



Transformasi Pembelajaran melalui Media *Augmented Reality* (AR): Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Nurul Huda

M. Bagus Andreanto^{1*}, Tri Ratna Dewi², Resti Septikasari³

^{1,2,3} Universitas Nurul Huda

*E-mail: bagusandreanto432@gmail.com

Abstrak

Kualitas pendidikan dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya prestasi belajar siswa yang disebabkan oleh dominasi penggunaan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Huda Sukaraja pada materi sistem pencernaan manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 21 siswa yang dipilih menggunakan teknik *systematic sampling*. Instrumen penelitian berupa 25 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Prosedur penelitian meliputi pemberian pretest, pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media AR yang menampilkan visualisasi tiga dimensi organ pencernaan secara real-time, serta pemberian posttest. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (normalitas) dan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 66,09 meningkat menjadi 80,95 pada posttest, dengan tingkat ketuntasan belajar naik dari 28,57% menjadi 85,71%. Hasil uji statistik menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis AR efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memperkuat penelitian sebelumnya yang menekankan potensi AR dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis AR layak digunakan sebagai alternatif inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa di madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract

The quality of primary education in Indonesia still faces various challenges, one of which is the low student achievement resulting from the dominant use of traditional teaching methods. This study aims to examine the effect of implementing Augmented Reality (AR)-based learning media on the learning outcomes of fifth-grade students at MI Nurul Huda Sukaraja in the topic of the human digestive system. The research method employed was an experiment with a one-group pretest-posttest design. A total of 21 students were selected as the sample using systematic sampling. The research instrument consisted of 25 multiple-choice questions that had been tested for validity and reliability. The research procedure included administering a pretest, conducting learning activities using AR media that displayed real-time three-dimensional visualizations of digestive organs, and administering a posttest. Data analysis was carried out through prerequisite tests (normality) and hypothesis testing using a paired sample t-test. The findings showed that the average pretest score of 66.09 increased to 80.95 in the posttest, with the mastery level rising from 28.57% to 85.71%. Statistical testing produced a significance value of

0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between learning outcomes before and after the treatment. These results demonstrate that AR is effective in improving student learning outcomes and reinforce previous studies that highlight AR's potential in enhancing interest, motivation, and understanding of abstract concepts. Therefore, AR-based media is feasible to be used as an innovative alternative to create more interactive and student-centered learning in madrasah ibtidaiyah.

Keywords: Augmented Reality, learning media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan di Indonesia hingga kini masih menghadapi tantangan serius dan menjadi isu penting dalam pembangunan nasional. Laporan *Global Talent Competitiveness Index* (GTCI) tahun 2021 melaporkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-80 dari 125 negara dalam hal pendidikan (INSEAD, 2021). Posisi tersebut merefleksikan rendahnya daya saing global yang berakar pada kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Kondisi ini disebabkan oleh sistem pendidikan yang masih belum optimal, terutama dalam hal penggunaan materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakter peserta didik di era digital (Hutapea et al., 2025; Sari et al., 2025).

Pendidikan dasar, yang merupakan pijakan awal pembentukan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, seharusnya mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada siswa (Noer et al., 2023). Namun, hasil observasi awal di kelas V MI Nurul Huda Sukaraja pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan penggunaan media sederhana. Model pembelajaran seperti ini lebih bersifat *teacher-centered*, sehingga siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam kegiatan diskusi, serta minim partisipasi dalam aktivitas pembelajaran (Sinaga et al., 2025).

Dampak dari pendekatan tersebut terlihat pada capaian akademik siswa yang cukup rendah. Rata-rata nilai ujian harian siswa hanya 50. Adapun nilai tersebut disinyalir belum memenuhi minimal nilai KKTP yaitu 70. Rendahnya nilai KKTP ini mengindikasikan bahwa menurunnya hasil belajar siswa, dari nilai ini juga dapat diketahui terdapat ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran (TP) dengan capaian siswa (CP). Hal ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan selaras dengan perkembangan teknologi, agar mampu mendorong motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa.

Kondisi pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran IPAS, menuntut adanya terobosan melalui pemanfaatan media yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga menstimulasi partisipasi aktif siswa (Nengsih et al., 2024). Inovasi berbasis teknologi dapat menjadi jawaban atas kebutuhan tersebut, terlebih karena generasi peserta didik saat ini akrab dengan perangkat digital serta lebih tertarik pada penyajian informasi visual dan interaktif (Venty, 2023). Keberadaan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak

hanya sekadar opsi, melainkan sebuah keharusan dalam memanifestasikan pengalaman belajar-mengajar yang efisien dan sesuai dengan zamannya (Jusman & Parisu, 2025).

