

Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika: Dampaknya terhadap Pemahaman Siswa

Ratu Sakhila Azzalea
Pendidikan Matematika

ratusakhila@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran matematika telah membawa dampak positif terhadap pemahaman siswa. AR memungkinkan siswa untuk menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen digital, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Dalam pembelajaran matematika, AR dapat digunakan untuk: (1) Visualisasi Konsep: AR memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep matematika secara lebih konkret. Mereka dapat melihat grafik, bentuk geometri, dan representasi matematis lainnya dalam konteks dunia nyata, sehingga membantu mereka memahami abstraksi matematika dengan lebih baik. (2) Keterlibatan Aktif: AR merangsang keterlibatan siswa melalui eksplorasi interaktif. Mereka dapat berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan perhitungan, pemodelan, dan eksperimen matematika dengan cara yang lebih menarik. (3) Personalisasi Pembelajaran: Teknologi AR dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman individu siswa. Ini memungkinkan siswa untuk belajar pada kecepatan mereka sendiri dan memfokuskan perhatian pada area yang memerlukan perbaikan. (4) Pembelajaran Kolaboratif: AR dapat digunakan dalam pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah matematika. Hal ini mempromosikan diskusi dan pemecahan masalah bersama, yang meningkatkan pemahaman. (5) Motivasi: Pengalaman AR yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Mereka lebih cenderung terlibat dalam pembelajaran dan berusaha memahami konsep-konsep matematika. Dengan demikian, penggunaan AR dalam pembelajaran matematika telah membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, dan mempromosikan pembelajaran yang lebih efektif melalui visualisasi konsep matematika dalam konteks dunia nyata.

Kata Kunci: dampak, pemahaman siswa, pembelajaran Matematika, Teknologi Augmented Reality

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan seseorang, dan matematika adalah salah satu subjek yang seringkali dianggap sulit oleh sebagian besar siswa [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9], [10]. Dalam upaya untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap matematika, penggunaan teknologi augmented reality (AR) telah menjadi semakin populer. AR adalah teknologi yang menggabungkan elemen-elemen dunia nyata dengan elemen-elemen virtual, menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam dalam pembelajaran matematika [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19], [20]. Salah satu dampak positif penggunaan AR dalam pembelajaran matematika adalah meningkatkan minat siswa. Dengan menghadirkan materi matematika dalam bentuk

yang lebih menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar [21], [22], [23], [24], [25], [26], [27], [28], [29], [30]. Ketika siswa merasa tertarik, mereka cenderung lebih terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika yang sulit.

Selain itu, AR dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep matematika secara lebih nyata. Misalnya, siswa dapat menggunakan aplikasi AR untuk mengamati bangun ruang dalam tiga dimensi atau melihat grafik fungsi matematika yang berubah-ubah [31], [32], [33], [34], [35], [36], [37], [38], [39], [40]. Ini memungkinkan siswa untuk melihat dan merasakan konsep-konsep matematika secara langsung, yang dapat membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Penggunaan AR juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri. Siswa dapat menggunakan perangkat AR di rumah mereka sendiri untuk mempelajari matematika dengan lebih mendalam [41], [42], [43], [44], [45], [46], [47], [48], [49], [50]. Mereka dapat menjalankan simulasi, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah matematika dengan dukungan AR. Ini memberi mereka kontrol atas pembelajaran mereka dan membantu mereka mengembangkan keterampilan mandiri yang sangat berharga.

