

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil

Merly Yunita Rahma<sup>1\*</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*merly.yunita.2204216@students.um.ac.id](mailto:merly.yunita.2204216@students.um.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan Assemblr Edu untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pengelolaan dana kas kecil. Metode penelitian menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (4) tahap evaluasi. Hasil penelitian adalah terciptanya *augmented reality* yang memadukan elemen virtual dengan lingkungan nyata. Implikasi penelitian menyoroti potensi *augmented reality* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih membutuhkan dukungan secara teknis dan infrastruktur yang memadai dalam pelaksanaannya. Integrasi teknologi *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** Dana Kas Kecil, *augmented reality*, motivasi belajar

### Abstract

*The purpose of this research is to develop augmented reality-based learning media using Assemblr Edu to enhance student motivation and understanding in managing petty cash funds. The research method utilizes the ADDIE model, consisting of (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage, and (5) evaluation stage. The research results indicate the creation of augmented reality that combines virtual elements with the real environment. The implications of the study highlight the potential of augmented reality in improving the quality of learning, but it still requires technical support and adequate infrastructure in its implementation. The integration of augmented reality (AR) technology in learning can improve student engagement and overall learning effectiveness.*

**Keywords:** Petty Cash Fund, *augmented reality*, learning motivation

### PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang masif digunakan dalam dunia pendidikan, guru semakin dituntut untuk bisa menyajikan konten pembelajaran menggunakan media yang berbasis teknologi terkini. Dalam konteks ini, teknologi *augmented reality* (AR) telah muncul sebagai salah satu inovasi yang potensial untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa (Batool, 2022; Hallmann et al., 2023). *Augmented reality* (AR) yang menggabungkan elemen virtual dengan lingkungan nyata memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Teknologi ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi dan interaksi yang lebih mendalam (Billinghamurst & Dünser, 2021).

Penerapan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran masih terbatas, terutama dalam bidang akuntansi, khususnya pada materi yang bersifat praktis seperti pengelolaan dana kas kecil. Sejauh ini, integrasi *augmented reality* dengan pembelajaran akuntansi telah dilakukan oleh Omar et al., (2023) yang terbatas pada pemahaman konsep dasar akuntansi saja. Kemudian, pada penelitian yang dilakukan Hadi et al., (2022) terbatas pada materi mengenai etika profesi akuntan saja, sehingga dapat dikatakan bahwa belum ada yang melakukan integrasi

*augmented reality* pada materi dana kas kecil. Kompetensi mengelola dana kas kecil merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama bagi siswa yang berminat untuk berkecimpung dalam bidang keuangan dan bisnis. Namun sayangnya, pembelajaran pada topik mengelola dana kas kecil sering kali kurang menarik, menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Churiyah & Sakdiyyah (2020) dan Suhendro et al., (2021), banyak siswa yang merasa kesulitan dan kurang termotivasi dalam mempelajari materi pengelolaan dana kas kecil karena pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak relevan dengan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari.

Urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* muncul dari kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi berperan penting dalam proses pembelajaran, mempengaruhi tingkat partisipasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa (Arcipe & Balones, 2023; Kalita, 2023; J. Li & Xue, 2023). *Augmented reality* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa melalui interaksi yang lebih nyata dan mendalam. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *augmented reality* dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Chen et al., 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dapat digunakan dalam pembelajaran kompetensi mengelola dana kas kecil dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan solusi inovatif bagi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan, serta memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi *augmented reality* dalam proses pembelajaran.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar. Hal ini disebabkan motivasi belajar merupakan faktor pendorong agar siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Azzahra, 2022; Felea & Roman, 2022; Saleh et al., 2023). Pada dasarnya, motivasi yang tinggi diperlukan untuk bisa tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Mustofa et al., 2022). Motivasi belajar dapat tercipta sebab faktor intrinsik seperti sikap, bakat dan minat maupun faktor ekstrinsik seperti guru, kurikulum, fasilitas pembelajaran dan lingkungan belajar (Felea & Roman, 2022; Khaira & Hasanah, 2022). Faktor lain seperti cita-cita, penghargaan, dan rasa keingintahuan juga penting (Azzahra, 2022). Sehingga kaitannya dengan hasil belajar, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung rajin untuk mengerjakan tugasnya (Purnamasari et al., 2019). Studi menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi memegang peran dalam peningkatan kinerja akademik siswa (Raysharie et al., 2023; Wild & Neef, 2023). Sehubungan dengan beberapa hal tersebut, intervensi pendidik turut memegang peran penting untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Seperti halnya penelitian oleh Mustofa et al., (2022) bahwa kompetensi dan keterlibatan profesor maupun guru sangat mempengaruhi keaktifan siswa.

Teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) merupakan teori yang dikembangkan oleh John Keller, yang berfokus pada empat komponen utama dalam meningkatkan motivasi belajar, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan. Strategi pembelajaran dengan ARCS dapat meningkatkan motivasi belajar (Fitranti, 2020). Kemudian, beberapa studi telah menerapkan pengembangan media pembelajaran yang

didasarkan pada teori ARCS, seperti pada bidang desain media digital, ekonomi, olahraga, maupun kewirausahaan. Studi-studi tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi *augmented reality* ke dalam pengajaran dapat secara signifikan meningkatkan konsentrasi, kepercayaan diri, motivasi dan tingkat kepuasan siswa (M. Li & Ren, 2018; Mentari et al., 2016; Shahabani et al., 2022).

### **Pengelolaan Dana Kas Kecil**

Kas kecil (*Petty Cash*) adalah uang kas yang disediakan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil dan tidak ekonomis jika dibayar dengan cek (Suhendro et al., 2021). Pengeluaran yang relatif kecil misalnya pembelian perangk, materai, pembayaran rekening listrik, telepon dan sebagainya (Suranti et al., 2016). Selain untuk membayar pengeluaran-pengeluaran tersebut, kas kecil juga bertujuan untuk membayar pengeluaran yang sifatnya mendadak dan sebagai dana langsung untuk jenis-jenis pembayaran yang tidak praktis apabila menggunakan cek (Wulandari & Khabibah, 2020). Pemegang dana kas kecil disebut dengan kasir, yang akan bertanggung jawab terhadap pengelolaan dana kas kecil tersebut selama periode tertentu. Dokumen yang digunakan dalam pengelolaan kas kecil menurut Ma'rifah & Komariyah (2022) adalah sebagai berikut:

1. Kuitansi, merupakan bukti penerimaan uang yang ditandatangani oleh pihak penerima
2. Cek, merupakan surat perintah yang dibuat oleh pihak yang memiliki simpanan di bank untuk membayar sejumlah dana kepada pihak yang namanya tertera dalam cek
3. Faktur, merupakan surat bukti pembelian atau penjualan secara kredit
4. Nota kontan, merupakan bukti transaksi adanya pembelian secara tunai
5. Bukti kas masuk, merupakan bukti transaksi yang dibuat oleh pemegang kas kecil yang menyatakan bahwa telah diterima uang untuk pengisian kas kecil
6. Bukti pengeluaran kas kecil, merupakan bukti transaksi yang dibuat oleh pemegang kas kecil terkait pengeluaran dana yang digunakan untuk pembayaran
7. Formulir pengajuan dana kas kecil, merupakan formulir yang diajukan untuk pengisian kembali kas kecil

Dana Kas Kecil merupakan salah satu materi yang masuk dalam kurikulum pembelajaran SMK Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Berdasarkan modul pembelajaran dengan judul "Modul Paket Keahlian Perbankan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)" materi dana kas kecil yang dipelajari oleh siswa SMK mencakup konsep dasar dana kas kecil, prosedur pengelolaan kas kecil, kemudian metode pencatatan kas kecil yang terdiri atas metode tetap dan metode fluktuasi. Pengelolaan dana kas kecil mempengaruhi keuangan perusahaan dalam beberapa hal secara signifikan, misalnya untuk pengeluaran tertentu dalam jumlah yang relatif kecil dan berulang, kemudian untuk sejumlah pengeluaran tak terduga. Pengelolaan kas kecil memegang peranan atas kontrol penggunaan uang perusahaan untuk menghindari adanya kerugian yang dapat timbul atas pengeluaran tidak sah (Podile et al., 2020; Yousef & Smirat, 2016).

