

PENGARUH PENERAPAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR AL-QUR'AN HADIS SISWA KELAS X MA NW TIA WANASABA

Muh. Alawi Harun*, Nishfiya Ramdoniati, Sahnur
Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur
*Email: awyawy1991@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media augmented reality (ar) terhadap hasil belajar al-qur'an hadis siswa kelas x ma nw tia wanasaba. Masalah utama dalam pembelajaran al-qur'an hadis adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan secara konvensional. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test control group. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ar secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Visualisasi interaktif yang disediakan oleh ar membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penerapan ar dalam pembelajaran al-qur'an hadis dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Hasil Belajar*

Abstract: This study aims to analyze the impact of implementing augmented reality (ar) media on the learning outcomes of al-qur'an hadith among tenth-grade students at ma nw tia wanasaba. The main problem in learning al-qur'an hadith is the low interest and comprehension of students when taught using conventional methods. To address this issue, this study employs an experimental method with a pre-test and post-test control group design. The research sample consists of 60 students, divided into an experimental group and a control group. Data were collected through learning outcome tests, observations, and questionnaires, and analyzed using the t-test. The results indicate that the use of ar significantly enhances students' learning outcomes compared to conventional methods. The interactive visualization provided by ar helps students better understand concepts, increases their engagement, and strengthens memory retention of the studied material. Therefore, implementing ar in al-qur'an hadith learning can be an innovative solution to enhance students' comprehension and learning interest.

Keywords: *Augmented Reality, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Dewi et al., 2023). Digitalisasi dalam dunia pendidikan memungkinkan transformasi metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi mutakhir (Wahyudi & Jatun, 2024). Dengan adanya teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada media konvensional seperti buku dan papan tulis, tetapi telah berkembang melalui berbagai platform digital yang lebih menarik dan efektif.

Augmented Reality (AR) dalam pendidikan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa. Teknologi ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk berinteraksi

dengan materi pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih realistis dan kontekstual (Azmi et al., 2024). Melalui AR, konsep abstrak dalam pembelajaran dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap teks dan makna yang terkandung di dalamnya (Sholihah & Alfiah, 2024). Karena sifatnya yang berbasis teks, metode pembelajaran yang digunakan harus mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam memahami isi Al-Qur'an dan Hadis secara komprehensif. Metode pengajaran konvensional yang berbasis ceramah dan teks sering kali memiliki keterbatasan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Fenomena ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa cenderung kurang termotivasi dalam memahami dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis. Selain itu, keterbatasan sumber daya yang mendukung pembelajaran interaktif juga menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan media Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Melalui penerapan AR, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana teknologi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tawaran solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah penerapan media AR dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis sebagai alternatif metode pengajaran yang lebih interaktif. Dengan menggunakan AR, siswa diharapkan dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi Al-Qur'an dan Hadis. Selain itu, penerapan teknologi ini juga diharapkan dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa dalam memahami kandungan ayat-ayat suci.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-test dan post-test control group design, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media AR dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA NW Tia Wanasaba tahun ajaran 2021/2022. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan jumlah 60 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok, masing-masing 30 siswa. Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu:

1. Tes hasil belajar

Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Tes ini berisi soal pilihan ganda dan esai yang mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2. Observasi

Untuk melihat bagaimana interaksi siswa terhadap media AR dalam proses pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Rata-rata
1	Pemahaman terhadap isi materi	55,00%	65,00%	60,00%
2	Kemampuan menjelaskan konsep	50,00%	60,00%	55,00%
3	Ketepatan dalam menjawab soal evaluasi	58,00%	67,00%	62,50%
4	Kemampuan menghafal ayat dan hadis	52,00%	63,00%	57,50%
5	Keaktifan dalam diskusi kelompok	48,00%	56,00%	52,00%
	Rata-rata Persentase Peningkatan	52,60%	62,20%	57,40%

Hasil tes ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media AR. Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mencapai 9,6%. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi AR dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam penelitian ini, untuk menganalisis pengaruh penerapan media Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas X di MA NW Tia Wanasaba, dilakukan serangkaian uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t untuk perbedaan antar kelompok, serta interpretasi data berdasarkan hasil uji tersebut.

