



Pengembangan Media Augmented Reality untuk Pembelajaran IPS di SD/MI: Kajian Literatur Sistematis

Ucik Nurul Hidayah¹, Iklilah Nafisa², Kholilah Zakiyatussyarifah³, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum⁴

Korespondensi:

ningrumdianeka@uin-malang.ac.id

Afiliasi:

Department of Islamic Primary Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia¹

uciknurulh99@gmail.com

Department of Islamic Primary Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia²

Iklihahnafisa1@gmail.com

Department of Islamic Primary Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia³

220103110058@student.uin-malang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) serta meninjau efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kajian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis 8 artikel ilmiah yang terbit antara tahun 2020–2025 dan diperoleh melalui basis data Google Scholar, ERIC, serta Semantic Scholar. Hasil kajian menunjukkan bahwa seluruh penelitian yang direview menyimpulkan media pembelajaran berbasis AR dinilai layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa. Media AR memungkinkan siswa memahami konsep IPS yang abstrak melalui pengalaman belajar interaktif dan kontekstual. Selain itu, sebagian besar penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dan motivasi belajar yang signifikan setelah menggunakan media AR dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan teknologi AR berpotensi menjadi inovasi pembelajaran abad ke-21 yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Kajian ini juga memberikan rekomendasi bagi guru dan pengembang media untuk merancang media AR yang sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI dan kebutuhan pembelajaran IPS.

Kata kunci: Augmented Reality; Pembelajaran IPS; SD/MI

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan telah berkembang pesat, dengan teknologi sebagai salah satu pendorong utamanya (Silvi, 2023). Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif dinilai mampu memberikan proses pembelajaran dan pengalaman yang bermakna pada siswa (Muti et al., 2024). AR memiliki karakteristik utama yang mampu menggabungkan dunia nyata dan elemen virtual secara bersamaan, interaktif secara *real-time*, serta menyajikan objek dalam tampilan tiga dimensi (3D). Dengan ini memungkinkan visualisasi materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik (Alfitriani et al., 2021).

Penelitian internasional oleh Krüger et al., (2019) mengungkap bahwa AR memiliki tiga karakteristik kunci dalam konteks pembelajaran, yaitu kontekstualitas (*contextuality*), interaktivitas (*interactivity*), dan spasialitas (*spatiality*). Kontekstualitas memungkinkan siswa memperoleh informasi virtual yang terhubung langsung dengan lingkungan nyata, interaktivitas memberi kesempatan siswa memanipulasi objek real-virtual secara aktif, serta spasialitas membantu pemahaman konsep ruang melalui tampilan visual 3D. Karakteristik ini menjadikan AR lebih unggul dibanding media digital biasa lainnya, karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa (Fadlilah & Khanifah, 2025).

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran di tingkat SD/MI memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan

mudah dipahami (Safira et al., 2022). AR mengintegrasikan objek virtual 2D atau 3D ke dalam lingkungan nyata serta memberikan pengalaman belajar yang hidup dan kontekstual. Di sisi lain, AR mendukung penyajian animasi, interaksi pengguna, video, efek suara, dan elemen multimedia lainnya yang menciptakan pembelajaran menjadi lebih dinamis (Rinaldi et al., 2024). Dengan demikian, AR dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memvisualisasikan konsep yang abstrak, mendorong eksplorasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Namun dalam penerapan AR di SD/MI masih menghadapi kendala seperti keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran berbasis AR.

Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendidikan budaya di SD/MI memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas anak bangsa. Materi budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, hingga seni daerah harus disampaikan melalui metode yang menarik agar siswa memahami maknanya secara mendalam (Mamik Indrawati & Sari, 2024). Di sisi lain, pembelajaran budaya sering terkendala rendahnya minat siswa dan metode pengajaran yang masih konvensional, sehingga materi terasa abstrak dan kurang kontekstual (Anggo et al., 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan potensi AR dalam mengatasi kendala tersebut. Salah satunya penelitian oleh Nursdiansyah et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD melalui pengalaman interaktif yang menggabungkan elemen dunia nyata dan dunia digital. Musyaffa Irsyad Fadhil (2024) mengindikasikan bahwa aplikasi AR berbasis budaya seperti “Si Budi” membuat pembelajaran lebih menarik dengan bentuk visual 3D, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian Rahmannisa et al. (2023) juga mengindikasikan bahwa media pembelajaran AR seperti *Memory Card Game* pada materi keragaman budaya sangat layak dan efektif, berdasarkan validasi ahli dan respons positif guru serta siswa. Selain itu, penelitian oleh Goldy V Nivaan (2024) yang berjudul ‘ ‘ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR untuk Pengenalan Peta bagi Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Maluku Tengah ’ ’ , juga menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media AR yang dikembangkan dengan hasil yang sangat tinggi. 93,13% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 88,40% pada uji coba skala kecil.