### ***Augmented Reality* dalam Pembelajaran**

Penggunaan AR (*augmented reality*) dalam pembelajaran bertujuan untuk menghadirkan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan menyenangkan (Saykili, 2019; Zhao et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Sukirman (2023) menunjukkan bahwa memvisualisasikan materi pembelajaran dalam objek 3D dapat membantu pemahaman siswa menjadi lebih baik. Hal ini karena penggunaan *augmented reality* dapat

meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar dan kolaborasi dari siswa (Pegrum, 2021; Widiasih et al., 2023). Penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dari waktu ke waktu serta dalam berbagai bidang pengetahuan, misalnya dalam pembelajaran mengenai biodiversitas tanaman yang dilakukan oleh Ibrahim et al. (2022), kemudian dalam bidang geografi mengenai struktur bumi (Pratama et al., 2022) dan berbagai bidang lain seperti kimia, biologi, militer, dan pastinya arsitektur (Aliim et al., 2023; Sulistianingsih, 2022). Sejauh ini, integrasi *augmented reality* dalam pembelajaran akuntansi telah dilakukan oleh Omar et al., (2023) mengenai konsep atau teori akuntansi, Hadi et al., (2022) mengenai etika profesi akuntan, dan Mulyono et al., (2021) mengenai akuntansi sektor publik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (RnD) dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kompetensi mengelola dana kas kecil. Desain RnD dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan produk pendidikan yang inovatif (Sugiyono, 2019), melalui serangkaian tahap sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk, seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media pembelajaran dan bahan ajar (Pambudi & Isroah, 2017). ADDIE sendiri merupakan akronim dari *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Prosedur pengembangan media pembelajaran mengelola dana kas kecil berbasis *augmented reality* sesuai dengan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis kebutuhan. Tujuan dari tahap analisis adalah untuk memahami secara mendalam kesulitan yang dihadapi siswa serta kebutuhan khusus yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran yang akan dikembangkan (Faradila & Aimah, 2018). Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran kompetensi mengelola dana kas kecil. Data dikumpulkan melalui observasi kepada siswa. Hasil dari analisis kebutuhan ini memberikan dasar yang kuat untuk tahap-tahap berikutnya dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap desain melibatkan perancangan konsep dan spesifikasi media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan pembelajaran, konten yang akan disajikan serta fitur-fitur *augmented reality* yang akan digunakan. Tahap desain ini mencakup pembuatan *storyboard* dan tata letak elemen di setiap bagian untuk menggambarkan bagaimana media pembelajaran akan diimplementasikan, serta skenario penggunaan yang akan membantu siswa dalam memahami materi pengelolaan dana kas kecil dengan lebih baik. Desain yang baik harus mencakup elemen-elemen visual dan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rofiqoh & Khairani, 2024).

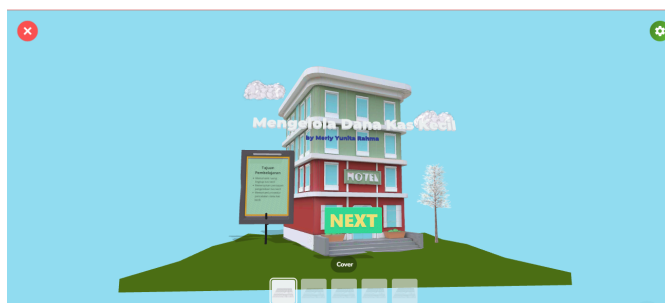
3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana konsep dan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya direalisasikan menjadi produk nyata. Dalam penelitian ini,

media pembelajaran dikembangkan menggunakan *software* Assemblr Edu. Assemblr Edu adalah *platform* yang memungkinkan peneliti untuk membuat dan mengedit konten *augmented reality* secara fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi. Proses pengembangan meliputi pembuatan objek 3D, pengintegrasian elemen virtual dengan elemen nyata, serta pengujian awal media untuk memastikan fungsionalitas dan interaktivitasnya. Prototipe yang dihasilkan kemudian diuji coba secara terbatas pada sekelompok mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2022 untuk mendapatkan umpan balik awal. Mahasiswa ini dipilih karena memiliki latar belakang Pendidikan yang serupa dengan siswa SMK dalam hal kompetensi dasar mengelola dana kas kecil. selain itu, mahasiswa tersebut telah mempelajari materi dana kas kecil pada tingkat pendidikan sebelumnya, sehingga dapat memberikan pandangan yang relevan mengenai efektivitas dan keterpahaman media pembelajaran yang dikembangkan. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada media pembelajaran sebelum diimplementasikan dalam skala yang lebih luas. Pengujian awal ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

