



Tinjauan Sistematis: Implementasi dan Efektivitas *Augmented Reality* terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPS SD

Azizil Alim^{1✉}, Adrias Adrias², Yanti Fitria³

Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : azizilalim742@gmail.com¹, adrias@fip.unp.ac.id², yantifitria@fip.unp.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran IPS di SD masih menghadapi kendala berupa praktik pengajaran yang monoton dan kurang interaktif sehingga motivasi siswa menurun. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi implementasi AR dalam pembelajaran IPS dan menilai efektivitasnya terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) terhadap 498 artikel yang diperoleh, setelah penyaringan awal tersisa 224 artikel, kemudian 22 artikel lolos seleksi lanjutan dengan menggunakan publish or perish yang langsung terhubung dengan google scholar, diperoleh 7 artikel yang sesuai dengan tujuan penelitian serta kriteria inklusi. Penelitian ini menyintesis temuan empiris terbaru dalam lima tahun terakhir untuk memberikan Gambaran komprehensif tentang implementasi dan efektifitas AR. Hasil penelitian menunjukkan AR diimplementasikan melalui aplikasi mobile, smart card, objek 3D, dan filter interaktif, yang memperjelas konsep abstrak serta meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan empiris mengindikasikan peningkatan motivasi, antusiasme, dan kecenderungan eksploratif siswa selama pembelajaran IPS setelah penerapan AR. Dengan begitu AR merupakan media pedagogis yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran IPS di SD, namun dampaknya bergantung pada desain instruksional, kompetensi guru, dan evaluasi jangka panjang agar potensi pedagogis AR benar-benar terwujud dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Motivasi siswa, Pembelajaran IPS, SD.

Abstract

Primary school Social Studies (IPS) instruction still faces challenges due to monotonous, non-interactive teaching practices that reduce student motivation. This study aims to identify implementations of Augmented Reality (AR) in IPS instruction and to evaluate its effectiveness on students' learning motivation. A Systematic Literature Review (SLR) was conducted on 498 articles; after initial screening 224 remained, 22 passed further selection, and seven met the study's objectives and inclusion criteria. The review synthesizes empirical findings from the last five years to provide a comprehensive overview of AR implementation and effectiveness. Results indicate AR was implemented via mobile applications, smart cards, 3D objects, and interactive filters, which clarified abstract concepts and increased student engagement. Empirical evidence shows improvements in students' motivation, enthusiasm, and exploratory tendencies during IPS lessons following AR integration. AR therefore appears to be an effective pedagogical tool for enhancing motivation and learning quality in primary Social Studies, although its impact depends on instructional design, teacher competence, and long-term evaluation.

Keywords: *Augmented Reality, Student Motivation, Social Studies Learning, Elementary School.*

Copyright (c) 2025 Azizil Alim, Adrias Adrias, Yanti Fitria

✉ Corresponding author :

Email : azizilalim742@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8788>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sebagai disiplin ilmu, IPS merupakan mata pelajaran penting untuk mengajarkan siswa menjadi individu yang bertanggung jawab dan berkarakter lokal. Menurut Ulya dkk, (2023) program IPS di sekolah dasar berasal dari bermacam disiplin ilmu, semisal geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, dan ilmu hukum. Tetapi pembelajaran IPS masih menghadapi banyak masalah. Pendekatan tradisional, kurang interaktif, biasanya dipilih oleh guru tertentu. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi biasa dan tidak menarik (Yanzhuri dkk, (2024). Hal ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan dapat menyebabkan siswa tidak terlibat dalam kegiatan belajar, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran IPS. Dengan begitu diperlukan sarana ajar yang dapat meningkatkan motivasi murid dalam belajar.