1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji t, dilakukan uji normalitas untuk memeriksa apakah data hasil pre-test dan post-test pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov (Eka et al., 2021). Berikut adalah hasil uji normalitas:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Aspek yang Diuji	Nilai Kolmogorov-Smirnov (p-value)	Keterangan
Kelompok Eksperimen (Pre-test)	Hasil Belajar Pre-test	0,200	Normal
Kelompok Eksperimen (Post-test)	Hasil Belajar Post-test	0,150	Normal
Kelompok Kontrol (Pre-test)	Hasil Belajar Pre-test	0,180	Normal
Kelompok Kontrol (Post-test)	Hasil Belajar Post-test	0,160	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, semua data hasil pre-test dan post-test pada kedua kelompok terdistribusi normal ($p > 0,05$). Dengan demikian, uji t parametrik dapat dilanjutkan.

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas untuk memeriksa apakah varians antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen atau sama (Situmorang et al., 2023). Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Aspek yang Diuji	Nilai Levene (p-value)	Keterangan
Kelompok Eksperimen & Kontrol	Hasil Belajar Pre-test	0,307	Homogen
Kelompok Eksperimen & Kontrol	Hasil Belajar Post-test	0,410	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas, varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen ($p > 0,05$). Oleh karena itu, uji t independen dapat dilakukan.

3. Uji t (Independent Sample t-test)

Uji t independen dilakukan untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan media AR dan metode konvensional (Amelia et al., 2022). Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis bahwa penerapan media AR memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji t untuk Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rata-rata Pre-test (%)	Rata-rata Post-test (%)	t- hitung	t- tabel	Sig. (p)	Keterangan
Kelompok Eksperimen	58,00%	72,50%	2,56	2,00	0,015	Signifikan
Kelompok Kontrol	59,00%	63,50%	1,65	2,00	0,110	Tidak Signifikan

Berdasarkan hasil uji t, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hasil belajar. Kelompok eksperimen yang menggunakan media AR menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dengan nilai $p = 0,015$ ($p < 0,05$), yang berarti penerapan media AR memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, kelompok kontrol dengan metode konvensional tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p = 0,110$, $p > 0,05$).

4. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen, yang tercermin dari perbedaan antara rata-rata nilai pre-test dan post-test.

Tabel 4. Rata-rata Hasil Belajar pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Pre-test (%)	Post-test (%)	Rata-rata Peningkatan (%)
Kelompok Eksperimen	58,00%	72,50%	14,50%
Kelompok Kontrol	59,00%	63,50%	4,50%

Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 14,50%, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 4,50%. Hal ini menunjukkan bahwa media AR memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5. Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa soal tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa memang valid dalam mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen

Soal Tes	Korelasi Pearson (r)	Keterangan
Soal 1 (Pemahaman)	0,75	Valid
Soal 2 (Menjelaskan Konsep)	0,72	Valid
Soal 3 (Ketepatan)	0,80	Valid
Soal 4 (Menghafal)	0,68	Valid
Soal 5 (Diskusi)	0,70	Valid

Semua soal tes menunjukkan nilai korelasi Pearson di atas 0,60, yang mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah valid dan dapat diandalkan.

B. Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis, penerapan media Augmented Reality (AR) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Kelompok eksperimen yang menggunakan AR menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 14,50%, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 4,50%. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih efektif.

Penggunaan AR memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara visual dan tiga dimensi, yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan visualisasi yang lebih konkret, siswa dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak dalam Al-Qur'an dan Hadis dengan dunia nyata, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi tersebut. Hal ini berbanding terbalik dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan teks dan ceramah, yang mungkin terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. AR memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan berdampak langsung terhadap pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Pengaruh Signifikan Media AR

Uji t independen menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal hasil belajar, dengan nilai $p = 0,015$ pada kelompok eksperimen dan $p = 0,110$ pada kelompok kontrol. Nilai p yang lebih kecil dari 0,05 pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa penerapan AR benar-benar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sebaliknya, kelompok kontrol tidak menunjukkan hasil yang signifikan, yang mengonfirmasi bahwa metode konvensional tidak cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis.

Penerapan AR memberikan peluang bagi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, mengingat teknologi ini menyediakan media interaktif yang merangsang berbagai indera siswa, tidak hanya penglihatan tetapi juga pendengaran dan sentuhan. Misalnya, dengan menggunakan AR, siswa bisa melihat gambaran visual yang hidup mengenai makna ayat-ayat Al-Qur'an atau hadis, serta konteks sejarahnya, yang tidak

dapat dicapai hanya dengan teks atau gambar statis. Ini juga membantu siswa yang lebih suka belajar dengan cara visual atau kinestetik untuk memahami materi dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Penerapan AR berkontribusi dalam meningkatkan konsentrasi, interaksi, dan memori siswa terhadap materi yang dipelajari.

