

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 03/09/2021 17:38:23

Analyzed document: 241-1200-1-SP.docx Licensed to: JPKMI

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

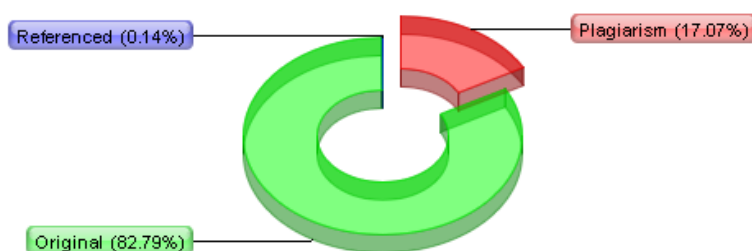
Check type: Internet Check

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 48

	→ 4%		102	1. https://rumus.co.id/sifat-sifat-bangun-datar/
	→ 4%		105	2. http://icsejournal.com/index.php/JPKMI
	→ 3%		71	3. http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/71815.html

Processed resources details: 148 - Ok / 10 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected


 Detailed document analysis:

Pendampingan Pendidik d
alam Pengembangan E-Comic Tematik Berbasis Augmented Reality Terintegrasi dengan ICT di KKG
Gugus 01 Kecamatan Panti Kabupaten Jember Rafiantika Megahnia Prihandini1, dan Bea Hana
Siswati1 Pendidikan Matematika

 **Plagiarism detected: 0,2%** <http://fisika.fkip.unej.ac.id/wp-content/uploads/s...> id: 1


FKIP Universitas Jember
, Jl. Kalimantan

II/24, Kampus Bumi Tegal Boto, Jember, Jawa Timur1 Email:
rafiantikap.fkip@unej.ac.id ABSTRAK Satu tahun lebih dunia pendidikan menghadapi tantangan
yang cukup besar ditengah mewabahnya virus Covid-19. Pembelajaran yang seharusnya
dilaksanakan secara tatap muka tidak bisa lagi dilaksanakan karena bisa memicu proses
penyebaran virus Covid-19 yang semakin luas. Hal ini menyebabkan pembelajaran online
menjadi satu-satunya alternatif model pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Sebagai sesuatu
yang baru, tentunya pendidik serta peserta didik harus bisa beradaptasi dengan keadaan
tersebut. Kemampuan penguasaan teknologi pendidik dalam masa adaptasi kebiasaan baru sangat
diperlukan. Sehingga, tim pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan pendampingan
pendampingan pendidik dalam pengembangan media pembelajaran berupa E-Comic tematik
berbasis augmented reality terintegrasi dengan ICT di KKG Gugus 01

 **Plagiarism detected: 0,24%** <http://rumahsubsidi.pu.go.id/rumah/detail/455/G...> id: 2


Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember.

Hasil dari pengabdian ini adalah pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran berupa
E-comic yang terintegrasi dengan ICT. E-comic yang terintegrasi dengan ICT

 **Plagiarism detected: 0,32%** <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurna...> + 2 id: 3


resources! dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan

oleh pendidik. Hal ini merupakan salah satu upaya dalam mempertahankan kualitas
penyampaian materi pelajaran di masa pandemi Covid-19. Hasil kuisisioner dari pelaksanaan
kegiatan pendampingan pendidik dalam pengembangan E-Comic tematik berbasis augmented
reality terintegrasi dengan ICT adalah 35,5% cukup mahir, 38,7% mahir, dan 25,8% sangat mahir
dalam membuat media pembelajaran interaktif berupa E-comic dengan aplikasi online maupun
offline. Kata kunci: E-Comic, Augmented Reality, ICT. ABSTRACT
For more than a year, the considerable challenges as the effect

 **Plagiarism detected: 0,85%** <https://stp-mataram.e-journal.id/Amal/article/vie...> id: 4

of the Covid-19 outbreak virus has been faced by the education system. Learning process which
normally should be carried out face-to-face

can no longer be carried out because it can trigger the process of spreading the Covid-19 virus
getting wider. For avoiding the spreading of Covid 19, online learning can be applied as the
alternative of learning model during the Covid-19 pandemic. As something new, of course,
educators and students must be able to adapt to these conditions. The ability of mastering the
technology for educators in the adaptation period as a new habits is very important. Thus, the
community service team carried out mentoring activities for mentoring educators in the
development of learning media in the form of augmented reality-based thematic E-Comic
integrated with ICT in KKG Gugus 01 Panti Village, Panti District, Jember Regency. Hopefully, the
result of this program can guide the teachers developed a learning media in the form of E-comic
integrated with ICT. E-comic integrated with ICT can make students easier to understand the
material presented by educators. This is one of the efforts to maintain the quality education
during

 **Plagiarism detected: 0,28%** <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurna...> id: 5

the Covid-19 pandemic. The results of the

questionnaire from the implementation of mentoring activities for educators in the development
of thematic E-Comic based on augmented reality integrated with ICT are 35.5% quite proficient,
38.7% proficient, and 25.8% very proficient in making interactive learning media in the form of E-
comic with online and offline applications.