Pembelajaran IPS di SD/MI menuntut pemahaman konsep-konsep sosial, budaya, dan lingkungan melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan karakteristik teknologi Augmented Reality (AR) yang menghadirkan objek, fenomena sosial, maupun budaya dalam bentuk visual 3D secara nyata dan interaktif. Dengan kata lain mampu memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam eksplorasi materi IPS.

Namun hingga saat ini, belum terdapat penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) yang secara khusus mensintesis pembuatan produk Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran IPS di SD/MI, baik dari aspek desain pengembangan maupun efektivitasnya. Penelitian yang ada masih bersifat terpisah dan berfokus pada implementasi produk. Selain itu, belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana AR digunakan konsisten dalam pembelajaran IPS, model desain yang paling efektif, serta kecenderungan penelitian terbaru. Hal tersebut berdampak pada kurangnya panduan praktis berbasis bukti untuk merancang media AR yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran.

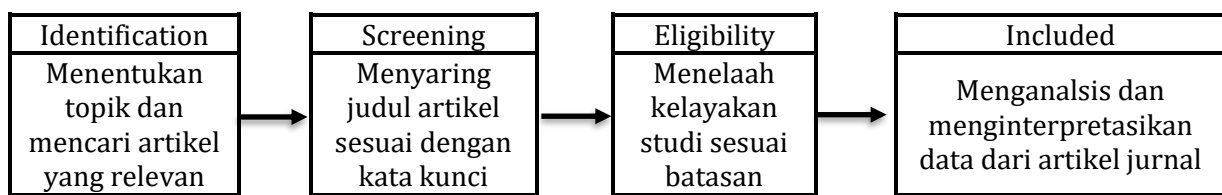
Merujuk pada temuan tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis potensi, tantangan, dan arah pengembangan AR dalam pembelajaran IPS di masa mendatang melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) mengenai pengembangan serta efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis AR pada pembelajaran IPS di SD/MI.

B. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review*

(SLR). Metode ini mempunyai 4 tahapan, pertama identifikasi, kedua menyeleksi, ketiga menelaah, dan keempat menginterpretasikan data (Ekawati et al., 2021). Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis dan meninjau jurnal maupun artikel secara sistematis sesuai prosedur yang ditetapkan.

Peneliti menggunakan database atau *search engine* berupa Google Scholar, Eric, dan Semantic Shoolar dalam mengumpulkan artikel jurnal. Kata kunci yang digunakan meliputi “*Augmented Reality*, Sekolah Dasar (SD), dan Pembelajaran IPS”. Penelitian ini mencakup artikel jurnal yang berumur 5 tahun terakhir, yaitu sekitar 2020-2025. Selain itu peneliti juga membatasi artikel jurnal yang terindeks sinta atau scopus yang digunakan dalam penyusunan. Dari 30 artikel yang sudah ditemukan, peneliti mengambil 8 artikel jurnal yang dianggap paling sesuai dengan kata kunci dan dinilai mampu memberikan kontribusi banyak terhadap penelitian ini. Berikut merupakan diagram atau skema alur penelitian SLR:



Gambar 1: Skema Alur Penelitian SLR
Sumber: (PRISMA dalam Fitriyani, n.d. 2021)

Proses analisis pada penelitian SLR ini, mempunyai 4 tahapan. Pada tahap pertama, peneliti melakukan identifikasi melalui pencarian artikel jurnal menggunakan database sesuai kata kunci. Hal ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan acuan penulisan artikel jurnal yang relevan dengan judul penelitian. Pada tahap ini, peneliti menemukan sebanyak 30 artikel jurnal. Tahap kedua, peneliti memilah artikel jurnal untuk menemukan rujukan yang sesuai dan signifikan terhadap topik yang diteliti. Artikel jurnal ini kemudian disesuaikan relevansinya terhadap AR, Mata Pelajaran IPS, dan Sekolah Dasar. Pada tahap penyaringan terdapat 21 artikel yang sesuai dengan kata kunci, 4 terindeks skripsi, 2 terindeks scopus, 9 terindeks sinta, dan 6 tidak sesuai kata kunci. Tahap ketiga, dilakukan uji jurnal dengan membatasi kelayakan pada jurnal yang terindeks scopus atau sinta, berumur 5 tahun terakhir, penelitian tingkat SD. Jadi, hanya ada 8 artikel jurnal yang sesuai kualifikasi. Tahap keempat, peneliti menganalisis 8 artikel jurnal menggunakan tabulasi data dengan tujuan untuk mengetahui hasil penelitian yang kemudian dibuat kesimpulan dari penelitian tersebut.

C. HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian artikel penelitian terdahulu, terdapat beberapa artikel yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran IPS di sekolah Dasar. Hasil literature review yang dilakukan terdapat 8 artikel mengenai media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran IPS yang akan diulas. Artikel referensi dilakukan pencarian melalui web Google Scholar, dengan keyword “Media Pembelajaran, *Augmented Reality* (AR), Hasil Belajar, Siswa SD/MI” .

Table 1. Tabel Penelitian yang Relevan dengan Pengembangan Media Berbasis *Augmented Reality*

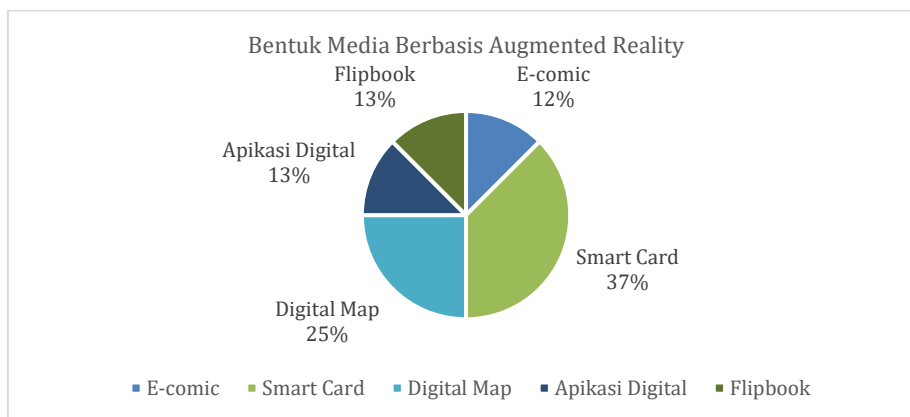
No	Penulis, Tahun	Judul Artikel Jurnal	Hasil Penelitian	Indeks Jurnal	Subjek	Desain Penelitian
1	Rizqa	Feasibility of	E-komik berbasis AR	Sinta 2	20 siswa	Desain

No	Penulis, Tahun	Judul Artikel Jurnal	Hasil Penelitian	Indeks Jurnal	Subjek	Desain Penelitian
	Raudatul Jannah, Galih Mahardika Christian Putra, 2024	Augmented Reality Integrated E-Comics to Improve Learning Outcomes	memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran dengan penilaian ahli media 90 % ahli materi 80%. Terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan e-komik berbasis AR		kelas V SD Negeri 2 Wanaraja	penelitian ini menggunakan model 4D
2	Fuji Rahmannisa, Tina Rustini, Yusuf Tri Herlambang, 2023	Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Memory Card Game Pada Pembelajaran IPS Kelas 4 SD	Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi IPS.	Sinta 5	Guru dan 11 siswa kelas IV di SDN 2 Kalapare	Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE
3	Dian Nur Rahmawati, Shirly Rizki Kusumaningrum, Radeni Sukma Indra Dewi, Mohammad Zainuddin, 2024	Digital Map Media: The Needs of Digital Media for Social Studies Learning in Grade IV Elementary School	Penelitian menyatakan bahwa pengembangan e-modul dilakukan sangat baik dan layak untuk digunakan.	Sinta 3	11 siswa kelas IV SDN Mangunan 02	Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dan kuantitatif
4	Goldy V Nivaan, Reynaldi Siwalette, 2024	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR Untuk Pengenalan Peta Bagi Siswa Sekolah Dasar (SD) Di Kabupaten Maluku Tengah	Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa pakar dalam media memberikan persentase kelayakan sebesar 93.13%, ahli materi sebesar 95%, dan uji coba skala kecil dengan persentase 88,40% semuanya masuk dalam kategori sangat layak.	Sinta 3	Siswa SD Negeri 160 Maluku Tengah	Metode IMSDD Interactive system (multimedia design and development)
5	Zulfikar Selang, Sudirman, Muhammad Tahir, Moh. Irawan Zain, 2025	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Augmented Reality Berbasis Aplikasi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media: 95% dengan kategori sangat layak validasi oleh ahli materi: 95% dengan kategori	Sinta 4	Siswa kelas V SDN 29 Cakra negara	Desain penelitian ini menggunakan model 4D

