



## ***Systematic Literature Review: Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS di SMP***

Rahma Agistia<sup>1\*</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Univeritas Negeri Jakarta

\*Penulis Korespondensi: [rahma.agistia@mhs.unj.ac.id](mailto:rahma.agistia@mhs.unj.ac.id), [desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id), [sujarwo-fis@unj.ac.id](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)

**Abstract.** *The integration of technology in education is essential to meet the demands of 21st-century learning, particularly in Social Studies (IPS) at the junior high school level. However, IPS instruction still encounters challenges, including low student engagement and difficulties in comprehending abstract concepts. This study aims to examine the effectiveness of Augmented Reality (AR)-based learning media in enhancing the quality of IPS learning. The research employs a Systematic Literature Review (SLR) method, analyzing 20 national journal articles published between 2021 and 2026. The findings reveal that AR-based learning media significantly improve students' learning outcomes, conceptual understanding, motivation, interest in learning, and active participation. Furthermore, AR contributes to the development of 21st-century competencies, such as critical thinking, creativity, and digital literacy, through interactive and contextual visualization. Nevertheless, the implementation of AR remains constrained by infrastructural limitations and teachers' technological readiness. In conclusion, AR demonstrates substantial potential as an innovative instructional medium to improve the effectiveness and quality of IPS learning at the junior high school level.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Learning Media, Social Studies Learning*

**Abstrak.** Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21, khususnya pada mata pelajaran IPS di SMP. Namun, pembelajaran IPS masih menghadapi kendala, seperti rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* terhadap 20 artikel jurnal nasional periode 2021-2026. Hasil kajian menunjukkan bahwa AR mampu meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, motivasi, minat belajar, serta keterlibatan aktif siswa. Selain itu, AR juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital melalui visualisasi yang interaktif. Meskipun demikian, implementasi AR masih menghadapi kendala infrastruktur dan kesiapan guru. Oleh karena itu, AR berpotensi besar sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

**Kata kunci:** Augmented Reality, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS

### **1. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik (Afrinola et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu tuntutan penting dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21. Pada era ini, peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan 4C, yaitu *critical thinking*

(berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan 4C peserta didik masih belum optimal. Hasil PISA juga menunjukkan bahwa capaian literasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD (OECD, 2023). Skor PISA Indonesia pada tahun 2022 adalah 359 untuk literasi membaca, 366 untuk matematika, dan 383 untuk sains. Skor tersebut menunjukkan bahwa capaian kompetensi dasar peserta didik Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di Indonesia perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tuntutan abad ke-21. Integrasi teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan teknologi melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Upaya ini selaras dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan tersebut menekankan bahwa pembelajaran harus dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, kemandirian, dan kreativitas siswa. Langkah ini memastikan potensi mereka dapat berkembang secara optimal sesuai dengan minat, bakat, serta tahap perkembangan fisik dan psikologisnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Pembelajaran IPS bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial agar mampu memahami fenomena sosial secara kontekstual (Siregar *et al.*, 2025). Selain itu, IPS juga berkontribusi dalam membentuk karakter dan kesadaran sosial peserta didik dalam menghadapi berbagai isu sosial di masyarakat. Integrasi antardisiplin ilmu di IPS seperti sosiologi, ekonomi, geografi, dan sejarah memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara inovatif guna menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPS masih sering menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode ceramah yang dominan dan keterbatasan media pembelajaran (Lestari *et al.*, 2024). Selain itu, penyampaian materi juga cenderung bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh peserta didik (Utari *et al.*, 2025). Kondisi