Keywords:

E-Comic, Augmented Reality, ICT. PENDAHULUAN

Indonesia tengah mengalami tantangan yang cukup besar di tengah mewabahnya virus Covid-19. Virus Covid-19 hampir memberi dampak bagi seluruh aspek, salah satunya adalah aspek pendidikan. Perubahan ini membuat pemerintah hanya memiliki satu kebijakan agar proses pembelajaran tetap bisa berjalan meskipun sedang ada di masa yang sulit. Kebijakan tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran secara online. Model pembelajaran secara online, diharapkan mampu menekan perkembangan virus Covid-19. Model pembelajaran ini tentunya akan memberi dampak pula bagi pendidik, peserta didik, maupun fasilitas pendidikan. Pendidik maupun peserta didik harus mampu beradaptasi dengan model pembelajaran online. Pendidik dituntut terampil menggunakan perangkat lunak dalam mengembangkan model maupun media pembelajaran. Pembelajaran online merupakan hal baru yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik sehingga akan terdapat berbagai kendala dalam proses pelaksanaannya. Dalam praktik pelaksanaan pembelajaran online, keterbatasan pendidik dalam pemanfaatan teknologi, ketersediaan sarana dan prasarana seperti handphone maupun perangkat komputer, harus bisa diatasi sebagai upaya peserta didik dapat

 **Plagiarism detected: 0,2%** <https://123dok.com/document/qvixd60y-keterse...> + 2 id: 6

menerima materi pelajaran secara maksimal.

Ujung tombak dalam pembelajaran online adalah pendidik sehingga pendidik harus mampu mengupayakan pembelajaran secara maksimal baik menggunakan media Group Whsaap, Edmodo, Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Cloud Meeting. Pendidik mengolah

 **Plagiarism detected: 0,2%** <https://www.kompasiana.com/uki39507/605165...> id: 7

pemanfaatan berbagai media pembelajaran online

sesuai dengan keinginan dan kemampuan pendidik. Namun hal yang disampaikan pendidik melalui media tersebut harus tetap inovatif dan kreatif sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu penentu keberhasilan pembelajaran online. Perkembangan media pembelajaran sejalan dengan berkembangnya teknologi. Media pembelajaran yang dihasilkan menjadi semakin ringkas dan menarik tanpa mengurangi esensi dari materi.

 **Plagiarism detected: 1,45%** <https://garuda.ristekbrin.go.id/journal/view/449> + 3 id: 8

Salah satu perkembangan media pembelajaran yang saat ini masih baru adalah media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Penggabungan dunia nyata dan dunia maya yang disajikan dalam bentuk 2D maupun 3D, merupakan dasar dari Augmented Reality. Augmented Reality


bisa menjadi

 **Plagiarism detected: 1,05%** <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article...> + 5 id: 9

salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik karena siswa dapat memahami suatu permasalahan melalui benda - benda yang biasa mereka lihat dalam kehidupan sehari - hari.


Sekolah D

asar di KKG Gugus 01

 **Plagiarism detected: 1,13%** <http://rumahsubsidi.pu.go.id/rumah/detail/455/G...> id: 10


Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember merupakan salah satu KKG (Kelompok Kerja Guru) yang berada di kaki gunung Argopuro. KKG Gugus 01 Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember

terdiri dari lima sekolah dasar, dengan jumlah pendidik sekitar 60 pendidik. Kondisi yang jauh dari kota membuat pendidik hanya memanfaatkan buku paket dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan hanya seadanya tanpa ada inovasi. Permasalahan

 **Plagiarism detected: 0,28%** <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/34...> + 2 id: 11

tersebut dapat diselesaikan secara tepat dan cepat,

sehingga proses pembelajaran yang terintegrasi dengan ICT dapat terlaksana dengan baik melalui pendampingan dalam mengembangkan E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT bagi pendidik KKG Gugus 01