No	Penulis, Tahun	Judul Artikel Jurnal	Hasil Penelitian	Indeks Jurnal	Subjek	Desain Penelitian
		Assembler EDU Pada Materi “Keragaman Budaya Indonesia” Kelas V SDN 29 Cakranegara	sangat layak. Hasil uji kepraktisan Respon guru: 87,5% dengan kategori sangat praktis serta respon siswa (15 orang): 92,91% dengan kategori sangat praktis			
6	Irsyad Fadhil Musyaffa, Barokah Isdaryanti, 2024	Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis AR untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media memperoleh skor 93,33% dari ahli materi dan 95,65% dari ahli media dengan kategori sangat layak, respons siswa mencapai 90,60%, evaluasi guru 96%, serta uji T dan N-gain (sig 2-tailed = 0,0008 dan N-gain 73,46 %) menunjukkan bahwa media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar siswa.	Sinta 4	Siswa kelas IV SD Negeri Tambakaji 03 di Kota Semarang	Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE
7	Mufidatul Khusna, Mohamad Fatih, Cindya Alfi, 2024	Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari ahli media mencapai 87 %, ahli materi 100 %, dan ahli bahasa 82 %, sehingga media dikategorikan valid; serta peningkatan self-efficacy siswa setelah penggunaan media menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,5122 yang tergolong pada kategori sedang.	Sinta 4	15 siswa kelas IV UPT SDN Tuliskriyo 02 Kabupaten Blitar	Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE
8	Putri Novia Rahmawati, Yatim Riyanto, Nasution, 2023	Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (Aa) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) pada materi IPS tentang kerajaan Hindu, Budha dan	Sinta 2	20 siswa kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik	Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE

No	Penulis, Tahun	Judul Artikel Jurnal	Hasil Penelitian	Indeks Jurnal	Subjek	Desain Penelitian
		Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar	Islam di Indonesia merupakan Media pembelajaran yang berkategori sangat layak dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t- terjadi perbedaan yang signifikan antara rerata hasil pretest dan posttest dan n-gain mengalami peningkatan 0,63 berkriteria sedang; selama pembelajaran yang dilakukan di 2 pertemuan sikap peserta didik mengalami peningkatan dari 75.33% (baik) menjadi 84.55% (sangat baik); keterampilan berpikir kreatif mendapatkan hasil yang sangat efektif yaitu $\geq 81\%$			

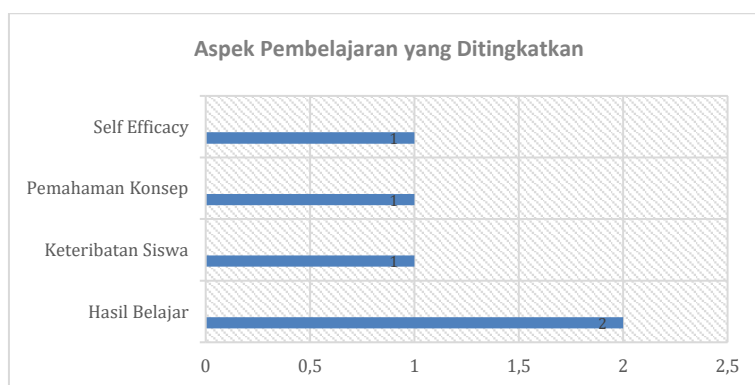
Berdasarkan hasil telaah dari delapan penelitian yang dianalisis, bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) menunjukkan variasi yang cukup beragam. Produk yang dikembangkan antara lain *E-comic*, *Memory Card Game*, *Digital Map*, *Flash Card*, Aplikasi Kebudayaan, *Flipbook*, dan *Smart Card*. Dari keseluruhan penelitian tersebut, mayoritas bentuk pengembangan berupa media berbasis kartu seperti *Flash Card*, *Memory Card*, dan *Smart Card*, karena dinilai lebih mudah diimplementasikan serta interaktif bagi peserta didik Sekolah Dasar.