ini menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dan kurang optimalnya pemahaman konsep. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual untuk mendukung penyampaian materi IPS agar lebih menarik. Media tersebut juga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran IPS salah satunya adalah media berbasis *Augmented Reality* (AR). Menurut Bowers dalam Nazilah & Ramdhan (2020), *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mampu mengintegrasikan objek virtual, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata secara langsung (*real-time*). *Augmented Reality* (AR) merupakan perkembangan teknologi yang menawarkan tingkat interaktivitas tinggi, sehingga memungkinkan interaksi langsung dengan siswa serta mendorong kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai tantangan dan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Safitri *et al.*, 2025). Penerapan AR dalam pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi yang mendekati kondisi nyata (Firstiary & Susarno, 2025). Selain itu, penggunaan AR juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih atraktif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (Rahmah *et al.*, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AR memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Media AR terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, hasil penelitian tersebut masih tersebar dalam berbagai studi yang belum dianalisis secara komprehensif, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian yang sistematis untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan penelitian terkait efektivitas penggunaan media AR dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, artikel ini memiliki urgensi untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis AR dalam pembelajaran IPS di SMP berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Adapun fokus penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS di SMP?

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, menelaah, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang membahas efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Kajian difokuskan pada aspek peningkatan hasil belajar, pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran inovatif. Proses pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui Google Scholar. Artikel yang dipilih dibatasi pada publikasi artikel jurnal ilmiah nasional yang diterbitkan dalam rentang tahun 2021-2026 dan relevan dengan topik penelitian. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi “*Augmented Reality*”, “Media Pembelajaran”, dan “IPS”. Berdasarkan proses pencarian dan seleksi yang dilakukan, diperoleh sebanyak 20 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini.

Proses identifikasi dan seleksi artikel dilakukan melalui penyaringan judul dan abstrak untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Artikel yang memenuhi kriteria dilanjutkan ke tahap *full-text review*. Kriteria inklusi meliputi artikel tentang media pembelajaran berbasis AR. Artikel yang dikaji berfokus pada penggunaan media pembelajaran AR dalam pembelajaran IPS di SMP. Artikel terpilih kemudian diekstraksi dan dianalisis secara kualitatif. Data dikelompokkan ke dalam tema hasil belajar, pemahaman konsep, motivasi, serta kelebihan dan kendala AR. Analisis dilakukan dengan membandingkan temuan dan mengidentifikasi pola. Hasilnya disintesis untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan AR dalam pembelajaran IPS di SMP.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah meninjau 20 artikel tentang penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS di SMP, ditemukan bahwa AR memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media AR mampu meningkatkan minat belajar siswa. AR juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, AR membantu pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Penggunaan AR membuat pembelajaran lebih interaktif. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis

menunjukkan bahwa AR meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. AR juga mendorong partisipasi aktif siswa. Visualisasi yang interaktif membuat pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu, AR memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif. Data yang diperoleh dari hasil kajian literatur disajikan pada Tabel 1

**TABEL 1.** Hasil Analisis 20 Artikel Penelitian Terdahulu

| No. | Judul Artikel  | Jurnal                      | Penulis/Tahun                 | Hasil Penelitian  |
|-----|--|-----------------------------|-------------------------------|---|
| 1.  | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu untuk Meningkatkan Literasi Geografi pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Wijaya Putra Surabaya | Dialektika Pendidikan (AR)  | Saummita <i>et al.</i> (2025) | Media AR dinyatakan layak dan efektif, ditunjukkan dari peningkatan hasil literasi geografi antara pretest dan posttest serta respon siswa yang berada pada kategori sangat baik.             |
| 2.  | Pemanfaatan Teknologi <i>Augmented Reality</i> pada Pembelajaran IPS di SMPN Mapilli: Tinjauan terhadap Hasil Belajar dan Pengalaman Belajar   | Jurnal Publikasi Pendidikan | Amiruddin & Saputra (2025)    | Penggunaan AR terbukti meningkatkan hasil belajar, di mana nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. |