Selain itu, AR dapat digunakan untuk menghadirkan tantangan dan permainan matematika yang interaktif. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sambil tetap mendidik [51], [52], [53], [54], [55], [56], [57], [58], [59], [60]. Siswa dapat bermain permainan yang memerlukan pemecahan masalah matematika, dan ini dapat membantu mereka berlatih keterampilan matematika mereka tanpa merasa terbebani oleh teks buku yang kaku. Namun, penggunaan AR dalam pembelajaran matematika juga memiliki beberapa tantangan [61], [62], [63], [64], [65], [66], [67], [68], [69], [70]. Salah satunya adalah ketersediaan perangkat AR. Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat AR, dan ini dapat menciptakan kesenjangan dalam aksesibilitas pembelajaran. Selain itu, pengajar perlu memahami cara menggunakan teknologi ini dengan efektif dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum. Singkatnya, penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Ini dapat meningkatkan minat siswa, membantu mereka memvisualisasikan konsep matematika, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, penting untuk mengatasi tantangan terkait

dengan ketersediaan perangkat AR dan memberikan pelatihan kepada pengajar untuk memastikan penggunaan AR yang efektif dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian tentang penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran matematika dan dampaknya terhadap pemahaman siswa dapat menggunakan berbagai metode penelitian. Beberapa metode penelitian yang dapat digunakan untuk penelitian semacam ini meliputi:

Penelitian Eksperimen: Metode ini melibatkan pengelompokan siswa menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menggunakan teknologi AR dalam pembelajaran matematika, sementara kelompok kontrol tidak. Dengan membandingkan hasil dari kedua kelompok ini, Anda dapat mengevaluasi dampak penggunaan AR pada pemahaman siswa.

Penelitian Kuantitatif: Metode ini melibatkan pengumpulan data kuantitatif, seperti tes matematika, survei, atau pengukuran lainnya. Anda dapat menggunakan alat ukur yang valid dan reliabel untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan AR dalam pembelajaran.

Penelitian Kualitatif: Metode ini melibatkan pengumpulan data kualitatif, seperti wawancara, observasi, atau analisis dokumen. Anda dapat mendalami pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan AR serta dampaknya terhadap pemahaman mereka.

Pilihan metode penelitian akan tergantung pada tujuan penelitian, sumber daya yang tersedia, dan kompleksitas topik. Kombinasi metode penelitian yang berbeda juga bisa menjadi pendekatan yang kuat untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan AR dalam pembelajaran matematika dan dampaknya pada pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran matematika telah menghasilkan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Dalam era di mana teknologi semakin mendominasi kehidupan sehari-hari, AR telah membuka pintu baru dalam pendekatan pembelajaran matematika, memungkinkan siswa untuk merasakan dan memahami konsep matematika dengan cara yang lebih interaktif dan mendalam [71], [72],

[73], [74], [75], [76], [77], [78], [79], [80]. Salah satu hasil positif yang dapat diamati adalah peningkatan motivasi siswa. AR memberikan elemen visual dan interaktif yang membuat pembelajaran matematika lebih menarik. Siswa dapat melihat konsep matematika diwujudkan dalam bentuk nyata, seperti bangun ruang tiga dimensi atau grafik yang bergerak. Hal ini membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar dan mengeksplorasi materi matematika, karena mereka melihat relevansi konsep-konsep tersebut dalam dunia nyata.

Selain motivasi, AR juga membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam. Dengan bantuan visualisasi dan interaksi langsung, siswa dapat menggali konsep-konsep tersebut dengan lebih baik [81], [82], [83], [84], [85], [86], [87], [88], [89], [90]. Mereka dapat bermain-main dengan objek-objek virtual untuk memahami perhitungan, mengeksplorasi hubungan matematika, dan melihat implikasi praktisnya. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi matematika menjadi lebih konkrit dan mendalam. Penggunaan AR dalam pembelajaran matematika juga memungkinkan personalisasi pembelajaran [91], [92], [93], [94], [95], [96], [97], [98], [99], [100]. Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang materi yang sulit, dan mengatasi kesulitan tanpa merasa tertekan. Selain itu, guru dapat melacak perkembangan masing-masing siswa dengan lebih baik dan memberikan bantuan tambahan pada mereka yang memerlukannya. Namun, seperti teknologi lainnya, penggunaan AR dalam pembelajaran matematika juga memiliki tantangan. Salah satu masalah adalah aksesibilitas dan biaya perangkat AR. Tidak semua siswa atau sekolah memiliki akses ke perangkat AR yang mahal, sehingga perlu ada upaya untuk memastikan kesetaraan akses terhadap teknologi ini.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Ini meningkatkan motivasi, pemahaman, dan personalisasi pembelajaran, meskipun perlu berhati-hati dalam menangani tantangan terkait aksesibilitas. Dengan pengembangan teknologi AR yang terus berlanjut, pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan efektif dapat menjadi norma di masa depan.