Gambar 2. Diagram Bentuk Media Berbasis *Augmented Reality*

Hasil analisis menunjukkan bahwa *Smart Card* merupakan bentuk media yang paling sering dikembangkan (37%), diikuti oleh *Digital Map* (25%), serta Aplikasi Digital dan *Flipbook* masing-masing sebesar 13%, dan E-Komik sebesar 12%. Dominasi bentuk *Smart Card* dan *Digital Map* menunjukkan kecenderungan peneliti untuk memanfaatkan AR sebagai sarana visualisasi spasial dan interaksi berbasis konteks nyata, yang sangat membantu dalam pembelajaran tematik maupun IPA.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) yang menggabungkan elemen virtual dengan lingkungan nyata mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa (Bramble, 2005). Pemanfaatan teknologi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, terutama di tingkat sekolah dasar (Adhwa et al., 2025). Bentuk pengembangan media AR dalam delapan penelitian tersebut diarahkan untuk meningkatkan beberapa aspek penting dalam proses pembelajaran, antara lain: hasil belajar siswa, pemahaman konsep, keterlibatan siswa, serta *self-efficacy*.



Gambar 3. Diagram Aspek Pembelajaran yang Ditingkatkan

Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek yang paling banyak ditingkatkan melalui media AR adalah hasil belajar siswa (40%), diikuti oleh peningkatan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa AR berperan besar dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara konkret dan kontekstual (Fadlilah & Khanifah, 2025). Selain itu, beberapa penelitian juga menyatakan peningkatan motivasi dan *self-efficacy*, yang menunjukkan bahwa media AR tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan motivasional. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi, Popiyanto, dan Yuliana (2024) yang menyatakan bahwa teknologi *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan memberikan informasi secara langsung dan terintegrasi dengan lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya, hasil penelitian oleh Nursyafitri, Isrok'atun, dan Hanifah (2024) juga mendukung temuan tersebut. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test pada angket motivasi belajar, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,109 dengan signifikansi 0,003 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Amalia et al. (2023) pengembangan Augmented reality dengan menggabungkan antara hologram dengan video pembelajaran dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Hal ini disebabkan karena siswa mampu fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

D. CONCLUSION

Berdasarkan hasil telaah terhadap delapan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), dapat disimpulkan bahwa bentuk pengembangan media AR menunjukkan variasi yang cukup beragam, meliputi E-comic, Memory Card Game, Digital Map, Flash Card, Aplikasi Kebudayaan, Flipbook, dan Smart Card. Dari berbagai bentuk tersebut, media berbasis kartu (Smart Card, Flash Card, dan Memory Card) menjadi jenis pengembangan yang paling banyak digunakan karena dinilai praktis, interaktif, serta mudah diintegrasikan dengan perangkat mobile siswa.

Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa aspek hasil belajar siswa merupakan fokus peningkatan utama (37,5%), diikuti oleh peningkatan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, self-efficacy, dan kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis AR tidak hanya berdampak pada kemampuan kognitif, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, *Augmented Reality* (AR) berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang imersif, menarik, dan kontekstual. Penggabungan elemen virtual dan lingkungan nyata memungkinkan siswa memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret, sehingga memperkuat pemahaman dan hasil belajar.

Penelitian lanjutan yang disarankan dari hasil penelitian ini yaitu penelitian eksperimen komparatif untuk membandingkan AR dengan media digital non-AR di SD/MI. Penelitian lanjutan ini diharapkan dapat membandingkan dampaknya kepada siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

ACKNOWLEDGMENTS

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah artikel yang dianalisis, yaitu 8 artikel yang didominasi dari penelitian nasional. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan penelitian internasional agar memiliki pandangan secara global tentang penerapan AR dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengintegrasikan konteks pendidikan Islam dan pendekatan multiliteracy untuk memperkaya model pembelajaran berbasis AR.