---

|       |   |                              |  |
|-------|---|------------------------------|--|
| 3.    | Pengaruh Media Dialektika Pembelajaran Digital Pendidikan Berbasis <i>Augmented Reality</i> dengan Aplikasi Assemblr Edu terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 18 Gresik | Ningrum <i>et al.</i> (2025) | Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dengan rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen 88,38 lebih tinggi dibanding kontrol 81,25, sehingga AR efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan N-Gain 0,6561 (kategori sedang-tinggi). |
| <hr/> |   |                              |  |
| 4.    | Penerapan Teknologi Jurnal <i>Augmented Reality</i> Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli   | Gulo <i>et al.</i> (2025)    | Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari 50,89% menjadi 88%, serta hasil belajar meningkat dari 76,57% menjadi 90,88%, dengan ketuntasan belajar mencapai 93,75%, menunjukkan efektivitas AR.  |
| <hr/> |   |                              |  |
| 5.    | Pengembangan Jurnal Media Pembelajaran Mahasiswa <i>Augmented Reality</i> Teknologi (AR) Berbasis Pendidikan Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas                 | Firstiary & Susarno (2025)   | Nilai rata-rata kelas eksperimen 88,33, lebih tinggi dibandingkan kontrol 77,76, serta media dinilai sangat layak (100%), sehingga efektif meningkatkan pemahaman konsep.  |

---

---

|    |   |  |   |
|----|---|--|---|
|    | VIII Di SMP Negeri<br>48 Surabaya   |  |   |
| 6. | Implementasi <i>Project</i> Jurnal<br><i>Based Learning</i> Pendidikan<br>Berbasis Assemblr IPS<br>Edu dalam<br>Membentuk<br>Kreativitas Peserta<br>Didik Kelas VII Mata<br>Pelajaran IPS di SMP          | Kurnia <i>et al.</i> Penerapan AR dalam PjBL<br>(2025) | meningkatkan kreativitas<br>siswa, ditunjukkan dari<br>meningkatnya keaktifan,<br>inovasi, serta kemampuan<br>siswa dalam menghasilkan<br>produk digital yang<br>kontekstual. |
| 7. | Pengembangan Jurnal<br><i>Augmented Reality</i> BasicEdu<br>Melalui Metode<br><i>Flash Card</i> Sebagai<br>Media Pembelajaran<br>IPS  | Logayah <i>et al.</i> Penggunaan AR melalui<br>(2023)  | flashcard membantu siswa<br>memahami materi secara<br>lebih konkret, terutama pada<br>materi sejarah yang<br>sebelumnya bersifat abstrak.                                     |
| 8. | Persepsi Peserta Jurnal Ilmiah<br>Didik SMP Kelas VII WUNY<br>Terhadap<br>Penggunaan<br><i>Augmented Reality</i><br>Sebagai Media<br>Pembelajaran IPS   | Salira <i>et al.</i> Sebanyak 55% siswa<br>(2023)      | menyatakan setuju dan 38%<br>sangat setuju bahwa AR<br>menarik, sehingga<br>menunjukkan bahwa AR<br>diterima dengan baik<br>sebagai media pembelajaran<br>IPS.                |
| 9. | Upaya Meningkatkan JIIPSI: Jurnal<br>Minat dan Motivasi Ilmiah Ilmu Sajjad (2024)<br>Siswa Melalui Bahan Pengetahuan<br>Ajar Berbasis Sosial<br><i>Augmented Reality</i> Indonesia<br>Pada Mata Pelajaran | Mutiani & Hasil penelitian<br>(2024)                   | menunjukkan bahwa<br>penggunaan AR mampu<br>meningkatkan minat dan<br>motivasi belajar siswa  |