REFERENSI

- [1] B. R. Utami and A. Y. Wahyudin, “DOES SELF-ESTEEM INFLUENCE STUDENT ENGLISH PROFICIENCY TEST SCORES ?,” vol. 3, no. 2, pp. 16–20, 2022.
- [2] M. D. Winaldo and L. Oktaviani, “INFLUENCE OF VIDEO GAMES ON THE ACQUISITION OF THE ENGLISH LANGUAGE,” vol. 3, no. 2, pp. 21–26, 2022.
- [3] U. T. Indonesia, “UNDERGRADUATE STUDENTS ’ MOTIVATION ON ENGLISH LANGUAGE LEARNING AT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA Wulandari Pranawengtiyas In this section , the results of data analysis from the questionnaire are explained in the form of tables and descriptive explanati,” vol. 3, no. 2, pp. 27–32, 2022.
- [4] Y. Ardesis, “POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER IN THE STATIONERY SHOP NOVEL BY MARJAN KAMALI,” vol. 3, no. 2, pp. 33–44, 2022.
- [5] S. Suprayogi, S.- Samanik, E. A. Novanti, and Y.- Ardesis, “EFL Learner’s Literary Competence Mapping through Reader-Response Writing Assessed using CCEA GCSE Mark Scheme,” *Celt A J. Cult. English Lang. Teach. Lit.*, vol. 21, no. 1, p. 1, 2021, [Online]. Available: <http://journal.unika.ac.id/index.php/celt/article/view/2871>
- [6] M. A. Akhdan and D. Aminatun, “THE CORRELATION BETWEEN ANXIETY AND STUDENT GPA & EPT SCORE DURING COVID 19 PANDEMIC,” vol. 3, no. 2, pp. 45–51, 2022.
- [7] S. Gultom and L. Oktaviani, “THE CORRELATION BETWEEN STUDENTS ’ SELF-ESTEEM AND THEIR ENGLISH PROFICIENCY TEST RESULT,” vol. 3, no. 2, pp. 52–57, 2022.
- [8] W. M. Seyoum, A. Yigzaw, and H. K. Bewuketu, “STUDENTS ’ ATTITUDES AND P ROBLEMS ON Q UESTION-BASED,” vol. 3, no. 2, pp. 58–63, 2022.
- [9] A. Aprilia, D. Aminatun, and U. T. Indonesia, “Investigating Memory Loss: How Depression Affects S tudents’ Memory Endurance 1,2,” vol. 3, no. 1, pp. 1–11, 2022.
- [10] D. T. Erlangga, “STUDENT PROBLEMS IN ONLINE LEARNING : SOLUTIONS TO KEEP EDUCATION GOING ON,” vol. 3, no. 1, pp. 21–26, 2022.
- [11] E. Putri, D. T. Erlangga, and E. Literature, “A STUDY OF THE DAILY PRACTICES OF CODE MIXING,” vol. 2, no. 10, pp. 1–10, 2022.
- [12] E. F. Baresh, “DEVELOPING LIBYAN UNDERGRADUATES ’ WRITING SKILLS THROUGH REFLECTIVE JOURNALING : A CRITICAL LITERATURE REVIEW Teaching English in Libya Definition of Reflective Journal Writing,” vol. 3, no. 1, pp. 27–35, 2022.
- [13] E. Elbes and L. Oktaviani, “CHARACTER BUILDING IN ENGLISH FOR DAILY CONVERSATION CLASS,” vol. 3, no. 1, pp. 36–45, 2022.