REFERENSI

- Adhwa, N., N. Faeza, N. A. Alwi, and S. S. Syam. 2025. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Sekolah Dasar." *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3(2):329-39.
- Amalia, Nurul Rizki, Icha Peratiwi Sihotang, Nurhayani Nurhayani, and Siti Rafiqah Sam. 2023. "Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *FONDATIA* 7(1):41 - 51. doi:10.36088/fondatia.v7i1.2914.
- Anggo, A. Y., Santoso, G., Wuriyani, D., & ... (2023). Mengidentifikasi Peluang dan Tantangan yang Muncul dari Keragaman Budaya Indonesia Secara Mandiri dan Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 310 - 331. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/download/630/310>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1),

- 30-38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Bramble, Judith. 2005. "Reshaping Their Views: Science as Liberal Arts." *New Directions for Teaching and Learning* (103):51-60. <https://doi:10.1002/tl.203>.
- Dewi, Triendhita Nuraini, Yudha Popiyanto, and Leni Yuliana. 2024. "Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research* 2(3):212 - 19. <https://doi:10.1002/tl.203doi:10.69693/ijim.v2i3.157>.
- Ekawati, A. D., Ningsih, S. K., Suwartini, Y., & C. Wenno, E. (2021). Penulisan Systematic Literature Review (SLR) Pada Jurnal Terindeks. *Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(4), 645. <https://doi.org/10.32832/abdidos.v5i4.1039>
- Fadlilah, Risyda Dzul, and Marsanda Dwi Khanifah. 2025. "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara , Indonesia Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran . Pemahaman Konsep Y." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 3(1):161-70.
- Fitriyani, N. I. (n.d.). *Metode PRISMA Untuk Memprediksi Penyakit Kanker Payudara*. September 2021, 13-18.
- Goldy V Nivaan, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Peta bagi Siswa Sekolah Dasar (Sd) di Kabupaten Maluku Tengah . *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 379-388.
- Jannah, Rizqa Raudatul, and Galih Mahardika Christian Putra. 2024. "Feasibility of Augmented Reality Integrated E-Comics to Improve Learning Outcomes." *Mimbar Sekolah Dasar* 11(3):557 - 71. doi:DOI: 10.53400/mimbar-sd.v11i3.75215.
- Khusna, Mufidatul, Mohamad Fatih, and Cindya Alfi. 2024. "Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV. " *Jurnal Perseda* 7(1):30 - 39. <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2168>.
- Krüger, J. M., Buchholz, A., & Bodemer, D. (2019). Augmented reality in education: Three unique characteristics from a user' s perspective. *ICCE 2019 - 27th International Conference on Computers in Education, Proceedings*, 1(December), 412 - 422. <https://doi.org/10.58459/icce.2019.481>.
- Mamik Indrawati, & Sari, Y. I. (2024). Memahami Warisan Budaya Dan Identitas Lokal. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 1(18), 40-48.
- Musyaffa Irsyad Fadhil, I. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 09.
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ms, S. S. U., & Anwar, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4, 5463-5474.
- Nivaan, Goldy V, and Reynaldi Siwalette. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Peta Bagi Siswa Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Maluku Tengah." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 9(1):379 - 88. <https://doi.org/10.29100/jupi.v9i1>.
- Nursdiansyah, N., Apriliani, D., Nurlaela, I., & ... (2024). Efektivitas Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Minat Siswa terhadap Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 19875-19884. <https://iptam.org/index.php/iptam/article/view/15340>
- Nursyafitri, Annisa Auliani, Isrok' atun Isrok' atun, and Nurdinah Hanifah. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Siswa. " *Jurnal Syntax Admiration* 5(5):1750 - 63. <https://doi:10.46799/jsa.v5i5.1161>.

- Rahmannisa, F., Rustini, T., & Tri Herlambang, Y. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Memory Card Game Pada Pembelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 62. <https://doi.org/10.26418/skjni.v3i2.57571>
- Rahmawati, Dian Nur, Shirly Rizki Kusumaningrum, Radeni Sukma Indra Dewi, and Mohammad Zainuddin. 2024. "Digital Map Media: The Needs of Digital Media for Social Studies Learning in Grade IV Elementary School." *Thinking Skills and Creativity Journal* 7(1):1 - 9. doi:10.23887/tscj.v7i1.77804.
- Rahmawati, Putri Novia, Yatim Riyanto, and Nasution. 2023. "Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (Aa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(1):687 - 700.
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20-28. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Safira, I., Rahim, A., & Palangi, P. I. (2022). Efektivitas Augmented Reality (AR) pada Konsep Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Klasikal : Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(3), 685-692. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v4i3.414>
- Selang, Zulfikar, Sudirman Muhammad Tahir, and Moh. Irawan Zain. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr EDU Pada Materi 'Keragaman Budaya Indonesia' Kelas V SDN29 Cakranegara." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10(2):1540 - 45. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3355>.
- Silvi, A. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Era Abad 21. *National Conference from Magister of Education Management*, 285-288.