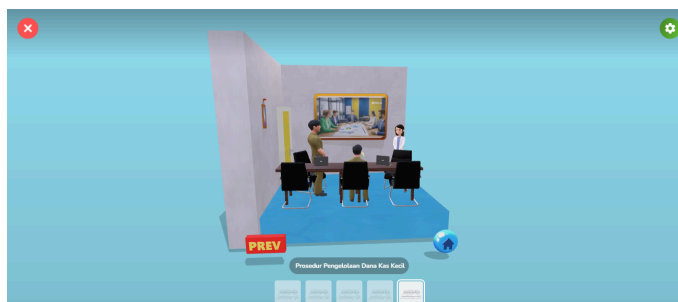
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran materi mengelola dana kas kecil yang berbasis *augmented reality* (AR) dengan menggunakan *software* Assemblr Edu. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kompetensi mengelola dana kas kecil. Produk yang dihasilkan adalah sebuah *barcode* berisi keadaan nyata saat melakukan pengelolaan dana kas kecil, *barcode* dapat dipindai menggunakan *smartphone* yang dimiliki oleh siswa. Tampilan media pembelajaran ini terdiri atas 5 *slide* dengan rincian tampilan awal yang memuat tujuan pembelajaran, kemudian halaman materi di *slide* 2 yang memuat penjelasan terkait pengertian dana kas kecil dan apa pentingnya bagi perusahaan yang ditayangkan melalui video, kemudian di *slide* ketiga terdapat sejumlah informasi lain terkait dana kas kecil seperti istilah-istilah yang ada dalam materi serta karakteristik dan fungsi kas kecil, selanjutnya di *slide* ketiga ada informasi terkait metode pencatatan dana kas kecil yang terdiri atas metode *imprest* dan metode *fluktuatif*, terakhir di *slide* kelima ada penjelasan mengenai prosedur pengelolaan dana kas kecil di perusahaan yang ditayangkan melalui video.



**Gambar 1: Tampilan Awal Media Pembelajaran**

Sumber: Rahma (2024)



**Gambar 2. Tampilan Materi dalam Media Pembelajaran**

Sumber: Rahma (2024)

Umpan balik yang diperoleh dari uji coba terbatas menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa media pembelajaran berbasis AR ini menarik dan interaktif. Mereka menyatakan bahwa penggunaan AR membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun, beberapa mahasiswa juga memberikan masukan mengenai beberapa hal teknis seperti kejelasan video dan ukuran teks yang perlu diperbaiki. Berdasarkan umpan balik tersebut, dilakukan revisi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, seperti memperbaiki video agar lebih jelas dan menyesuaikan ukuran teks agar lebih mudah terbaca.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Omar et al., 2023; Pambudi & Isroah, 2017; Widiasih et al., 2023). Guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan teknis untuk mengintegrasikan teknologi *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran. Pihak sekolah juga perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi, seperti perangkat *mobile* dan koneksi internet untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis AR. Dengan demikian, inovasi ini dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Berikut ini merupakan tampilan antar muka dari produk *augmented reality* yang dihasilkan:

