



Brave A. Sugiarto¹
Benefit Samuel
Narasiang²
Syatria Adymas
Pranajaya³
Tedi Gunawan⁴
Ayyesha Dara Fayola⁵
Marzuki⁶
Teguh Arifianto⁷

PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM MENYAJIKAN MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknologi augmented reality (AR) dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui metode studi literatur, kami menganalisis berbagai sumber informasi yang relevan untuk memahami dampak penggunaan AR dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif, imersif, dan relevan dengan dunia nyata. Namun, tantangan seperti infrastruktur teknologi yang kurang memadai dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan AR ke dalam kurikulum perlu diatasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara berbagai pihak untuk mendukung implementasi AR dalam pendidikan secara luas. Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang potensi dan tantangan dalam penerapan AR dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan arahan untuk pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan berbasis teknologi.

Kata Kunci: Teknologi Augmented Reality, Minat Belajar Siswa

Abstract

This research aims to explore the application of augmented reality (AR) technology in enhancing students' learning interest. Through a literature review method, we analyzed various relevant sources of information to understand the impact of using AR in educational contexts. The findings indicate that the implementation of AR in learning can enhance students' learning interest through interactive, immersive, and real-world relevant learning experiences. However, challenges such as inadequate technology infrastructure and teacher readiness to integrate AR into the curriculum need to be addressed. Therefore, collaborative efforts among various stakeholders are needed to support the widespread implementation of AR in education. This study provides in-depth insights into the potential and challenges of AR application in enhancing students' learning interest, as well as providing guidance for further development in technology-based education.

Keywords: Augmented Reality Technology, Student Learning Interest

^{1,2} Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi

³ Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

⁴ Program Studi Teknologi Informasi, Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa Dian Cipta Cendikia

⁵ Program Studi PAI, Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan, IAIN Metro Lampung

⁶ Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kapuas

⁷ Program Studi Teknologi Elektro Perkeretaapian, Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun

e-mail: brave@unsrat.ac.id¹, benefitsemuel@unsrat.ac.id², syatria.adymas@gmail.com³, tedigunawan73@gmail.com⁴, ayyeshadarafayola@metrouniv.ac.id⁵, denmaszuki@gmail.com⁶, teguh@ppi.ac.id⁷

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi tonggak utama dalam pengembangan individu dan masyarakat (Herlina et al., 2023). Namun, tantangan dalam mempertahankan minat belajar siswa telah menjadi fokus perhatian dalam konteks pendidikan (Arjang et al., 2024). Menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan relevan adalah kunci untuk meningkatkan minat belajar siswa (Amalia et al., 2024). Salah satu metode yang menjanjikan dalam konteks ini adalah penerapan teknologi augmented reality (AR) (Wahyuanto, 2022).

AR telah menjadi sorotan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, karena kemampuannya untuk menghadirkan konten digital ke dalam dunia nyata siswa (Sophan et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran, AR menawarkan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dalam lingkungan yang nyata (Junaedi et al., 2023).

Tingginya minat siswa terhadap teknologi digital, seperti permainan dan aplikasi, menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Redjeki, 2023b). Dengan mengintegrasikan teknologi yang familier bagi siswa ke dalam proses pembelajaran, peluang untuk meningkatkan minat belajar dan pencapaian akademik mereka menjadi lebih besar (Oktarifaldi et al., 2024).

Namun, meskipun potensi positifnya, penerapan AR dalam konteks pendidikan masih belum tersebar luas (Redjeki, 2023a). Banyak sekolah dan lembaga pendidikan masih belum memanfaatkan teknologi ini secara optimal dalam menyajikan materi pembelajaran (Redjeki, 2022a). Oleh karena itu, penelitian yang menyelidiki pengaruh penerapan AR dalam meningkatkan minat belajar siswa menjadi relevan untuk memahami potensi dan tantangan dalam mengadopsi teknologi ini dalam konteks pendidikan (Redjeki, 2022b).

Dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif, penting untuk memahami secara mendalam bagaimana teknologi AR dapat memengaruhi motivasi dan minat belajar siswa (Redjeki, 2021a). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penerapan teknologi AR dalam menyajikan materi pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang mekanisme dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi AR dalam meningkatkan minat belajar, upaya-upaya dapat diarahkan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini dalam konteks pendidikan (Ayesha et al., 2021).