Salah satu inovasi yang berpotensi besar adalah penerapan Augmented Reality (AR). Teknologi AR memungkinkan penggabungan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara langsung dan interaktif (Kurdi, 2021; Mufidatul'Ula et al., 2025). Karakteristik ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, konkret, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai gambar menarik, visualisasi objek nyata, serta sudah terbiasa menggunakan perangkat smartphone maupun tablet. Selain menarik perhatian siswa, AR merepresentasikan realitas yang lebih realistis dan dapat meningkatkan daya ingat, membantu mereka memahami ide-ide abstrak, menumbuhkan kreativitas, maupun menumbuhkan pemikiran kritis (Wiliyanti et al., 2024).

Hasil penelitian terdahulu juga memperkuat potensi teknologi ini. Asatryan et al. (2023) menyatakan bahwa AR mampu meningkatkan motivasi belajar karena sifatnya yang interaktif dan imersif. Indayana & Indrapangastuti (2025) membuktikan bahwa AR secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa dan adanya perbedaan nyata antara capaian sebelum dan sesudah menggunakan AR. Dengan demikian, AR berkontribusi positif terhadap aspek kognitif maupun afektif siswa dalam pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran berbasis AR pada mata pelajaran IPA kelas lima di MI Nurul Huda menjadi fokus utama penelitian ini, sebagaimana dibuktikan oleh dasar deskriptif dan temuan empiris. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi efikasi AR dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan bukti empiris bahwa implementasi teknologi AR di MI Nurul Huda relevan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi para pendidik untuk mengintegrasikan AR ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang diterapkan berupa *one group pretest-posttest* dalam kerangka metode eksperimen. Desain tersebut dipilih karena memberikan peluang bagi peneliti untuk mengetahui efektivitas perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V MI Nurul Huda Sukaraja tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 42 orang. Dari populasi tersebut, diambil sampel sebanyak 21 siswa menggunakan teknik *systematic sampling*, metode ini dilakukan dengan cara memilih sampel secara teratur mengikuti urutan tertentu yang ada pada populasi (Sukabumi, 2022). Teknik ini dipilih agar sampel lebih representatif dan dapat menggambarkan kondisi populasi secara proporsional.

Adapun tahapan penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap. Pertama, persiapan dimana dalam tahap ini dilakukan penyusunan alat ukur berupa soal *pretest* dan *posttest*, pembuatan media AR yang menampilkan model tiga dimensi organ pencernaan manusia beserta mekanisme kerjanya, serta koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap kedua adalah

pelaksanaan, pertama-tama peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal siswa tentang materi sistem pencernaan. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran dengan media AR, di mana mereka dapat mengamati bentuk, fungsi, dan proses kerja organ pencernaan secara real-time. Pada proses ini guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa didorong untuk aktif mengamati, berdiskusi, serta mengeksplorasi media yang digunakan. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* yang berisi pertanyaan-pertanyaan serupa untuk menilai sejauh mana peningkatan pembelajaran mereka setelah perlakuan. Ketiga, tahap analisis data meliputi pemrosesan skor *pretest* dan *posttest* untuk memastikan perbedaan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 item untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dari *pretest* dan *posttest* dianalisis dalam dua tahap. Uji prasyarat dilakukan pada tahap awal, yang meliputi uji homogenitas untuk mengevaluasi kesetaraan varians dan uji normalitas untuk memastikan distribusi data normal. Tahap kedua melibatkan uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan SPSS 27 dan uji *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menelaah pengaruh media pembelajaran berbasis AR terhadap capaian hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Huda Sukaraja pada materi sistem pencernaan manusia. Data penelitian diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media AR. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi, terlebih dahulu dilakukan pemberian *pretest*. Selanjutnya, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media AR yang dirancang untuk menampilkan organ dan proses pencernaan secara interaktif. Setelah perlakuan selesai, Tes akhir (*posttest*) dilaksanakan guna mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media berbasis AR.

