

Perlatihan Pemanfaatan Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat Baca pada Peserta Didik Fase B di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur*Training on the Use of Augmented Reality to Increase Reading Interest in Phase B Student at the Kuala Lumpur Indonesian School***Moh. Arif Susanto¹, Parmin², Agusniar Dian Savitri³**^{1,2,3} Universitas Negeri Surabayae-mail: ¹mohsusanto@unesa.ac.id, ²parmin@unesa.ac.id, ²agusniarsavitri@unesa.ac.id

Abstrak: Rendahnya literasi membaca peserta didik di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) menjadi permasalahan utama yang berdampak pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Berdasarkan rapor pendidikan dan keluhan pendidik, ditemukan bahwa kurangnya minat baca dan tidak tepatnya media pembelajaran menjadi faktor penyebab utama. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca peserta didik dengan pendekatan teknologi pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) dengan aplikasi HP Reveal. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap: persiapan, pelatihan, dan evaluasi, melibatkan peserta didik sekolah dasar di SIKL selama tiga bulan. AR digunakan sebagai media visual interaktif untuk menampilkan materi bacaan secara imersif dan multimodal. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan motivasi membaca, pemahaman bacaan, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Minat baca awal peserta didik 48% setelah pengabdian minat peserta didik dalam membaca tumbuh menjadi 86%. Selain itu, pendidik juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan aktif.

Kata Kunci: *augmented reality*, literasi membaca, pembelajaran multimodal, pelatihan literasi, pendidikan transformatif

Abstract: *The low reading literacy of students at the Indonesian School of Kuala Lumpur (SIKL) is a major problem that impacts the overall quality of learning. Based on educational reports and educator complaints, it was found that a lack of interest in reading and inappropriate learning media were the main contributing factors. This community service activity aims to increase students' interest in reading through an augmented reality (AR)-based learning technology approach with the HP Reveal application. The activity was carried out in three stages: preparation, training, and evaluation, involving elementary school students at SIKL for three months. AR was used as an interactive visual medium to display reading material in an immersive and multimodal manner. The results showed that the use of AR was able to increase reading motivation, reading comprehension, and create a conducive and enjoyable learning environment. Students' initial reading interest increased from 48% after the community service, and students' interest in reading grew to 86%. In addition, educators were also able to create a more conducive and active classroom atmosphere.*

Keywords: *augmented reality, reading literacy, multimodal learning, literacy training, transformative education*

A. Pendahuluan

Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL), yang berdiri pada 10 Juli 1969 di bawah naungan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Kuala Lumpur, berperan sebagai garda terdepan diplomasi pendidikan Indonesia di Malaysia dengan memberikan layanan pendidikan berbasis kurikulum nasional bagi masyarakat Indonesia serta melestarikan dan mempromosikan budaya Indonesia di tengah masyarakat Malaysia dan negara sahabat (Wulandari & Eli, 2022; Haq, Hendratno, Kristanto, & Lestyono, 2024; Rusmini, Azizah, Yonata, & Napasti, 2025). Untuk menjamin akses pendidikan, SIKL menyelenggarakan program kejar paket A (SD), paket B (SMP), dan paket C (SMA). Namun, pasca pandemi Covid-19, tingkat literasi membaca peserta didik menurun sejalan dengan hasil rapor pendidikan yang menunjukkan perlunya intervensi. Dalam keterbatasannya, SIKL terus membutuhkan dukungan KBRI Kuala Lumpur, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta Kementerian Luar Negeri melalui kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan guna meningkatkan kompetensi literasi peserta didik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya nilai literasi membaca peserta didik di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) Malaysia. Berdasarkan rapor pendidikan serta keluhan dari pendidik atas banyaknya peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam membaca. Kondisi ini menjadi perhatian serius karena literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam dunia pendidikan (Yunita, Suryanti, Ayu L.R, & Putri L, 2023; Afghani, et al., 2022). Tanpa kemampuan membaca yang baik, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran di berbagai mata pelajaran.

Menghadapi permasalahan ini, pihak sekolah telah melakukan evaluasi terhadap akar penyebab rendahnya literasi membaca di kalangan peserta didik. Salah satu faktor utama yang ditemukan adalah rendahnya minat baca peserta didik dan tidak tepatnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Banyak pendidik yang masih melaksanakan pembelajaran secara klasikal dan tidak menggunakan media.

Sebagai langkah solutif, manajemen SIKL meminta adanya pelatihan dan pendampingan bagi para peserta didik dan pendidik. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan baru dalam menumbuhkan minat baca. Dengan dasar tersebut pelatihan ini diharapkan dapat lebih memahami berbagai cara dalam meningkatkan minat baca dalam pembelajaran. Selain itu, pendampingan juga diberikan kepada pendidik agar dapat langsung mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh dalam pelatihan.