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) menggunakan *software* Assemblr Edu untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam kompetensi mengelola dana kas kecil. Produk yang dihasilkan didasarkan pada prosedur model ADDIE sebagai kerangka pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan yang mendalam, desain yang matang serta pengembangan yang sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa *augmented reality* (AR) dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yaitu dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Arcipe & Balones, 2023; Billingham & Dünser, 2012; Chen et al., 2017; Kalita, 2023; J. Li & Xue, 2023). Dengan demikian, integrasi teknologi *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk mengatasi masalah motivasi dan pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran mengelola dana kas kecil ke depannya diharapkan dapat menambah unsur interaktivitas berupa soal latihan. Implementasi yang lebih luas, perlu ada dukungan teknis dan infrastruktur yang memadai. Guru juga harus diberikan pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan media berbasis *augmented reality* ini. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliim, M. S., Wisnu, A., Nugroho, W., Zulfa, M. I., & Akbar, M. I. (2023). Analisis Kinerja Arsitektur Deep Learning pada Computer Vision dalam Implementasi Augmented Reality untuk Deteksi Objek Sederhana. *Pengembangan Sumber Daya Pedesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII*, 125–128.
- Arcipe, C. V. L., & Balones, J. G. (2023). Exploring the Impact of Motivation on Language Learning and Student Engagement. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 46(3), 1–21. <https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v46i31002>
- Azzahra. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Pada Keluarga Yang Mengalami Perceraian (Broken Home). *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.491>
- Batool, H. (2022). Augmented Reality Applications as a Digital Learning Innovation in Response to The Pandemic. *Frontiers in Education*, 7(September), 1–7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.937074>
- Billinghamurst, M., & Dünser, A. (2012). Augmented Reality in The Classroom. *New Directions for Teaching and Learning*, 4(10), 51–60. <https://doi.org/10.1002/tl.203>
- Chen, P., Liu, X., Cheng, W., & Huang, R. (2017). A Review of Using Augmented Reality in Education from 2011 to 2016. *Lecture Notes in Educational Technology*, 9789811024184, 13–18. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-2419-1\\_2](https://doi.org/10.1007/978-981-10-2419-1_2)
- Churiyah, M., & Sakdiyyah, D. A. (2020). P-Cash App Based on Microsoft Office Access to Improve Learning Outcomes of Vocational High School Students. *Sys Rev Pharm*, 11(7), 8.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(1))*, 508–512.
- Felea, M. I., & Roman, A. F. (2022). The Motivation of Learning in Student. *Journal Plus Education*, XXXI(2), 10–20.
- Fitranti, A. (2020). Application of Discussion Learning Model Using ARCS Motivation Strategy to Improving Student Learning Outcome. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 202–210.
- Hadi, S. H., Permanasari, A. E., Hartanto, R., Sakkinah, I. S., Sholihin, M., Sari, R. C., & Haniffa, R. (2022). Developing Augmented Reality-based Learning Media and Users' Intention to Use it for Teaching Accounting Ethics. *Education and Information Technologies*, 27(1), 643–670. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10531-1>
- Hallmann, J., Stechert, C., & Ahmed, S. I. U. (2023). Supporting Student Laboratory Experiments With Augmented Reality Experience. *Proceedings of the Design Society*, 3(JULY), 3235–3244. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.324>
- Ibrahim, N. Z., Osman, R., Ali, A. M., Hamid, N. H. A., Nordin, S., Shahimi, S., Aminuddin, M. S. H., & Razak, F. A. (2022). Integrating Augmented Reality in Learning Plants. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1019(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1019/1/012051>
- Kalita, R. (2023). Education and Motivation: How to Make Pupils Interested? *International Journal of Multidisciplinary Research (IJFMR)*, 5(2), 1–4. <https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i1/pr200232>

- Khaira, W., & Hasanah, M. (2022). Motivasi Belajar Siswa Kelas Khusus dan Kelas Reguler di MTsN 4 Banda Aceh. *FITRAH*, 4(1), 2656–5536.
- Li, J., & Xue, E. (2023). Dynamic Interaction between Student Learning Behaviour and Learning Environment: Meta-Analysis of Student Engagement and Its Influencing Factors. *Behavioral Sciences*, 13(1). <https://doi.org/10.3390/bs13010059>
- Li, M., & Ren, Y. (2018). A multimedia teaching model for “Sports Statistics” based on ARCS motivation theory. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(9), 15–28. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i09.8972>
- Ma’rifah, I., & Komariyah, F. (2022). Analisis Prosedur Dana Kas Kecil Pada Cv Asih Jaya. *Jurnal Revenue : Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 3(1), 59–64. <https://doi.org/10.46306/rev.v3i1.96>
- Mentari, D. A., Martono, T., & Murwaningsih, T. (2016). Development of Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Based Learning Media in Craft and Entrepreneur Course to Improve Students’ Performance. *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2, 856–864.
- Mulyono, I., Marsely, M., & Fitriana, A. (2021). Visualizing Public Sector Accounting During the Pandemic Covid-19 by Android-based Augmented Reality. *Proceedings of 2nd Annual Management, Business and Economic Conference (AMBEC 2020)*, 183(Ambec 2020), 81–86. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210717.017>
- Mustofa, N. H., Darsinah, & Wulandari, M. D. (2022). *Perkembangan Motivasi Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 2(4), 373–380.
- Omar, N., Osman, A. H., Saatila, N., Isa, M., & Syahira, I. (2023). *A Descriptive Analysis of Lively Accounting Acceptance from the View of Accounting Education : The Integration of Academic Flashcards and Augmented Reality Technology*. January. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v13-i1/15077>
- Pambudi, A. S. S., & Isroah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Game Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–19.
- Pegrum, M. (2021). Augmented Reality Learning: Education in Real-world Contexts. *Innovative Language Pedagogy Report*, 2021, 115–120. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2021.50.1245>
- Podile, D., HemaVenkata Sivasree, D., & Sudha Rani, D. (2020). Cash Turnover in Engineering Micro and Small Enterprises. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(4), 2020.
- Pratama, A. R., & Sukirman, S. (2023). Development of Augmented Reality Multiple Markers Application Used for Interactive Learning Media. *Sinkron*, 8(3), 1326–1334. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i3.12482>
- Pratama, H., Azman, M. N. A., Vafazov, F. R., & Wijaya, H. (2022). Development of Augmented Reality as a Learning Medium for Recognition of Layers and Structures of the Earth. *Materials of International Practical Internet Conference “Challenges of Science,”* 5, 44–53. <https://doi.org/10.31643/2022.06>
- Purnamasari, D. U., Surawidarto, M., Andrian, D., Hadi, S., & Istiyono, E. (2019). Exploratory Factor Analysis: Motivation for Learning. *KnE Social Sciences*, 3(15), 58. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i15.4354>
- Raysharie, P. I., Harinie, L. T., Inglesia, N., Vita, Wati, S., Sianipar, B., Ongki, Pasha, R., Abdurrahman, M., Fadilla, K. A., & Putri, F. (2023). The Effect of Student’s Motivation