METODE

Berikut adalah rincian metode penelitian menggunakan pendekatan studi literatur untuk penelitian tentang penerapan teknologi augmented reality dalam meningkatkan minat belajar siswa:

- 1. Identifikasi Ruang Lingkup Penelitian:**
Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi ruang lingkup yang jelas dari topik penelitian, yaitu penerapan teknologi augmented reality dalam konteks pendidikan dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Ruang lingkup ini membantu dalam memfokuskan pencarian literatur.
- 2. Pengumpulan Sumber Informasi:**
Peneliti melakukan pencarian literatur menggunakan basis data akademik seperti Google Scholar, PubMed, atau IEEE Xplore. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang relevan seperti "augmented reality in education", "student learning interest", dan sejenisnya. Selain itu, peneliti juga mengakses jurnal ilmiah, konferensi, buku, laporan penelitian, dan sumber-sumber lain yang dapat memberikan wawasan yang relevan.
- 3. Seleksi Literatur:**
Literatur yang relevan dipilih berdasarkan kriteria inklusi tertentu, seperti relevansi dengan topik penelitian, kualitas, tahun publikasi, dan metodologi yang digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan evaluasi terhadap literatur yang terpilih untuk memastikan keakuratan dan keandalannya.
- 4. Analisis dan Sinopsis Literatur:**

Setelah literatur terpilih, peneliti melakukan analisis menyeluruh terhadap konten literatur tersebut. Ini mencakup pembacaan secara menyeluruh, identifikasi temuan utama, dan penarikan kesimpulan dari setiap artikel yang relevan.

Sinopsis dari setiap literatur disusun untuk mempermudah pemahaman tentang kontribusi mereka terhadap topik penelitian.

5. Sintesis dan Interpretasi Temuan:

Temuan dari literatur yang telah dianalisis disintesis untuk mengidentifikasi pola-pola, tren, dan kesimpulan umum yang muncul. Ini melibatkan perbandingan dan kontras antara berbagai pendekatan, temuan, dan sudut pandang yang diungkapkan dalam literatur yang dipilih. Interpretasi temuan dilakukan untuk memahami implikasi mereka terhadap pemahaman tentang bagaimana penerapan teknologi augmented reality dapat memengaruhi minat belajar siswa.

6. Penulisan Laporan Penelitian:

Berdasarkan analisis dan sintesis literatur, peneliti menulis laporan penelitian yang mencakup pengantar, tinjauan literatur, metodologi studi literatur, analisis temuan, dan kesimpulan. Laporan ini menguraikan pemahaman yang diperoleh dari literatur serta memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya atau aplikasi praktis dalam konteks pendidikan.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, penelitian menggunakan metode studi literatur dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang penerapan teknologi augmented reality dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta kontribusi literatur terhadap pemahaman tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari penelitian menggunakan metode studi literatur tentang penerapan teknologi augmented reality dalam meningkatkan minat belajar siswa:

1. Pengaruh Penerapan Teknologi Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa:

Studi literatur menunjukkan bahwa penerapan teknologi augmented reality dalam menyajikan materi pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Homan & Djohan, 2021). Pengalaman belajar yang imersif dan interaktif yang ditawarkan oleh AR membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menantang bagi siswa (Redjeki, 2021b).

2. Efek Penggunaan Augmented Reality terhadap Keterlibatan Siswa:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi augmented reality dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Wahyuanto & Marwan, 2023). Kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran dalam konteks nyata mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih baik (Redjeki, Fauzi, et al., 2021).

3. Peran Faktor Desain dan Konten dalam Efektivitas Augmented Reality:

Analisis literatur menyoroti pentingnya faktor desain dan konten dalam efektivitas penerapan teknologi augmented reality dalam meningkatkan minat belajar siswa (Wahyuanto, 2023). Desain yang menarik dan konten yang relevan dengan kurikulum membantu meningkatkan efek positif dari penggunaan AR dalam pembelajaran (Redjeki & Affandi, 2021).