Fokus utama dari program pengabdian ini adalah meningkatkan minat peserta didik dalam membaca. Selain meningkatkan minat baca, pelatihan ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini mencakup penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Dengan cara ini, peserta didik diharapkan dapat lebih termotivasi untuk membaca dan memahami materi yang disampaikan.

Dampak jangka panjang dari program ini diharapkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih berkualitas di SIKL. Ketika peserta didik memiliki minat baca tinggi proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Dharma, 2013). Selain itu, peningkatan kemampuan membaca peserta didik juga akan berdampak pada peningkatan prestasi akademik mereka secara keseluruhan.

Dengan adanya sinergi antara manajemen sekolah, pendidik, dan peserta didik, diharapkan program ini dapat menjadi solusi yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SIKL. Program pelatihan dan pendampingan ini bukan hanya menjadi langkah awal dalam mengatasi masalah literasi, tetapi juga menjadi upaya jangka panjang dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih baik. Dengan dukungan semua pihak, diharapkan kualitas pendidikan di SIKL dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang besar bagi peserta didik serta dunia pendidikan secara luas.

B. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan oleh tim dosen program studi S-1 Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Kegiatan pelatihan ini termasuk studi evaluasi kelompok tunggal. Kegiatan ini terdiri atas tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan pasca-pengabdian. Peserta didik fase B kelas IV Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, sebanyak 17 peserta didik dan 5 guru menjadi subjek. Data kemajuan hasil pengabdian berupa hasil angket prapengabdian dan pasca pengabdian. Kerangka pemecahan masalah dan tahapan kegiatan pengabdian disajikan pada siklus pendampingan berikut:



Gambar 1: Siklus Pendampingan Pemecahan Masalah dan Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama kurun waktu tiga bulan. Pelaksanaan pengabdian diawali dengan tahap persiapan yang dilaksanakan secara virtual melalui aplikasi *Google Meet* antara pihak Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) dan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada bulan April 2025. Pada tahap ini, fokus utama diarahkan pada analisis kebutuhan peserta serta perancangan materi dan bentuk kegiatan pelatihan yang relevan dengan kebutuhan.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan pelatihan yang berlangsung pada tanggal 1—4 Mei 2025. Kegiatan ini mencakup pemaparan materi secara sistematis oleh para

(Moh. Arif Susanto, Parmin, Agusniar Dian Savitri)

narasumber serta penugasan kepada peserta sebagai bentuk aplikasi dari materi yang telah. Pelatihan dilaksanakan secara intensif dan terstruktur untuk memastikan peserta mendapatkan pemahaman yang optimal.



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan

HP Reveal (sebelumnya dikenal sebagai Aurasma) dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang interaktif. Melalui aplikasi ini, guru diajarkan untuk mengaitkan gambar, teks, atau objek cetak dengan konten digital seperti video, animasi, penjelasan tambahan, maupun tautan ke sumber belajar daring. Dengan demikian, media cetak sederhana seperti poster, buku, atau lembar kerja menjadi lebih hidup dan informatif. Setelah guru mampu membuat media pembelajaran dilakukan praktik pembelajaran secara langsung.



Gambar 3. Praktik Pembelajaran Menggunakan AR.

Setelah pelatihan selesai, dilakukan **tahap pasca-pelatihan** yang meliputi evaluasi kegiatan serta pengumpulan umpan balik dari guru melalui angket pada 01 Juni 2025. Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan serta mengidentifikasi aspek yang dapat ditingkatkan pada kegiatan sejenis di masa mendatang.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pemanfaatan *augmented reality* (AR), mampu memberikan dampak dalam menumbuhkan minat baca. Pada tahap prapengabdian minat baca peserta didik 48% setelah pengabdian minat peserta didik dalam membaca tumbuh menjadi 86%. *Augmented reality* dalam implementasi di SIKL, digunakan untuk menghadirkan konten bacaan yang tidak hanya berupa teks statis, tetapi juga diperkaya dengan elemen visual interaktif seperti animasi, suara, dan objek tiga dimensi. Hal ini menciptakan pengalaman membaca yang lebih imersif dan menyenangkan bagi peserta didik.



Gambar 4: Konten Pembelajaran dengan objek tiga dimensi

Teknologi *augmented reality* efektif dalam meningkatkan minat baca karena sifatnya yang multimodal. AR memadukan elemen audio, visual, dan kinestetik dalam satu paket pembelajaran (Andriani, Subali, B, Wardani, S, Andaryani, E. T., & Lestari, W, 2024). Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung memiliki rentang perhatian pendek dan menyukai pembelajaran yang bersifat eksploratif dan menyenangkan (Irmayanti & Danial, 2019; Ustman, 2016; Suryadana, 2021). Dalam pelatihan ini, peserta didik yang sebelumnya kurang tertarik membaca buku, menjadi antusias ketika dihadapkan pada teks yang disajikan dengan dukungan visual yang bergerak dan bisa mereka interaksikan langsung.