---

|  |   |  |
|--|---|--|
| IPS Di MTS Sulamul Huda  |   | secara signifikan dalam pembelajaran IPS.  |
| 10. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara | Social Studies (2025) Mahardhika  | Media memperoleh validasi ahli materi 89,3%, ahli media 90,4%, dan guru 90%, serta respon siswa 84,12%, yang menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. |
| 11. Penerapan Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Meningkatkan Pemahaman terhadap Sejarah Islam di SMP Negeri 3 Pariaman      | Metode Jurnal Studi Tindakan Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Sejarah Islam di SMP Negeri 3 Pariaman Oktavia & Shintia (2025) | & Penerapan AR meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu pemahaman konsep sejarah melalui visualisasi yang lebih nyata.              |
| 12. Pemanfaatan <i>Augmented Reality</i> (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah.  | Journal on Education (2023) Salsabila <i>et al.</i>   | Kualitas media sebesar 84,6% (kategori baik) dan minat belajar siswa mencapai 94% (sangat baik), sehingga AR efektif meningkatkan antusiasme belajar.        |
| 13. The Implementation of <i>Augmented Reality</i> (AR) Media Social   | SAHUR Journal: (2025) Dahlena <i>et al.</i>   | Terdapat peningkatan signifikan pada literasi digital siswa dengan nilai   |

|     |   |                                     |  |
|-----|---|-------------------------------------|--|
|     | Based on Local Humanities Wisdom to Enhance Research Digital Literacy Journal Skills in Social Studies Learning   |                                     | reliabilitas 0,77, menunjukkan bahwa AR berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan keterampilan digital.   |
| 14. | Pengembangan Jurnal Media Pembelajaran Edueco Microsoft Power Point Berbasis <i>Augmented Reality</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di SMP Negeri 1 Hiliduho | Laoli & Harefa (2023)               | Validasi ahli mencapai 100%, uji kelompok besar 90%, serta ketuntasan belajar 75%, sehingga media dinyatakan sangat valid dan efektif digunakan.               |
| 15. | Pengembangan Jurnal Media Peta Interaktif dalam Pelajaran Ilmu dan Pengetahuan Sosial Pembelajaran (IPS) di Kelas VII Sekolah Indonesia (JPPI) Kota Kinabalu                    | Zein <i>et al.</i> (2025)           | Media memperoleh tingkat kelayakan 93,13%-95%, dengan hasil uji awal 88,40%, sehingga termasuk kategori sangat layak dan efektif meningkatkan pemahaman siswa. |
| 16. | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Pada Materi Educational Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia  | SOSEARCH: Suroiya & Prasetya (2021) | Media memperoleh skor ahli 3,50-3,70 (sangat layak) dan respon siswa 93,13%, yang menunjukkan tingkat penerimaan sangat baik.                                  |
| 17. | Effectiveness of The Event-Based Innovation of  | Pratama & Parhan (2026)             | Nilai signifikansi 0,000 (<0,05), sehingga AR  |

---

|  |   |  |
|--|---|--|
| Augmented Reality Social<br>Media in Social Studies<br>Studies Learning Journal  |   | terbukti meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa secara signifikan.   |
| 18. Pelatihan Aplikasi ININNAWA: Hasni et al. Pelatihan AR meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembelajaran digital, meskipun masih terdapat kendala infrastruktur dan adaptasi teknologi.  | Augmented Reality Jurnal (2024)<br>Bagi Guru Bidang Pengabdian Studi IPS Masyarakat:<br>Untuk Menunjang Pembelajaran Digital Di Kota Makassar       |  |
| 19. Implementasi Desain Pendas: Dewi & Media digital termasuk AR terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi.  | Pembelajaran IPS Jurnal Ilmiah Muhibbin yang Inovatif melalui Pendidikan (2024)<br>Aplikasi Digital Dasar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa |  |
| 20. Implementation of International Local Wisdom Journal (2025)<br>Values of the Pedagogy of Niiskeun Pare Social Tradition in the Pulo Studies Traditional Village Community Through Augmented Reality Media As a Source of Learning Social Studies | Dahlana et al<br>(2025)   | Penggunaan AR berbasis kearifan lokal membantu siswa memahami nilai budaya dan konteks sosial secara lebih konkret dan bermakna. |