4. Tantangan dan Kendala dalam Implementasi Augmented Reality di Sekolah:

Beberapa literatur mengidentifikasi tantangan dan kendala dalam implementasi teknologi augmented reality di lingkungan pendidikan (Wahyuanto et al., 2024). Diantaranya adalah biaya implementasi, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan AR ke dalam kurikulum.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang dampak dan implikasi penerapan teknologi augmented reality dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan panduan bagi pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan berbasis teknologi.

Dalam era di mana teknologi semakin meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan juga mengalami transformasi signifikan (Redjeki, 2017c). Salah satu inovasi yang menonjol dalam konteks pembelajaran adalah penggunaan teknologi augmented reality (AR). AR menawarkan potensi yang besar dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, imersif, dan menarik bagi siswa (Redjeki, 2015). Dalam penelitian ini, kami menjelajahi penerapan teknologi AR dalam konteks pendidikan dengan fokus pada bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa (Redjeki, 2017b).

Pengantar ini mengarah pada pemahaman yang mendalam tentang pentingnya memahami bagaimana teknologi AR dapat mengubah paradigma pembelajaran (Pranajaya et al., 2023). Teknologi ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran dalam lingkungan yang nyata (Redjeki, 2017a). Dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan dunia nyata, AR menjanjikan potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membangkitkan minat mereka terhadap pembelajaran.

Namun, seperti halnya dengan setiap inovasi dalam pendidikan, penerapan teknologi AR juga menghadapi sejumlah tantangan dan pertimbangan (Redjeki & Sugihartanti, 2017). Salah satunya adalah masalah infrastruktur, di mana tidak semua lembaga pendidikan memiliki akses yang memadai terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung penggunaan AR. Selain itu, pelatihan guru juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi AR dalam pembelajaran. Guru perlu memahami tidak hanya bagaimana menggunakan teknologi ini secara efektif, tetapi juga bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang sudah ada (Paramarta¹ & Redjeki, 2015).

Dalam mengatasi tantangan-tantangan ini, kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, industri teknologi, dan komunitas pendidikan menjadi krusial (Redjeki, Narimawati, et al., 2021). Investasi dalam infrastruktur teknologi, pelatihan guru, dan pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum merupakan langkah-langkah yang perlu diperhatikan untuk mendukung penggunaan AR dalam pendidikan secara luas (Pranajaya et al., 2022).

Lebih jauh lagi, penting untuk menggali potensi teknologi AR dalam meningkatkan minat belajar siswa dari berbagai sudut pandang (Redjeki, 2017c). Misalnya, penelitian dapat mengeksplorasi bagaimana desain konten AR yang tepat dapat merangsang minat belajar siswa atau bagaimana faktor-faktor psikologis mempengaruhi persepsi siswa terhadap pengalaman pembelajaran dengan menggunakan AR (Suhanda et al., 2020).

Selain itu, perlu dipertimbangkan pula dampak jangka panjang dari penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran (Redjeki et al., 2020). Meskipun AR menawarkan banyak manfaat, termasuk meningkatkan minat belajar siswa, kita juga perlu mempertimbangkan implikasi sosial, etika, dan psikologisnya. Ini termasuk pertanyaan tentang bagaimana penggunaan teknologi AR dapat memengaruhi interaksi sosial antara siswa, atau apakah penggunaan teknologi ini dapat menyebabkan ketimpangan akses terhadap pendidikan (Redjeki, 2016).

Dengan demikian, penelitian tentang penerapan teknologi augmented reality dalam meningkatkan minat belajar siswa tidak hanya membuka pintu bagi kemajuan dalam pendidikan berbasis teknologi, tetapi juga mendorong refleksi mendalam tentang peran teknologi dalam membentuk masa depan pembelajaran (Kusnandar & Redjeki, 2019). Dengan pendekatan yang holistik dan kolaboratif, kita dapat mengoptimalkan potensi teknologi AR untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan inklusif bagi semua siswa (Ismail et al., 2020).

SIMPULAN

Dalam penelitian ini, telah terungkap bahwa penerapan teknologi augmented reality (AR) dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengalaman belajar yang interaktif dan imersif yang ditawarkan oleh AR dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan dunia nyata.