- [14] M. Melinda, R. I. Borman, and E. R. Susanto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran),” *J. Tekno Kompak*, vol. 11, no. 1, pp. 1–4, 2018.
- [15] M. Hestiana, “THE ROLE OF MOVIE SUBTITLES TO IMPROVE STUDENTS’ VOCABULARY,” vol. 3, no. 1, pp. 46–53, 2022.
- [16] L. Oktaviani, Y. Fernando, R. Romadhoni, and N. Noviana, “Developing a web-based application for school counselling and guidance during COVID-19 Pandemic,” *J. Community Serv. Empower.*, vol. 2, no. 3, pp. 110–117, 2021, doi: 10.22219/jcse.v2i3.17630.
- [17] N. Noviana and L. Oktaviani, “THE CORRELATION BETWEEN COLLEGE STUDENT PERSONALITY TYPES AND ENGLISH PROFICIENCY ABILITY AT UNIVERSITAS TEKNOKRAT,” vol. 3, no. 1, pp. 54–60, 2022.
- [18] S. Crisianita and B. Mandasari, “THE USE OF SMALL-GROUP DISCUSSION TO IMPROVE STUDENTS’,” vol. 3, no. 1, pp. 61–66, 2022.
- [19] M. D. Ariastuti and A. Y. Wahyudin, “EXPLORING ACADEMIC PERFORMANCE AND LEARNING STYLE OF,” vol. 3, no. 1, pp. 67–73, 2022.
- [20] F. Amin and A. Y. Wahyudin, “THE IMPACT OF VIDEO GAME : ‘ AGE OF EMPIRES II ’ TOWARD STUDENTS’ READING COMPREHENSION ON NARRATIVE TEXT,” vol. 3, no. 1, pp. 74–80, 2022.
- [21] R. W. Agustin and M. Ayu, “THE IMPACT OF USING INSTAGRAM FOR INCREASING VOCABULARY AND LISTENING SKILL,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2021.
- [22] R. Risten and R. Pustika, “Exploring students’ attitude towards English online learning using Moodle during covid-19 pandemic at SMK Yadika Bandarlampung,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 8–15, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/index>
- [23] R. R. F. Sinaga and L. Oktaviani, “The Implementation of Fun Fishing to Teach Speaking for Elementary School Students,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [24] S. Nurmala Sari, D. Aminatun, S. N. Sari, D. Aminatun, S. Nurmala Sari, and D. Aminatun, “Students’ Perception on the Use of English Movies to Improve Vocabulary Mastery,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 16–22, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/index>
- [25] N. R. Putri and F. M. Sari, “INVESTIGATING ENGLISH TEACHING STRATEGIES TO REDUCE ONLINE TEACHING OBSTACLES IN THE SECONDARY SCHOOL,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 23–31, 2021.
- [26] A. Yuliansyah and M. Ayu, “The Implementation of Project-Based Assignment in