Berikut adalah tabulasi nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V MI Nurul Huda Sukaraja:

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Komponen	Pretest	Posttest
1	Rata-Rata	66,09	80,95
2	Jumlah Siswa Tuntas	6	18
3	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15	3
4	Persentase Ketuntasan Siswa	28,57%	85,71%

Tabel 1 menunjukkan bahwa data perolehan hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan (*pretest*) rata-rata ialah 66,09, kemudian pasca pembelajaran dengan media *Augmented Reality* (AR) mengalami peningkatan menjadi 80,95. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 14,86 poin setelah penggunaan media

AR. Dari segi ketuntasan belajar, sebelum perlakuan hanya 6 peserta didik (28,57%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP, sedangkan 15 siswa (71,43%) belum tuntas. Setelah diberikan pembelajaran berbasis AR, terdapat peningkatan peserta didik yang tuntas, yaitu sebanyak 18 orang (85,71%), sementara yang belum tuntas menurun menjadi 3 orang (14,29%).

Kenaikan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan serta persentase ketuntasan dari 28,57% menjadi 85,71% menunjukkan bahwa media pembelajaran AR berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya terkait materi sistem pencernaan manusia. Selain itu, penerapan teknologi ini memberikan indikasi bahwa siswa menjadi lebih aktif, memiliki motivasi tinggi, serta meraih hasil belajar yang lebih baik daripada melalui metode pembelajaran tradisional.

Sebelum peneliti melakukan pengujian hipotesis, diperlukan terlebih dahulu untuk pengujian uji normalitas menggunakan model *Shapiro-Wilk*. Hasil uji ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Tes	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,973	21	0,791	Normal
Posttest	0,972	21	0,769	Normal

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi uji normalitas pada uji tahap awal (*pretest*) (0,791) dan uji tahap akhir (*posttest*) (0,769) yang menunjukkan $> 0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal, sehingga memungkinkan uji parametrik digunakan untuk melengkapi penelitian. Selanjutnya, dilakukan uji *One Sample t-Test* untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar siswa pasca pembelajaran berbasis AR lebih tinggi dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70.

Tabel 3. Hasil Uji *One Sample T-test*

Tes	Mean	t	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pretest	66,10	-1,950	0,065	≤ 70
Posttest	80,95	5,043	0,000	> 70

Berdasarkan hasil analisis pada table 3 didapatkan nilai rata-rata pretest siswa masih ada di bawah KKTP dengan signifikansi 0,065 ($> 0,05$), sedangkan pada posttest nilai rata-rata peserta didik jauh melampaui KKTP dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Dengan ini membuktikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran berbasis AR. Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan uji *Paired Sample t-Test* guna melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan pasca *treatment*.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pasangan Data	Mean Selisih	Std Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-14,857	4,408	-15,446	20	0,000

Berdasarkan hasil uji yang tercantum pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AR berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Huda Sukaraja.

Pembahasan

Penelitian diawali dengan pretes untuk menilai kemampuan awal peserta didik terkait sistem pencernaan manusia. Hasil pretes menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum tuntas belajar, dengan skor rata-rata 66,09 poin. Enam peserta didik (28,57%) berhasil menyelesaikan pembelajaran, sementara lima belas siswa (71,43%) gagal memenuhi KKTP. Hal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Setelah itu, peneliti melaksanakan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media AR yang menampilkan model tiga dimensi organ pencernaan beserta proses kerjanya secara real-time. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih antusias, aktif mencoba aplikasi AR, dan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran, dilakukan posttest untuk mengukur capaian siswa setelah perlakuan. Hasil posttest memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata menjadi 80,95, dengan siswa yang mendapatkan nilai tuntas naik menjadi 18 orang (85,71%) dan yang tidak tuntas menurun menjadi 3 orang (14,29%).

Kenaikan rata-rata nilai sebesar 14,86 poin serta peningkatan persentase ketuntasan dari 28,57% menjadi 85,71% memperlihatkan bahwa AR mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Fakta bahwa hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar memperlihatkan bahwa pembelajaran dengan AR mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai visualisasi konkret dan interaktif.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yaitu Indayana & Indrapangastuti (2025) yang menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan, yang sejalan dengan kondisi siswa pada penelitian ini. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mufidatul'Ula et al. (2025) juga mengonfirmasi adanya peningkatan hasil belajar yang nyata setelah penggunaan AR, karena siswa lebih mudah memahami materi melalui visualisasi tiga dimensi yang konkret. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana siswa lebih mudah memahami materi sistem pencernaan setelah melihat simulasi interaktif melalui AR.