SARAN

Untuk mengoptimalkan manfaat dari penerapan teknologi AR dalam pembelajaran, disarankan agar lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan memberikan perhatian yang lebih besar pada investasi infrastruktur teknologi, pelatihan guru, dan pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Kolaborasi antara berbagai pihak juga perlu ditingkatkan untuk mendukung implementasi AR dalam pendidikan secara luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Terima kasih kepada institusi pendidikan, rekan-rekan sejawat, dan semua individu yang telah memberikan kontribusi dan bantuan mereka. Tanpa dukungan mereka, penelitian ini tidak akan terwujud. Terima kasih atas segala bantuan dan dorongan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I., Maria, S., Herlina, H., Zaenudin, T., & Redjeki, F. (2024). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Pt. Inti Medika Sarana Bandung. *Mandiri Economics Journal*, 1(1), 1–12.
- Arjang, A., Utami, E. Y., & Redjeki, F. (2024). Utilization Of Social Media And Online Platforms In Improving Customer Engagement Of Fashion Smes In Bali. *West Science Business And Management*, 2(01), 29–36.
- Ayesha, I., Redjeki, F., Sudirman, A., Sari, A. L., & Aslam, D. F. (2021). Behavior Of Female Entrepreneurs In Tempe Small Micro Enterprises In Tasikmalaya Regency, West Java As Proof Of Gender Equality Against Aec. 2nd Annual Conference On Blended Learning, Educational Technology And Innovation (Acbleti 2020), 124–130.
- Herlina, H., Mulyeni, S., Ulfha, S. M., Partini, S. T., & Redjeki, F. (2023). Edukasi Wirausaha Dan Pendampingan Psikologis Pasca Gempa Bumi Cianjur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 2(2), 135–146.
- Homan, F., & Djohan, D. (2021). Pengaruh Kesadaran Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Medan Timur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 4(2), 461–464.
- Ismail, I., Fathonih, A., Prabowo, H., Hartati, S., & Redjeki, F. (2020). Transparency And Corruption: Does E-Government Effective To Combat Corruption? *International Journal Of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 5396–5404.
- Junaedi, D., Redjeki, F., & Priadi, M. D. (2023). Pengaruh Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian: Studi Kasus Pada Koperasi Mitra Dhuafa Cabang Mande-Cianjur. *Indonesian Journal Of Economic And Business*, 1(2), 106–120.
- Kusnandar, A., & Redjeki, F. (2019). Payment Security Of Usance Documentary Credit (Dc) For Beneficiary's Bank.
- Oktarifaldi, O., Marta, I. A., Nugroho, A. W., Hardi, V. J., & Utomo, S. (2024). Keterampilan Gerak Dasar Kelompok Usia 7 Sampai 9 Tahun Siswa Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga*, 9(1), 10–23.
- Paramarta¹, V., & Redjeki, F. (2015). The Role Of Management Of Strategic Hr And Transformation And Change Into Competitive Advantage. Dosen Tetap Fak. Ekonomi Usb Ypkp Bandung.
- Pranajaya, S. A., Azhar, A., Rijal, M. K., & Ramadan, W. (2022). The Distinction Of Merdeka Curriculum In Madrasah Through Differentiated Instruction And P5-Ppra. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 463–478.
- Pranajaya, S. A., Walidin, W., & Salami, S. (2023). Islamic Educational Psychology; Urgency And Distinction In The Islamic Religious Education Doctoral Program At Uin Ar-Raniry. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(1), 71–84.
- Redjeki, F. (2015). Suatu Tinjauan Keamanan Pembayaran Transaksi Perdagangan Internasional Dengan Menggunakan Letter Of Credit. *Jurnal Techno-Social Ekonomi*, 8(2).
- Redjeki, F. (2016). Pemahaman Documentary Credit. Universitas Sangga Buana Ypkp.
- Redjeki, F. (2017a). Complying Presentatiom Is Requirement For Export Transaction To Be