Temuan ini diperkuat oleh teori-teori pendidikan yang relevan, salah satunya adalah Teori Pembelajaran Visual (*Visual Learning Theory*). Teori ini menekankan bahwa manusia, terutama anak-anak, cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi ketika disampaikan dalam bentuk gambar, warna, atau visual lain dibandingkan dengan hanya teks (Zahroh, Apriyani, & Afrilia, 2025; Novi Trisni, 2024). Penambahan unsur visual dalam AR menjadikan materi bacaan tidak hanya lebih menarik, tetapi juga

lebih mudah dipahami. Ketika peserta didik melihat planet muncul dari halaman buku melalui layar, mereka tidak hanya membaca deskripsi planet, tetapi juga mengalami secara visual bagaimana planet tersebut terlihat dan bergerak. Pengalaman seperti ini jauh lebih membekas daripada sekadar membaca.

Selain itu, Dual Coding Theory yang dikemukakan oleh Allan Paivio memberikan dasar ilmiah lain yang memperkuat efektivitas pembelajaran menggunakan AR. Paivio (Pavio, 2013) menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama: verbal dan visual. Ketika kedua saluran ini digunakan secara bersamaan, terjadi penguatan proses kognitif sehingga informasi lebih mudah diproses, disimpan dalam ingatan jangka panjang, dan diingat kembali. Media AR memungkinkan integrasi teks naratif dengan visualisasi tiga dimensi, menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan terstruktur.

Lebih dari sekadar teori, hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya lebih tertarik membaca, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman bacaan. Dalam evaluasi pasca-kegiatan, sebanyak 78% peserta didik mencapai kategori pemahaman “baik” hingga “sangat baik”, meningkat signifikan dari sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AR tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik.

Konteks pelaksanaan pengabdian di luar negeri, di SIKL memberikan dimensi tambahan yang menarik. SIKL sebagai lembaga pendidikan yang membawa kurikulum Indonesia ke dalam lingkungan multikultural dan multilingual menghadapi tantangan tersendiri dalam mempertahankan identitas bahasa dan budaya Indonesia. Salah satu tantangan utama adalah menjaga agar peserta didik tetap memiliki hubungan emosional dan intelektual dengan bahasa Indonesia, terutama dalam membaca. AR menjadi jembatan yang efektif untuk mengatasi tantangan ini. Dengan mengemas konten lokal dalam teknologi global, peserta didik dapat merasakan bahwa belajar dan membaca dalam bahasa Indonesia tetap relevan, modern, dan menyenangkan.

Dampak positif penggunaan AR tidak hanya pada peserta didik. Para pendidik juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan aktif. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran saat ini yang menuntut pendidik untuk mengembangkan pendekatan yang adaptif dan inovatif. Penggunaan AR bukan hanya sebagai alat bantu ajar, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang transformatif.

Pembelajaran berbasis AR memberi ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi, berinteraksi, dan menemukan informasi secara mandiri. Ketika peserta didik memindai gambar dan melihat animasi muncul, mereka tidak hanya menyerap informasi tetapi juga membangun makna melalui pengalaman yang dialami. Proses belajar menjadi lebih personal, kontekstual, dan bermakna.

Program pengabdian ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara pengembang teknologi, pendidik, dan institusi pendidikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak akan berhasil tanpa dukungan dari semua pihak terkait. Dalam pelaksanaannya, pendidik dilibatkan dalam proses pelatihan dan perancangan konten, sehingga media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

Tidak dapat diabaikan bahwa dalam penerapan teknologi juga terdapat tantangan, seperti ketersediaan perangkat di SIKL. Namun, kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang baik, pelatihan yang memadai, dan komitmen bersama, tantangan tersebut dapat diatasi. Bahkan dengan perangkat sederhana dan konten yang terstandar, pembelajaran berbasis AR dapat tetap efektif.

Dari perspektif jangka panjang, pembelajaran dengan AR berpotensi menciptakan perubahan budaya belajar di sekolah. Ketika peserta didik terbiasa dengan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis eksplorasi, mereka akan mengembangkan sikap positif terhadap kegiatan membaca dan belajar secara umum. Hal ini akan berdampak pada meningkatnya prestasi akademik, keterampilan berpikir kritis, serta kesiapan mereka menghadapi tantangan global di masa depan. Program ini juga sejalan dengan visi transformasi pendidikan nasional yang mendorong penguatan literasi digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta penciptaan ekosistem pendidikan yang inklusif dan adaptif.