Selanjutnya, Leliavia (2023) menekankan bahwa pembelajaran dengan AR tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tampak jelas dalam penelitian ini ketika siswa terlibat secara aktif selama proses eksplorasi media AR, berbeda dengan kondisi pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Selain itu, penelitian Komarudin (2025) menyebutkan bahwa AR mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep abstrak siswa melalui visualisasi interaktif. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media AR. Dengan demikian, AR terbukti efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit dibayangkan, seperti proses kerja organ pencernaan.

Tidak hanya itu, penelitian oleh Asatryan et al. (2023) di tingkat internasional juga menguatkan temuan ini. Mereka menemukan bahwa AR dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan karena sifatnya yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa AR memiliki potensi besar sebagai media inovatif dalam pembelajaran, termasuk di madrasah ibtidaiyah seperti MI Nurul Huda Sukaraja.

Berdasarkan hal tersebut, hasil penelitian ini tidak hanya menambah bukti empiris, tetapi juga memperluas hasil penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa AR dapat secara efektif diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis AR dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sebelumnya masih didominasi metode konvensional.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Huda Sukaraja pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata skor pretest dari 66,09 menjadi 80,95 pada posttest, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 28,57% menjadi 85,71%. Peningkatan tersebut dialami oleh seluruh siswa, yang menegaskan bahwa AR efektif membantu pemahaman materi secara konkret, menarik, dan interaktif. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan AR dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap ide-ide abstrak. Oleh karena itu, AR layak diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif di madrasah ibtidaiyah, pada Mapel Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dan meningkatkan kualitas hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Asatryan, S., Svajyan, A., & Antonyan, S. (2023). Augmented reality in education for children with special needs. *Armenian Journal of Special Education*, 7(1), 56–62.

- Hutapea, N. P. A., Gaol, M. K. L., Ginting, H. P. O., Nst, Z. F., Ketaren, M. A., & Mailani, E. (2025). Analisis Strategi Pembelajaran Matematika yang Efektif untuk Meningkatkan Kreativitas dan Minat Siswa SD. *Phytagoras*, 145–151.
- Indayana, S. A., & Indrapangastuti, D. (2025). Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1762–1772.
- INSEAD. (2021). *The Global Talent Competitiveness Index 2021*. <https://www.insead.edu/sites/insead/files/assets/dept/fr/gtci/GTCI-2021-Report.pdf>
- Jusman, J., & Parisu, C. Z. L. (2025). Dari Kelas Konvensional ke Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(2), 103–111.
- Komarudin, A. (2025). Integrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika: Tinjauan Teoretis Pendekatan Kognitif dan Visualisasi Spasial. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 10(2), 26–36.
- Kurdi, M. S. (2021). Realitas Virtual Dan Penelitian Pendidikan Dasar : Tren Saat Ini dan Arah Masa Depan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 1(4), 60–85.
- Leliavia, L. (2023). Literature review: Media pembelajaran augmented reality (AR) sebagai inovasi di era revolusi industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan Sdm Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12.
- Mufidatul'Ula, W., Ardianti, E. D., Lifiani, N. A., Towafiah, M., Cahyani, A. P., & Yulia, N. M. (2025). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality (Ar) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Mata Pelajaran Ipa: Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 230–246.
- Nengsih, S., Yonanda, D. A., & Haryanti, Y. D. (2024). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran IPA untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia di Sekolah Dasar. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(1), 117–126.
- Noer, R. Z., Mustopa, D., Ramly, R. A., Nursalim, M., & Arianto, F. (2023). Landasan Filosofis Dan Analisis Teori Belajar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1559–1569.
- Sari, M. F., Koderi, K., Sagala, R., & Mizan, A. N. (2025). Literature Review: Penggunaan Teknologi Media Artificial Intellingence Chatgpt Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 560–569.
- Sinaga, C., Silaban, Y. E., Naibaho, K. S., Simamora, R. O., & Purba, I. P. (2025). Analisis Permasalahan dalam Pembelajaran Fisika, Evaluasi, dan Penilaian Serta Solusi Untuk Mengatasinya: Studi Literatur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 10(3), 167–186.
- Sukabumi, S. P. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Venty, V. (2023). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (Jipm)*, 1(2), 52–59.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Peserta Didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 953–964.