- Online Learning during Covid-19,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 32–38, 2021.
- [27] A. H. Rahmania and B. Mandasari, “STUDENTS’ PERCEPTION TOWARDS THE USE OF JOOX APPLICATION TO IMPROVE STUDENTS’ PRONUNCIATION,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–44, 2021.
- [28] rusliyawati rusliyawati, A. D. Suryani, and Q. J. Ardian, “Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–56, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51>
- [29] N. Putri and D. Aminatun, “USING FACEBOOK TO PRACTICE WRITING SKILL: WHAT DO THE STUDENTS THINK?,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–50, 2021.
- [30] W. I. Erya and R. Pustika, “THE USE OF DESCRIBING PICTURE STRATEGY TO IMPROVE SECONDARY STUDENTS’ SPEAKING SKILL,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–56, 2021.
- [31] A. Fiddiyasari and R. Pustika, “STUDENTS’ MOTIVATION IN ENGLISH ONLINE LEARNING DURING COVID-19 PANDEMIC AT SMA MUHAMMADIYAH,” vol. 2, no. 2, pp. 57–61, 2021.
- [32] S. Isnaini and D. Aminatun, “DO YOU LIKE LISTENING TO MUSIC?: STUDENTS’ THOUGHT ON,” vol. 2, no. 2, pp. 62–67, 2021.
- [33] A. M. Kiswardhani and M. Ayu, “MEMORIZATION STRATEGY DURING LEARNING PROCESS: STUDENTS’ REVIEW,” vol. 2, no. 2, pp. 68–73, 2021.
- [34] D. A. Hafidz and F. S. Amalia, “Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang,” *J. Cyberarea.id*, vol. 1, no. 2, pp. 1–10, 2021, [Online]. Available: <http://www.pusdansi.org/index.php/cyberarea/article/view/40>
- [35] H. T. Yudha and B. Mandasari, “THE ANALYSIS OF GAME USAGE FOR SENIOR HIGH SCHOOL,” vol. 2, no. 2, pp. 74–79, 2021.
- [36] E. Afriyuninda and L. Oktaviani, “THE USE OF ENGLISH SONGS TO IMPROVE ENGLISH STUDENTS’,” vol. 2, no. 2, pp. 80–85, 2021.
- [37] Z. Nadya, R. Pustika, and U. T. Indonesia, “THE IMPORTANCE OF FAMILY MOTIVATION FOR STUDENT TO STUDY ONLINE DURING THE COVID-19,” vol. 2, no. 2, pp. 86–89, 2021.
- [38] D. Aminatun, “STUDENTS’ PERSPECTIVE TOWARD THE USE OF DIGITAL COMIC,” vol. 2, no. 2, pp. 90–94, 2021.
- [39] Y. Gustanti and M. Ayu, “the Correlation Between Cognitive Reading Strategies and Students’ English Proficiency Test,” vol. 2, no. 2, pp. 95–100, 2021.

- [40] R. Risten, F. Sinaga, and L. Oktaviani, "THE IMPLEMENTATION OF FUN FISHING TO TEACH SPEAKING," vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [41] R. Risten, F. Sinaga, and R. Pustika, "EXPLORING STUDENTS ' ATTITUDE TOWARDS ENGLISH ONLINE LEARNING USING MOODLE DURING COVID-19 PANDEMIC AT," vol. 2, no. 1, pp. 8–15, 2021.
- [42] A. R. Utami, D. Aminatun, and N. Fatriana, "STUDENT WORKBOOK USE: DOES IT STILL MATTER TO THE EFFECTIVENESS OF STUDENTS'LEARNING?," *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–12, 2020.
- [43] A. R. Utami, L. Oktaviani, and I. Emaliana, "The Use of Video for Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Students' Voice," *Jet Adi Buana*, vol. 6, no. 02, pp. 153–161, 2021, doi: 10.36456/jet.v6.n02.2021.4047.
- [44] D. Apriyanti and M. Ayu, "Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom," *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–19, 2020, doi: 10.33365/jetl.v1i1.246.
- [45] E. Putri and F. M. Sari, "INDONESIAN EFL STUDENTS'PERSPECTIVES TOWARDS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM SOFTWARE," *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–24, 2020.
- [46] E. Putri, "An impact of the use Instagram application towards students vocabulary," *Pustakailmu.id*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2022.
- [47] M. Lestari and A. Y. Wahyudin, "Language learning strategies of undergraduate EFL students," *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–30, 2020.
- [48] E. T. Agustina and A. R. Utami, "STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT," vol. 11, no. 3, pp. 1–12, 2021.
- [49] E. T. Agustina, A. Y. Wahyudin, and A. A. Pratiwi, "The Students ' Motivation and Academic Achievement at Tertiary Level : A Correlational Study," vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2021.
- [50] B. S. Sinaga and F. Riandari, "Implementation of Decision Support System for Determination of Employee Contract Extension Method Using SAW," 2020.
- [51] G. Feoh, C. Tonyjanto, and R. P. Wiryadikara, "Analisa Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Augmented Reality Menggunakan Model Kano Dan Model Use Questionnaire," *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 3, 2019, doi: 10.36002/jutik.v5i3.853.
- [52] R. Andrian, M. A. Naufal, B. Hermanto, A. Junaidi, and F. R. Lumbanraja, "K-Nearest Neighbor (k-NN) Classification for Recognition of the Batik Lampung Motifs," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1338, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1338/1/012061.
- [53] A. Soraya and A. D. Wahyudi, "Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis

