeri I Bungoro Kabupaten Pangkep*. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* (Vol. 1). Retrieved From [Http://Ojs.Unm.Ac.Id/Jekpend](http://ojs.unm.ac.id/jekpend)
- Rizaludin, M., Fikriah, F. K., & Hidayat, H. (2022). Strategi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Smk. *Adiba: Journal of Education*, 3(2), 77–83. Retrieved From [Http://Jurnal.Iain.Or.Id/Index.Php/Jamtekno](http://jurnal.iain.or.id/index.php/jamtekno)