- on Academic Achievement. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15(1), 168–175. <https://doi.org/10.37304/jpips.v15i1.9552>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Saleh, N. S., Taib, S. A., Sa'adan, N., Noorezam, M., Mohammad Iliyas, S. M., Jenal, N., & Rahmat, N. H. (2023). Learning Motivation: A Correlational Study between Value and Expectancy Components. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(6), 678–694. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i6/17112>
- Saykili, A. (2019). Augmented Reality in Open and Distance Learning. *Teaching Education Conference*, 8(1), 323–337. <https://doi.org/10.20472/tec.2019.008.024>
- Shahabani, N. S., Jais, I. R. M., Khairuddin, Z., & Ismail, O. (2022). Integrating ARCS Motivational Model with Computer-Based Syntax Learning. *International Journal of Asian Social Science*, 12(9), 360–378. <https://doi.org/10.55493/5007.v12i9.4605>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.
- Suhendro, D., Windarto, A. P., & Wanto, A. (2021). Pelatihan Penyusunan Kas Kecil (Petty Cash) Menggunakan Metode Imprest dan Fluktuasi untuk Meningkatkan Pembelajaran. *JPM: Jurnal Pengabdian ...*, 2(1), 33–38. <http://djournals.com/jpm/article/view/215%0Ahttp://djournals.com/jpm/article/download/215/143>
- Sulistianingsih, A. . D. K. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 07(01), 10–18. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/view/12262/4091>
- Suranti, D., Bisnis, J. M., & Batam, N. (2016). Perlakuan Akuntansi Kas Kecil. *Journal of Applied Accounting and Taxation Article History*, 1(1), 21–24.
- Widiasih, W., Zakirman, Z., & Ekawati, R. (2023). Development of Augmented Reality Media to Improve Student Understanding of Optical Eyes System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 912–919. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2858>
- Wild, S., & Neef, C. (2023). Analyzing The Associations between Motivation and Academic Performance Via The Mediator Variables of Specific Mathematic Cognitive Learning Strategies in Different Subject Domains of Higher Education. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00423-w>
- Wulandari, F. R., & Khabibah, N. A. (2020). Analisis Pengelolaan Dana Kas Kecil pada PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk KCU Magelang. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 4(1), 65–73. <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i1.285>
- Yousef, B., & Smirat, A. (2016). Cash Management Practices and Financial Performance of Small and Medium Enterprises (SMEs) in Jordan. *Research Journal of Finance and Accounting Online*, 7(2), 2222–2847.
- Zhao, X., Li, X., Wang, J., & Shi, C. (2020). Augmented Reality (AR) Learning Application Based on the Perspective of Situational Learning: High Efficiency Study of Combination of Virtual and Real. *Psychology*, 11(09), 1340–1348. <https://doi.org/10.4236/psych.2020.119086>