- web,” *Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 4, pp. 43–48, 2021.
- [54] K. Anita, A. D. Wahyudi, and E. R. Susanto, “Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 75–80, 2020.
- [55] I. Ahmad, A. T. Prastowo, E. Suwarni, and R. I. Borman, “PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE DELIVERY SEBAGAI UPAYA Masyarakat (PPKM). Langkah tersebut dilakukan guna membatasi ada di kota , namun usaha ini beroperasi melalui grup WhatsApp dan,” vol. 5, no. 6, pp. 4–12, 2021.
- [56] A. Amarudin and A. Sofiandri, “Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop,” *J. Tekno Kompak*, vol. 12, no. 2, pp. 51–56, 2018.
- [57] R. M. Rifqi, A. Himawat, and W. S. Agung, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Donasi , Kegiatan , dan Relawan bagi Komunitas Sosial di Kota Malang (Studi Kasus : Komunitas TurunTangan Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 9, pp. 3102–3109, 2018.
- [58] M. O. Prasetio, A. Setiawan, R. D. Gunawan, and Z. Abidin, “Sistem Pengendali Air Tower Rumah Tangga Berbasis Android,” *J. Tek. dan Sist. Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 53–58, 2020, doi: 10.33365/jtikom.v1i2.45.
- [59] A. Pangestu, M. A. Assuja, M. A. Assuja, T. Susanto, and T. Susanto, “Pengembangan Firmware Pada Sub Controller Robot Sepak Bola Humanoid Menggunakan Protokol Dynamixel 2.0,” *J. Tek. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 104–117, 2023, doi: 10.33365/jtikom.v3i2.2357.
- [60] A. Pambudi, “Penerapan Crisp-Dm Menggunakan Mlr K-Fold Pada Data Saham Pt. Telkom Indonesia (Persero) Tbk (Tlkm) (Studi Kasus: Bursa Efek Indonesia Tahun 2015-2022),” *J. Data Min. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.33365/jdmsi.v4i1.2462.
- [61] A. Prayoga and A. R. Utami, “USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING,” vol. 14, no. 3, pp. 1–10, 2021.
- [62] A. Wahyudi, I. Satyarno, L. Budi Suparma, and A. Taufik Mulyono, “Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J,” *J. Transp.*, vol. 21, no. 2, pp. 81–92, 2021, doi: 10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92.
- [63] S. Maulida, F. Hamidy, and A. D. Wahyudi, “Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung),” *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, 2020.
- [64] A. Surahman, A. D. Wahyudi, A. D. Putra, S. Sintaro, and I. Pangestu, “Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat,” *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 5, no. 2, pp. 65–70, 2021.
- [65] N. B. Pamungkas, D. Darwis, D. Nurjayanti, and A. T. Prastowo, “Perbandingan