---

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *systematic literature review* terhadap 20 artikel, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS di SMP. Hal ini terlihat dari berbagai penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, motivasi, pemahaman konsep, minat belajar, berpikir kritis, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa di kelas. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta peningkatan ketuntasan belajar hingga mencapai 93,75% (Amiruddin & Saputra, 2025; Gulo *et al.*, 2025). Selain itu, hasil uji statistik dengan signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) menunjukkan bahwa AR memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (Ningrum *et al.*, 2025; Pratama & Parhan, 2026). Sejalan dengan itu, media AR menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan capaian belajar siswa (Firstiary & Susarno, 2025; Laoli & Harefa, 2023). Temuan tersebut menegaskan bahwa AR efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan AR juga meningkatkan pemahaman konsep, terutama pada materi IPS yang bersifat abstrak. Visualisasi berbasis AR membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, seperti pada materi praaksara dan sejarah Islam (Mahardhika, 2025; Oktavia & Shintia, 2025). Di sisi lain, penggunaan AR juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa, seperti motivasi dan minat belajar. Penelitian Salsabila *et al.* (2023) menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan AR, dengan persentase mencapai 94% dalam kategori sangat baik. Selain itu, sebanyak 55% siswa menyatakan setuju dan 38% sangat setuju bahwa AR merupakan media pembelajaran yang menarik (Salira *et al.*, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa AR mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Integrasi AR dengan model pembelajaran seperti *Project Based Learning* (PjBL) dan pendekatan berbasis kearifan lokal juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam PjBL mendorong siswa untuk lebih inovatif dan aktif dalam menghasilkan produk pembelajaran (Kurnia *et al.*, 2025). Selain itu, AR berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan literasi digital siswa (Dahlana *et al.*, 2025). Kondisi ini menegaskan peran

AR sebagai inovasi media pembelajaran yang adaptif terhadap tuntutan zaman. AR tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Media pembelajaran berbasis AR memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa. Media AR dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS karena mampu meningkatkan kualitas penyajian materi serta pengalaman belajar siswa (Saummita *et al.*, 2025; Suroiya & Prasetya, 2021; Zein *et al.*, 2025). AR juga dinilai relevan sebagai media inovatif yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam memvisualisasikan materi yang kompleks dan abstrak. Di sisi lain, implementasi AR dalam pembelajaran tidak terlepas dari peran guru. Pelatihan penggunaan AR terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembelajaran digital, meskipun masih terdapat kendala pada aspek infrastruktur dan kesiapan teknologi (Hasni *et al.*, 2024). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa AR efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil *systematic literature review* terhadap 20 artikel, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP. AR tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, minat belajar, keterlibatan aktif, serta keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Selain itu, AR mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital dan kemampuan kolaborasi, melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Meskipun demikian, implementasi AR masih menghadapi kendala pada aspek infrastruktur dan kesiapan guru, sehingga diperlukan dukungan berkelanjutan untuk optimalisasi penggunaannya. Oleh karena itu, AR memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

#### **DAFTAR REFERENSI**

Afrinola, D., Fitri, J. D., Musdansi, D. P., & Murwindra, R. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Mewujudkan Generasi Unggul Di Era Transformasi. *Journal Education and Chemistry*, 7(2), 58–63.