- Paid Using Documentary Credit. International Conference Iceisr2017 https://drive.google.com/file/d/0b0udgsgwutm_Ogl2dhduv5zms/view Researchgate. Net. Publication, 322789807.
- Redjeki, F. (2017b). Documentary Credit Sebagai Instrumen Perbankan Yang Dapat Memberikan Keamanan Pembayaran Bagi Pihak Eksportir Pada Perusahaan Internasional. *Jurnal Techno-Socio Ekonomika Universitas Sangga Buana Ypkp*, 10(3), 248–259.
- Redjeki, F. (2017c). The Role Of Acceptance In Expediting Export Payment Transactions Using Usance Documentary Credit. *Jurnal Techno-Social Ekonomi*, 10(1), 1979–4835.
- Redjeki, F. (2021a). Analysis Of Human Resources Management In The New Normal Era To Develop Learning Strategies. *Jurnal Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, 4(2), 7–14.
- Redjeki, F. (2021b). The Influence Of Customer Relationship Management (Crm) On Customer Trust And Loyalty In Pt Amarta Sejahtera. 2nd Annual Conference On Blended Learning, Educational Technology And Innovation (Acbleti 2020), 147–151.
- Redjeki, F. (2022a). Pemahaman Documentary Credit Including Ucp 600.
- Redjeki, F. (2022b). The Effect Of Value Creation Based On Company Performance On Stock Returns In Manufacturing Companies Listed On The Idx.
- Redjeki, F. (2023a). Perdagangan Internasional Vaksin Dalam Pertumbuhan Ekonomi Negara. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1).
- Redjeki, F. (2023b). The Influence Of Customer Characteristics, Bank Reputation, Customer Relationship Management On Customer Value Creation And Its Implications On Customer Trust. Universitas Pasundan.
- Redjeki, F., & Affandi, A. (2021). Utilization Of Digital Marketing For Msme Players As Value Creation For Customers During The Covid-19 Pandemic. *International Journal Of Science And Society*, 3(1), 40–55.
- Redjeki, F., Effendi, A. D., Novari, E., Mubarak, M., & Suparman, N. (2020). Weaving Small Industry Management Strategy Through An Integrative Supply Chain Approach. *Jour Of Adv Research In Dynamical & Control Systems*, 12(20), 2582–2587.
- Redjeki, F., Fauzi, H., & Priadana, S. (2021). Implementation Of Appropriate Marketing And Sales Strategies In Improving Company Performance And Profits. *International Journal Of Science And Society*, 3(2), 31–38.
- Redjeki, F., Narimawati, U., & Priadana, S. (2021). Marketing Strategies Used By Hospitality Businesses In Times Of Crisis Of The Covid-19 Pandemic: Case Study. *Endless: International Journal Of Future Studies*, 4(1), 121–131.
- Redjeki, F., & Sugihartanti, V. P. (2017). Documentary Credit As A Bank Instrument That Can Provide Payment Assurance For Exporter. *Academic Research International*, 8(4), 228–238.
- Sophan, I., Wahyuni, R. S., Redjeki, F., Herlina, H., & Purnama, S. A. (2023). Santri Digital Berinovasi Dalam Berwirausaha Di Desa Benjot Cugenang Cianjur Jawa Barat (Rumah Tahfidz Baitul Qur'an Al-Karim Benjot). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 18–24.
- Suhanda, S., Komara, E., Kusdian, R. D., Pandjaitan, B., Djogo, O., Nugraha, A. D., Minar, D., Kadir, Y., Pitoyo, D., & Mulyadi, C. D. (2020). Pengembangan Dan Pemekaran Usaha Pertanian, Industri Kecil-Menengah, Ekonomi, Komunikasi, Serta Daya Wisata Dan Budaya Daerah Jawa Barat Di Era Globalisasi. *Jurnal Abdimas Sang Buana*, 1(1).
- Wahyunto, E. (2022). Pembaruan Regulasi Pos Dalam Upaya Modernisasi Dan Optimalisasi Layanan Pos Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2), 2391–2397.
- Wahyunto, E. (2023). Kinerja Dosen Ditinjau Dari Kepemimpinan, Kompensasi Dan Motivasi Kerja Pada Sekolah Tinggi Multi Media 'Mmtc'yogyakarta. Universitas Negeri Jakarta.
- Wahyunto, E., Giantoro, E., Widodo, J. D. T., & Yuniar, R. (2024). The Application Of Brainstorming Method In Developing Ideas In The Production Of Television Documentary Side Of Life Episode Not The Same. *Technium Education And Humanities*, 7, 54–65.
- Wahyunto, E., & Marwan, K. G. (2023). The Impact Of Digital Leadership, Compensation And Work Motivation On Educator Performance At Sekolah Tinggi Multimedia" Mmtc" Yogyakarta. *Remittances Review*, 8(4).