- Algoritma Pixel Value Differencing dan Modulus Function pada Steganografi untuk Mengukur Kualitas Citra dan Kapasitas Penyimpanan,” *J. Inform.*, vol. 20, no. 1, pp. 67–77, 2020.
- [66] E. T. Handayani and D. Aminatun, “STUDENTS ’ POINT OF VIEW ON THE USE OF WHATSAPP GROUP,” vol. 1, no. 2, pp. 31–37, 2020.
- [67] Z. F. Pratiwi and M. Ayu, “THE USE OF DESCRIBING PICTURE STRATEGY TO IMPROVE SECONDARY STUDENTS’SPEAKING SKILL,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 2, pp. 38–43, 2020.
- [68] Z. F. Pratiwi and M. Ayu, “THE USE OF DESCRIBING PICTURE STRATEGY TO IMPROVE SECONDARY STUDENTS ’ SPEAKING SKILL Definition of Speaking,” vol. 1, no. 2, pp. 38–43, 2020.
- [69] A. Y. Wahyudin, R. Pustika, and M. W. Simamora, “Vocabulary Learning Strategies of Efl Students At Tertiary Level,” *J. English Lit. Educ. Teach. Learn. English as a Foreign Lang.*, vol. 8, no. 2, pp. 101–112, 2021, doi: 10.36706/jele.v8i2.15647.
- [70] M. W. B. Simamora and L. Oktaviani, “WHAT IS YOUR FAVORITE MOVIE?: A STRATEGY OF ENGLISH EDUCATION STUDENTS TO IMPROVE ENGLISH VOCABULARY,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 2, pp. 44–49, 2020.
- [71] R. Ambarwati and B. Mandasari, “THE INFLUENCE OF ONLINE CAMBRIDGE DICTIONARY TOWARD STUDENTS’PRONUNCIATION AND VOCABULARY MASTERY,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 2, pp. 50–55, 2020.
- [72] O. A. Sasalia and F. M. Sari, “UTILIZING NOVEL IN THE READING CLASS TO EXPLORE STUSasalia, O. A., & Sari, F. M. (2020). UTILIZING NOVEL IN THE READING CLASS TO EXPLORE STUDENTS’VIEWPOINT OF ITS EFFECTIVENESS. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 56–61.DENTS’VIEWPOIN,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 2, pp. 56–61, 2020.
- [73] M. R. Choirunnisa and F. M. Sari, “TED Talks Use in Speaking Class for Undergraduate Students,” *Jambura J. English Teach. Lit.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–40, 2021, doi: 10.37905/jetl.v2i1.7319.
- [74] M. R. Choirunnisa and B. Mandasari, “Secondary students’ views towards the Use of Google Clasroom as an online assessments tools during Covid-19 pandemic,” *J. Arts Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [75] V. Pallagani, V. Khandelwal, B. Chandra, V. Udutalapally, D. Das, and S. P. Mohanty, “DCrop: A deep-learning based framework for accurate prediction of diseases of crops in smart agriculture,” *Proc. - 2019 IEEE Int. Symp. Smart Electron. Syst. iSES 2019*, pp. 29–33, 2019, doi: 10.1109/iSES47678.2019.00020.
- [76] A. S. Puspaningrum, S. Suaidah, and A. C. Laudhana, “MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS

- ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 25–35, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.150.
- [77] S. Samsugi, M. Bakri, A. Chandra, and ..., “Pelatihan Jaringan Dan Troubleshooting Komputer Untuk Menambah Keahlian Perangkat Desa Mukti Karya Kabupaten Mesuji,” *J. WIDYA ...*, vol. 2, no. 1, pp. 155–160, 2022, [Online]. Available: <https://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/31%0Ahttps://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/download/31/24>
- [78] H. Sulistiani, R. Triana, and N. Neneng, “Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Usaha untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada PT Chandra Putra Globalindo,” *J. Tekno Kompak*, vol. 12, no. 2, pp. 34–38, 2018.
- [79] I. P. Ramayasa, I. W. Rupika Jimbara, I. W. Kayun Suwastika, and I. G. Angga Candrawibawa, “Pelatihan Pemasaran Online pada Mitra Lengis Nyuh di Tabanan,” *WIDYABHAKTI Jurnal Ilm. Pop.*, vol. 2, no. 3, pp. 50–60, 2020, doi: 10.30864/widyabhakti.v2i3.197.
- [80] A. M. Candra and S. Samsugi, “Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox,” vol. 2, no. 2, pp. 26–32, 2021.
- [81] S. Samsugi, A. Nurkholis, B. Permatasari, A. Candra, and A. B. Prasetyo, “Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa,” *J. Technol. Soc. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, p. 174, 2021.
- [82] C. Wahyudi and A. R. Utami, “EXPLORING TEACHERS ’ STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE,” vol. 9, no. 3, pp. 1–9, 2021.
- [83] A. . G. O. Wisnumurti, I. M. W. Candranegara, D. K. Suryawan, and I. G. N. Wijaya, “Collaborative Governance: Synergy Among the Local Government, Higher Education, and Community in Empowerment of Communities and Management of Potential Tourism Village,” vol. 154, no. AICoBPA 2019, pp. 112–115, 2020, doi: 10.2991/aebmr.k.201116.024.
- [84] M. A. Handayani, E. Suwarni, Y. Fernando, F. Fitri, F. E. Saputra, and A. Candra, “PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO,” *Suluh Abdi*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [85] A. Wantoro, E. R. Susanto, A. Sulistyawati, and A. Candra, “PKM Program Sekolah Binaan (PSB) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Pertanian Pembangunan Lampung,” vol. 1, no. 2, pp. 81–86, 2022.
- [86] L. K. Candra and L. U. Qodriani, “An Analysis of Code Switching in Leila S. Chudori’s For Nadira,” *Teknosastik*, vol. 16, no. 1, p. 9, 2019, doi: 10.33365/ts.v16i1.128.
- [87] Candra Wahyu Hidayat, “The Influence Of Mix Marketing On Decisions For Use Of Online Transportation Towards Global Competition,” *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 2, no. 4, pp. 1154–1163, 2021, doi: 10.46729/ijstm.v2i4.253.