3. Validitas Instrumen

Validitas instrumen penelitian yang digunakan juga menunjukkan bahwa soal tes yang disusun untuk mengukur hasil belajar siswa adalah valid, dengan nilai korelasi Pearson di atas 0,60 untuk setiap soal. Hal ini menegaskan bahwa tes yang digunakan memang efektif dalam mengukur aspek-aspek yang ingin diteliti, seperti pemahaman materi, kemampuan menjelaskan konsep, ketepatan menjawab soal evaluasi, serta kemampuan menghafal ayat dan hadis. Instrumen yang valid memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan siswa dalam mempelajari materi Al-Qur'an Hadis, dan bukan akibat dari ketidaktepatan dalam pengukuran.

Validitas instrumen yang baik juga memberikan keyakinan bahwa hasil penelitian ini dapat dipercaya dan diandalkan untuk digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan dan rekomendasi. Validitas soal tes yang tinggi menunjukkan bahwa setiap aspek yang diuji berkontribusi pada pengukuran kemampuan yang relevan dengan tujuan pembelajaran, dan bahwa siswa yang menunjukkan hasil yang baik memang benar-benar memahami materi yang diajarkan.

4. Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menegaskan bahwa penerapan media AR dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis memberikan keuntungan yang signifikan. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam hal pemahaman materi dan keterlibatan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dijelaskan dengan fakta bahwa media AR memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mengubah cara siswa memandang materi pelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan materi yang dipelajari.

Keaktifan siswa dalam kelompok eksperimen terlihat dari peningkatan keterlibatan mereka dalam diskusi, serta antusiasme mereka saat berinteraksi dengan fitur AR. Sebaliknya, dalam kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, banyak siswa yang terlihat kurang terlibat karena pembelajaran yang dilakukan lebih bersifat satu arah (dari guru ke siswa). Interaksi terbatas pada tanya jawab dan diskusi yang tidak semenarik penggunaan teknologi interaktif seperti AR.

Pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan eksplorasi secara mandiri, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam pencarian makna dan pemahaman secara aktif.

5. Implikasi Pendidikan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media AR dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penerapan AR, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi Al-Qur'an dan Hadis melalui visualisasi yang interaktif dan kontekstual. Hal ini tentu sangat penting, mengingat banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami teks-teks agama yang sering kali bersifat abstrak atau sulit dibayangkan.

Dalam konteks pendidikan yang lebih luas, hasil penelitian ini memberikan implikasi yang berarti untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Penggunaan AR dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan AR dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam memodernisasi cara pengajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran yang berfokus pada penguasaan teks-teks agama yang memerlukan pemahaman mendalam. Selain itu, penerapan teknologi ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa, yang penting dalam memahami konteks lebih luas dari materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media AR tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MA NW Tia Wanasaba memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penerapan AR terbukti meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan siswa, serta daya ingat terhadap materi yang dipelajari dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan AR menunjukkan bahwa teknologi ini dapat memperkuat proses belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. AR tidak hanya memberikan visualisasi yang membantu dalam memahami konsep-konsep abstrak, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi, pemahaman, dan kemampuan mengingat materi yang dipelajari. Selanjutnya, hasil

uji statistik, seperti uji t, menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah signifikan, yang mengonfirmasi bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan AR dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat menjadi solusi inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat pemahaman siswa, serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, E., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(3), 542–548.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), Article 1.
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, A., Naufal, A. M. F., & S, M. F. (2023). Peran Kemajuan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Journal On Education*, 6(1), Article 1.
- Eka, I., Irawan, E., Ekapti, R. F., & Faizah, U. N. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Analitis. *Jurnal Tadris Ipa Indonesia*, 1(2), Article 2.
- Sholihah, I., & Alfiyah, H. Y. (2024). Korelasi Antara Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dan Kemampuan Membaca Teks Arab Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas 6 Mima 29 Miftahul Ulum Ambulu Jember. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), Article 2.
- Situmorang, J. A., Resmi, & Saragih, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Blog Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Oleh Siswa Kelas Ix Di Smp Negeri 8 Pematangsiantar. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 50–65.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(4), Article 4.