- Amiruddin, N. A. M., & Saputra, A. T. (2025). Teknologi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPS di SMPN Mapilli: Sebuah Tinjauan Hasil Belajar Dan Pengalaman Belajar Menggunakan Teknologi. *Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 15(1). Diambil dari <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/70709/0>
- Dahlena, A., Supriatna, N., & Supriadi, A. (2025). Implementation of Local Wisdom Values of the Niiskeun Pare Tradition in the Pulo Traditional Village Community Through. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 10(1), 117–126.
- Dewi, I. K., & Muhibbin, A. (2024). Implementasi Desain Pembelajaran IPS yang Inovatif melalui Aplikasi Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Firstiary, K., & Susarno, L. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII Di SMP Negeri 48 Surabaya Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality ( AR ) Berbasis Andro. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(12).
- Gulo, L. M. L., Telaumbanua, W. A., Laoli, B., & Lahagu, A. (2025). Penerapan Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal Tematik*, 14(1), 77–84. <https://doi.org/10.24114/jt.v14i1.68613>
- Hasni, Syawaluddin, A., Padli, F., & Rusdi. (2024). Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Bagi Guru Bidang Studi IPS Untuk Menunjang Pembelajaran Digital Di Kota Makassar. *ININNAWA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 234–239.
- Kurnia, S. N., Sugiantoro, Imron, A., & Setyawan, K. G. (2025). Implementasi Project Based Learning Berbasis Assemblr Edu dalam Membentuk Kreativitas Peserta Didik Kelas VII Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(4), 1309–1319. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3556>
- Laoli, S. I., & Harefa, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Hiliduh. *Jurnal Edueco*, 6(2). <https://doi.org/10.36277/edueco.v6i2.165>
- Lestari, M. I., Sumartiningsih, S., & Suharini, E. (2024). Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Elementary School Teacher Journal*, 7(2), 48–58.
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Mahardhika, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Pada Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara. *Social Studies*, 10(2).
- Mutiani, T. A., & Sajjad, A. M. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Melalui Bahan Ajar Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS

- Sulamul Huda. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(2), 172–180. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v4i2.3760>
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 99–107. Diambil dari <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/1003>
- Ningrum, E. W. G., Suprijono, A., Prasetyo, K., & Prastiyono, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Dengan Aplikasi Assemblr EduTerhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 18 Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 151–163. Diambil dari <https://ojs3.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/17561%0Ahttps://ojs3.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/download/17561/8107>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education* (Vol. I). Diambil dari [https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i\\_53f23881-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en.html)
- Oktavia, N., & Shintia, U. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Sejarah Islam di SMP Negeri 3 Pariaman. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(3), 493–498.
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (2013). Indonesia. Diambil dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/5364/pp-no-32-tahun-2013>
- Pratama, I., & Parhan, M. (2026). Effectiveness of Event-Based Augmented Reality Media in Social Studies Learning. *The Innovation of Social Studies Journal*, 7(2), 254–261.
- Rahmah, M., Komang, I., Swamahardika, P., Hidayat, E. S., Rahman, I. A., & Karolina, A. (2025). Media Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Habitat Hewan. *Journal of Education Action Research*, 9(4), 651–661. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i4.99543>
- Safitri, D., Marini, A., Irwansyah, P., & Sudrajat, A. (2025). Transforming Environmental Education with Augmented Reality: A Model for Learning Outcome. *Social Sciences & Humanities Open*, 12(December 2024). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101796>
- Salira, A. B., Logayah, D. S., Holilah, M., Rakhman, M. A., Tianti, T., Darmawan, R. A., & Kirani. (2023). Persepsi Peserta Didik SMP Kelas VII Terhadap Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v5i2.64955>
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal on Education*, 6(1), 856–863. Diambil dari <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3002>

- Saummita, T. W., Segara, N. B., & Prastiyono, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Aplikasi Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Literasi Geografi Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Wijaya Putra Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(3), 46–54.
- Siregar, A., Khairani, A., Amalia, D. R., Khairunnisa, K., Siregar, S. S., & Yusnaldi, E. (2025). Peran Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *PEMA*, 5(1), 73–79. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.722>
- Suroiya, M., & Prasetya, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p93-104>
- Utari, D., Rohimah, E., Tiara, S. K., Awaliah, N., Maesaroh, S., & Ratnasar, D. T. (2025). Analisis Pembelajaran IPAS Berbasis Meaningful Learning Untuk Mengembangkan Self-Regulated Learning Siswa SD. *Didaktika Dwija Indri*, 13(6), 954–962. Diambil dari <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/111271/53111>
- Zein, A. S., Bachri, B. S., & Dewi, U. (2025). Pengembangan Media Peta Interaktif dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas VII Sekolah Indonesia Kota Kinabalu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 916–927. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1097>