- [88] E. Suwarni, M. A. Handayani, Y. Fernando, F. E. Saputra, and A. Candra, "Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo," *J. Pengabd. Masy. Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 187–192, 2022.
- [89] A. A. Hanifati *et al.*, "Application of Remote Sensing and GIS for Malaria Disease Susceptibility Area Mapping in Padang Cermin Sub-District, District of Pesawaran, Lampung Province," *IOP Conf. Ser. Earth Environ. Sci.*, vol. 165, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1755-1315/165/1/012012.
- [90] J. Teknologi *et al.*, "BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PWI LAMPUNG)," vol. 2, no. 4, pp. 49–55, 2021.
- [91] A. Siregar and A. R. Utami, "ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH," vol. 8, no. 3, pp. 2–9, 2021.
- [92] E. Teknis *et al.*, "Digitalisasi Pertanian Menuju Kebangkitan Ekonomi Kreatif," vol. 6, no. 1, p. 718, 2022.
- [93] A. A. Hanifati *et al.*, "Application of Remote Sensing and GIS for Malaria Disease Susceptibility Area Mapping in Padang Cermin Sub-District, District of Pesawaran, Lampung Province," in *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, Jul. 2018, vol. 165, no. 1. doi: 10.1088/1755-1315/165/1/012012.
- [94] J. Persada Sembiring *et al.*, "PELATIHAN INTERNET OF THINGS (IoT) BAGI SISWA/SISWI SMKN 1 SUKADANA, LAMPUNG TIMUR," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, p. 181, 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2021.
- [95] N. U. Putri *et al.*, "Pelatihan Mitigasi Bencana Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, p. 272, 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2201.
- [96] Q. Jafar Adrian *et al.*, "Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, p. 187, 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2020.
- [97] B. E. Pranoto and L. K. Afrilita, "The organization of words in mental lexicon: evidence from word association test," *Teknosastik*, vol. 16, no. 1, pp. 26–33, 2019.
- [98] W. R. Oktavia and S. Suprayogi, "GRAMMATICAL COHESION IN BORIS JOHNSON'S SPEECH ENTITLED CORONAVIRUS SPREAD IN UK," *Linguist. Lit. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 8–16, 2021.
- [99] M. Y. Kardiansyah, "English Drama in the Late of VictoriaKardiansyah, M. Y. (2019). English Drama in the Late of Victorian Period (1880-1901): Realism in Drama Genre Revival. Teknosastik, 15(2), 64–68.n Period (1880-1901): Realism in Drama Genre Revival," *Teknosastik*, vol. 15, no. 2, pp. 64–68, 2019.
- [100] A. Afrianto and I. Gulö, "Revisiting English competence at hotel," *Teknosastik*, vol. 17, no. 1, pp. 35–39, 2019.