 **Plagiarism detected: 0,73%** <http://rumahsubsidi.pu.go.id/rumah/detail/455/G...> id: 12

Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember. Beberapa kondisi pendidik KKG Gugus 01 Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember,


antara lain (1) lokasi jauh dari kota sehingga menyebabkan beberapa pendidik kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan ilmiah yang mendukung proses pembelajaran, (2) kurangnya pemanfaatan internet dalam pemahaman tentang pengembangan perangkat dan media pembelajaran, dan (3) jarang dilakukan pelatihan-pelatihan di KKG Gugus 01 pengintegrasian budaya dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian

, pembelajaran di KKG Gugus 1 Desa Panti Kecamatan Panti dilaksanakan dengan cara menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, membaca teks, dan membuat ringkasan. Media yang digunakan saat pembelajaran antara lain media power point, media cetak, dan hanya menautkan link video dari Youtube. Media pembelajaran tersebut membuat peserta didik kesulitan

 **Plagiarism detected: 0,28%** <http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/JPK...> id: 13


dalam memahami konsep - konsep materi yang

disajikan sehingga akan berdampak pada kesulitan dalam penerapan konsep - konsep yang tepat. Pembelajaran online yang cenderung monoton ini membuat minat membaca materi pelajaran peserta didik rendah. Sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah tersebut adalah pembuatan E-Comic. Penggunaan E-Comic diharapkan mampu memotivasi anak untuk belajar melalui contoh cerita yang ada dalam komik tersebut. Keunggulan dari pengembangan media E-Comic antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan atau pengarsipannya, lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media kertas. METODE Solusi permasalahan yang dihadapi sekolah dasar anggota KKG Gugus 01

 **Plagiarism detected: 0,24%** <http://rumahsubsidi.pu.go.id/rumah/detail/455/G...> id: 14


Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember

adalah dilakukan pendampingan bagi pendidik-pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran E-Comic tematik berbasis augmented reality terintegrasi dengan ICT. Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi pendidik KKG Gugus 01

 **Plagiarism detected: 0,36%** <http://rumahsubsidi.pu.go.id/rumah/detail/455/G...> + 2 id: 15

Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember, solusi yang ditawarkan


oleh tim pengabdian adalah pendampingan dengan menerapkan prosedur ADDIE. Model ini, terdiri dari lima tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Selanjutnya model ini dimodifikasi dalam pelaksanaan pengabdian. Model ADDIE sendiri

 **Plagiarism detected: 1,61%** <https://saa.fai.um-surabaya.ac.id/model-pembe...> id: 16

adalah sebuah aktivitas pembelajaran yang memiliki karakter interaktif dengan beberapa langkah dasar pembelajaran yang efisien, dinamis dan efektif. Model ADDIE bisa menjadi panduan untuk mengembangkan sebuah instrumen dan fasilitas strategi pembelajaran yang efisien, dinamis dan efektif untuk membantu performa pembelajaran.

Analysis


DesignDevelopmentEvaluationImplementationRevisionRevisionRevisionRevision Analisis terhadap lokasi pengabdian, potensi, masalah, materi dan perkembangan peserta didik. Menentukan ide cerita, tokoh, tema, menyusun setting, kerangka cerita, menghubungkan materi dengan cerita, menyusun kerangka cerita e-comic berbasis Augmented Reality. Mengembangkan e-comic berbasis Augmented Reality. Melakukan validasi terhadap e-comic berbasis Augmented Reality. Menerapkan e-comic berbasis Augmented Reality dalam proses pembelajaran serta Membuat instrument penilaiannya. Gambar 1. Pemanfaatan

 **Plagiarism detected: 0,32%** <https://saa.fai.um-surabaya.ac.id/model-pembe...> + 6 id: 17

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluations

).HASIL

, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK Pengabdian dilaksanakan dengan mengadopsi metode ADDIE. Model ini, terdiri dari lima tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Tahap Analysis, pada tahap ini diperoleh informasi bahwa pembelajaran di KKG Gugus 1 Desa Panti Kecamatan Panti dilaksanakan dengan cara menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, membaca teks, dan membuat ringkasan yang kemudian dikumpulkan melalui whatsapp group. Media yang digunakan saat pembelajaran antara lain media power point, media cetak, dan hanya menautkan link video dari Youtube. Media pembelajaran tersebut membuat peserta didik kesulitan