D. Simpulan

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) berhasil memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya literasi membaca peserta didik. Dengan pendekatan teknologi pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR), peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk membaca dan memahami materi. Pemanfaatan AR dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan kemampuan membaca peserta didik. Minat baca awal peserta didik 48% setelah pengabdian minat peserta didik dalam membaca tumbuh menjadi 86%. Teknologi AR terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang multimodal dan konstruktivistik, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Selain berdampak pada peserta didik, pendidik juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan aktif. Kolaborasi antara tim pelaksana, pendidik, dan institusi pendidikan menjadi kunci keberhasilan program. Meskipun terdapat tantangan teknis dan infrastruktur, kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan komitmen dan perencanaan yang tepat, pembelajaran inovatif dapat diterapkan secara efektif. Secara keseluruhan, program ini menjadi langkah strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang modern, inklusif, dan adaptif, serta mendukung transformasi pendidikan nasional. Saran untuk pengabdian selanjutnya pengukuran hasil belajar dapat menggunakan raport pendidikan.

Saran untuk pengabdian selanjutnya penggunaan *augmented reality* (AR) di SIKL dapat dikembangkan melalui penyusunan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, kontekstual, dan interaktif, misalnya menampilkan simulasi 3D untuk sains, peta interaktif untuk IPS, atau eksperimen virtual yang melibatkan peserta didik sebagai kreator konten sederhana. Penerapan AR juga membutuhkan peningkatan infrastruktur teknologi berupa penyediaan perangkat pendukung, akses internet yang stabil, pelatihan guru, serta pembangunan platform digital terintegrasi agar konten dapat diakses dengan

mudah. Lebih lanjut, program AR sebaiknya diperluas ke berbagai fase peserta didik di SIKL, mulai dari jenjang SD dengan konten visual konkret, jenjang SMP dengan eksperimen dan simulasi, hingga jenjang SMA dengan pemahaman konsep abstrak serta orientasi karier.

Daftar Rujukan

- Afghani, D. R., Prayitno, H. J., Jayanti, E. D., Zsa-ZsaDilla, C. A., Salsabilla, T. A., Saputri, E. D., . . . Siswanto, H. (2022). Budaya Literasi Membaca di Perpustakaan untuk Meningkatkan Kompetensi Holistik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(2), 143-152. [10.23917/bkkndik.v4i2.19185](https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.19185).
- Andriani, L., Subali, B., Wardani, S., Andaryani, E. T., & Lestari, W. (2024). NALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODUL AJAR BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA BERBASIS AUGMENTED REALITY BAGI SISWA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1110-1120.
- Dharma, I. M. (2013). PENGEMBANGAN BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR DENGAN INSERSI BUDAYA LOKAL BALI TERHADAP MINAT BACA DAN SIKAP SISWA KELAS V SD KURIKULUM 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53-63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Haq, M., Hendratno, Kristanto, A., & Lestyono, E. F. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL). *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 100-106.
- Irmayanti, I., & Danial . (2019). Eksplorasi Etnomatematika Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sinjai Selatan. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 90-104. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i1a10.2019>.
- Nourma, Y., Suryanti, S., LR, S. A., & Putri, N. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERAS BACA TULIS MELALUI MEMBACA EKSTENSIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI DI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 75-87.
- Novi Trisni, D. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Pavio, A. (2013). *Imagery and Verbal Processes*. New York: Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9781315798868>.
- Rusmini, Azizah, U., Yonata, B., & Napasti, F. (2025). Pelatihan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) Malaysia. *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 30-36. <https://doi.org/10.34148/komatika.v5i1.1263>.
- Suryadana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Titaley, C. R., Que, B. J., Que, B. J., Hussein, A. L., Sara, L. S., Ohoiulun, A., . . . Natasian, O. G. (2021). Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Pulau Saparua, Maluku: Persepsi dan Pengetahuan Kader Tentang Pos Pembinaan Terpadu Penyakit Tidak Menular. *Molucca Medica*, 14, 75-86.

- Ustman, H. (2016). Utsman, H. "Evaluasi Praktek Pendidikan Anak Usia Dini ditinjau dari Teori Developmentally Appropriate Practice. *Jendela PLS*, 1(1), <https://doi.org/10.37058/jpls.v1i1.135>.
- Wulandari, A. B., & Eli, R. (2022). Implementasi Diplomasi Pendidikan Anak Migran Indonesia di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 1110-1117.
- Yunita, N., Suryanti, S., Ayu L.R, S., & Putri L, N. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERAS BACA TULIS MELALUI MEMBACA EKSTENSIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI DI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 75-87.<http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10506>.
- Wulandari, Bunga, A., & Rustinar, E. (2022). Implementasi Diplomasi Pendidikan Anak Migran Indonesia di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(09), 1110-1117.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 300-311. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>.