 **Plagiarism detected: 0,28%** <http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/JPK...> id: 18

dalam memahami konsep - konsep materi yang

disajikan sehingga akan berdampak pada kesulitan dalam penerapan konsep - konsep yang tepat. Pembelajaran online yang cenderung monoton ini membuat minat membaca materi pelajaran peserta didik rendah. Sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah tersebut adalah pembuatan E-Comic. Penggunaan E-Comic diharapkan mampu memotivasi anak untuk belajar melalui contoh cerita yang ada dalam komik tersebut. Selanjutnya berdasarkan tahap analysis, maka dilakukan tahap design. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan beberapa hal antara lain: Memberikan penjelasan dan contoh ide cerita yang sesuai dengan peristiwa di sekitar sekolah melalui pendekatan tematik berbasis Augmented Reality dan selanjutnya pendidik diberi kesempatan untuk menentukan ide cerita, Memberikan penjelasan dan contoh tokoh yang sesuai cerita yang akan dikembangkan dan selanjutnya pendidik diberi kesempatan untuk menentukan tokoh, Memberikan penjelasan dan contoh tema yang sesuai materi pelajaran tematik berbasis Augmented Reality dan selanjutnya pendidik diberi kesempatan untuk menentukan tema, Memberikan penjelasan dan contoh setting yang sesuai dengan peristiwa yang dipilih dan selanjutnya pendidik diberi kesempatan untuk menyusun setting, Memberikan penjelasan dan contoh kerangka cerita yang sesuai dengan tema yang dipilih dan selanjutnya pendidik diberi kesempatan untuk menyusun kerangka cerita, dan Memilih mata pelajaran yang akan dikembangkan menjadi E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT. Tahap development, pada tahap ini tim pengabdian melakukan beberapa hal antara lain: Memberikan penjelasan mengenai pentingnya validasi media pembelajaran, Memberikan penjelasan mengenai instrument validasi, Membuat E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT, Membuat Buku Panduan Pembuatan E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT. Materi pelajaran yang dipilih untuk kemudian dikembangkan menjadi Membuat E-Comic tematik berbasis Augmented Reality adalah materi bidang datar. Materi ini dipilih karena

 **Plagiarism detected: 1,49%** <https://rumus.co.id/sifat-sifat-bangun-datar/> + 4 id: 19

resources!
pembelajaran geometri tentang sifat-sifat bangun datar sangat kurang begitu memuaskan. Dari analisis evaluasi hasil belajar yang dilakukan tim pengabdian menemukan bahwa rendahnya hasil belajar ketiga siswa tersebut dikarenakan siswa tidak memahami materi geometri tentang sifat-sifat bangun datar.

Pengembangan E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi bidang datar. Tahap implementation, pada tahap ini tim pengabdian menyampaikan materi mengenai pembuatan E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT dalam proses pembelajaran serta membagikan buku panduan dan E-Comic kepada peserta pendampingan. Adapun metode pendampingan yang dipilih adalah

 **Plagiarism detected: 0,2%** <http://yani.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/fil...> + 2 id: 20

resources!
belajar mandiri dan pembelajaran terprogram.


Melalui pembelajaran mandiri dengan disertai pegangan berupa panduan yang disusun secara rinci dan sistematis, diharapkan peserta pendampingan bisa lebih mudah memahami dan menerapkan materi yang disampaikan pada kegiatan pendampingan. Pembuatan E-Comic menggunakan aplikasi online yaitu

 **Plagiarism detected: 1,69%** <https://www.kompasiana.com/naufalmr/6102e9...> + 4 id: 21

resources!
Canva. Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

E-Comic yang dihasilkan kemudian dikembangkan kembali menjadi format .apk dengan menggunakan aplikasi online appgeyser sehingga bisa diunduh pada Playstore. Berikut adalah tampilan komik yang dikembangkan dan tampilan E-Comic yang telah di publish di Playstore. Gambar 2.

Tampilan E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT pada Playstore-E-Comic yang dikembangkan terdiri atas tiga pokok bahasan yaitu segiempat, segitiga, dan lingkaran. Ketiga pokok bahasan tersebut dikembangkan dengan pendekatan Augmented Reality. Sehingga peserta didik bisa mempelajari bidang datar melalui benda - benda yang biasa mereka lihat dalam kehidupan sehari - hari. E-Comic

 **Plagiarism detected: 0,24%** <http://forum.pptik.id/showthread.php?tid=33&pid...> id: **22**

dapat diunduh melalui playstore dengan cara

menulis E-Komat Bidang Datar pada kolom pencarian. Pengembangan E-Comic yang terintegrasi ICT dapat memberi kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses dan dapat dipelajari secara online maupun offline. Hal baru ini tentu akan

 **Plagiarism detected: 0,2%** <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detai...> id: **23**

meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu pendidik juga bisa semakin terampil dalam memanfaatkan perangkat lunak dalam proses

 **Plagiarism detected: 0,2%** <http://annisaafadlila.blogspot.com/2014/11/> id: **24**

pembelajaran. Berikut adalah beberapa dokumentasi


kegiatan pengabdian di sekolah mitra. Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Tahap akhir dari model ADDIE adalah tahap evaluation, pada tahap ini tim pengabdian mengevaluasi serta menganalisis hasil pendampingan yang telah dilaksanakan. Adapun hasil kuisioner pelaksanaan pengabdian

 **Plagiarism detected: 0,28%** <http://gentabahtera.kemdikbud.go.id/index.php/...> + 3 id: **25**

disajikan dalam diagram lingkaran berikut. Gambar 4

. Kuisioner Mengenai Materi yang Disampaikan Berdasarkan form kuisioner yang dibagikan di akhir kegiatan diperoleh hasil bahwa pelaksanaan pengabdian berjalan baik dan lancar. Diperoleh hasil juga bahwa 54,8% peserta penampingan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan menarik dan inspiratif sedangkan sebesar 45,2% setuju bahwa materi yang disampaikan menarik dan inspiratif.

Gambar 5. Kuisioner Keterampilan Peserta Didik dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berupa E-Comic dengan Menggunakan Aplikasi Online maupun Offline Hasil kuisioner dari pelaksanaan kegiatan pendampingan pendidik dalam pengembangan E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT adalah 35,5% cukup mahir, 38,7% mahir, dan 25,8% sangat mahir dalam membuat media pembelajaran interaktif berupa E-Comic dengan aplikasi online maupun offline. SIMPULAN Pelaksanaan pengabdian di KKG Gugus 01

 **Plagiarism detected: 0,24%** <http://rumahsubsidi.pu.go.id/rumah/detail/455/G...> id: **26**

Desa Panti Kecamatan Panti Kabupaten Jember

 **Plagiarism detected: 0,28%** <http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/a...> + 4 id: **27**

merupakan salah satu upaya untuk memajukan kualitas

pendidik di sekolah yang ada pada lingkungan tersebut. Permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dalam proses adaptasi pembelajaran online dapat diatasi melalui pendampingan yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian. Pendidik sudah mampu dan terampil dalam menggunakan aplikasi online maupun offline dalam proses pengembangan E-Comic tematik berbasis Augmented Reality terintegrasi dengan ICT, sehingga dapat menyajikan informasi pembelajaran online yang mudah disampaikan kepada peserta didik dengan berkualitas dan interaktif. Pengembangan E-Comic memiliki keunggulan antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan atau pengarsipannya, lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media kertas. UCAPAN TERIMAKASIH Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas jember atas dukungan yang telah diberikan terhadap

 **Plagiarism detected: 0,2%** <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENG...> id: **28**

kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang

didanai oleh Hibah Pengabdian Pemula tahun 2021 sehingga kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan lancar. DAFTAR PUSTAKA Indriasih, A

, Sumaji, Badjuri, dan Santoso. (2020). Pengembangan E-Comic

 **Plagiarism detected: 0,2%** <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detai...> + 2 id: **29**

Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan

Kecakapan Hidup

 **Plagiarism detected: 0,32%** <https://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/art...> id: **30**


Anak Usia Dini. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan,

Vol. 10 No. 2, 154-162. Mustaqim, I, Kurniawan, N. (2017).

 **Plagiarism detected: 0,52%** <https://garuda.ristekbrin.go.id/journal/view/449> id: **31**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality . Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1,

36-48 .Pribadi, Benny A. (2011).

 **Plagiarism detected: 0,28%** <https://www.rangkumanmakalah.com/model-de...> + 2 id: **32**

Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.

Simbolon, H, Sofiyon, dan Ramadhani, D. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negeri 7 Langsa. Journal of Basic Education Studies, Vol. 2, No.1, 100 - 111. Widiastuti, D W. (2016). Pembuatan Augmented Reality Comic Book

 **Quotes detected: 0,16%** id: **33**

"Visualisasi Cara Kerja WEB"

Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. Jurnal Surya: LPMP Provinsi Papua Barat, Vol XIV, 60-66.

 **Plagiarism detected: 0,85%** <http://icsejournal.com/index.php/JPKMI> id: **34**

JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)

Vol. X, No. X, Bulan Tahun, Hal. xx-xxe-ISSN

: 2721-026X DOI: JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia

)
Vol. x, No. x, Februari 2021, Hal. xx-xx Pendampingan pendidik dalam..
, (Rafiantika Megahnia Prihandini) | 9 Pendampingan pendidik dalam..
, (Rafiantika Megahnia Prihandini) | 1