Teknologi AR memiliki peluang demi menggugah hasrat peserta didik untuk menuntut ilmu. AR memungkinkan bahan ajar ditampilkan dengan cara yang visual, interaktif, dan sesuai konteks, sehingga membuat pemahaman tentang konsep-konsep abstrak dalam pelajaran IPS menjadi lebih mudah. Penelitian oleh Prabowo & Wakhudin, (2024) Teknologi augmented reality (AR) memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pendidikan. AR memungkinkan pelajaran disajikan dengan cara yang visual, interaktif, dan relevan. Ini memungkinkan konsep-konsep yang sulit dipahami dalam pembelajaran IPS diungkapkan dengan lebih mudah. Sebuah penelitian yang menggunakan media augmented (AR) berdasarkan paradigma ADDIE untuk pengajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar menemukan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hasil menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam kategori "cukup efektif" dengan nilai N-gain 66,92%. Selain itu, studi yang dilakukan (Firdaus & Darmawan, 2024) Menunjukkan bahwa pemanfaatan media AR dalam pengajaran (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dapat memotivasi siswa hingga 93,23% jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Penelitian tambahan mengenai pembelajaran IPS pada kelas V menunjukkan bahwa penggunaan AR memiliki dampak yang nyata terhadap prestasi belajar siswa (Sucitra dkk., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa untuk membuat proses belajar lebih menarik, kontekstual, dan efektif, teknologi canggih seperti AR harus dimasukkan ke dalam pembelajaran IPS.

Media AR untuk pembelajaran IPS dinyatakan valid dan diterima dengan baik oleh siswa, tidak hanya menarik perhatian mereka. Pengembangan media ini dilakukan menggunakan model 4D yang meliputi tahapan *Define, Design, Development*, dan *Disseminate*, (Lestari dkk., 2025) Pengembangan media pembelajaran IPAS yang memanfaatkan Augmented Reality (AR) telah berhasil dilakukan. Penilaian oleh para ahli mengindikasikan bahwa media AR IPAS ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi (Aiken's $V = 0,91$). Lebih lanjut, pengujian terbatas yang melibatkan siswa menghasilkan nilai N-Gain dalam kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini menegaskan kelayakan penggunaan media tersebut dan potensinya dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh (Nadyarta dkk., 2025) menunjukkan bahwa pengembangan SOCA (*Smart Object Cards with Augmented reality*) dapat menawarkan peluang untuk AR. Mereka menemukan bahwa, berdasarkan analisis statistik (paired t-test dan N-gain), motivasi siswa untuk belajar IPAS meningkat secara signifikan setelah implementasi SOCA. Namun, mereka menemukan bahwa implementasi dan penerapan strategi pembelajaran yang variatif membutuhkan waktu yang lama. Sejalan dengan Temuan (Pratama dkk., 2025) Berdasarkan observasi, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi IPAS yang terintegrasi dengan teknologi AR. Namun, antusiasme ini belum secara komprehensif dikorelasikan dengan landasan teoretis mengenai mekanisme motivasi dalam pembelajaran. Hingga saat ini, belum terdapat penelitian ekstensif yang mengintegrasikan data empiris mengenai implementasi dan dampak AR guna menaikkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD. Hal ini disebabkan oleh variabilitas dalam faktor-faktor seperti latar belakang subjek, desain penelitian, metode pengukuran, serta jenis media AR yang digunakan. Konsekuensinya, belum ada studi tunggal yang

dapat memberikan kesimpulan definitif mengenai tingkat keberhasilan AR dalam menstimulasi motivasi siswa pada materi IPS di SD.

Merujuk dari penjelasan yang telah disampaikan, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi AR diterapkan dalam pembelajaran IPS di tingkat SD serta untuk mengetahui tingkat efektivitas AR dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, metode systematic literature review (SLR) diterapkan untuk mengumpulkan data empiris terbaru dari tahun 2020 sampai 2025, mengkaji arah riset terkini, serta menyajikan usulan praktis untuk para guru dan perancang materi ajar. Oleh karena itu, hasil studi ini diharapkan dapat memperkuat dasar-dasar keilmuan, implikasi kebijakan dan praktik untuk implementasi AR yang terfokus, menyesuaikan diri, dan berlanjut dalam rangka memicu motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan cara Systematic Literature Review, yang artinya menemukan, menilai, dan merangkum semua hasil studi yang berhubungan dengan topik yang sedang diteliti. Langkah-langkah SLR yang digunakan dalam studi ini diuraikan oleh (Zawacki-Richter dkk., 2020).

Mengembangkan Pertanyaan Penelitian

Research Question dirumuskan Sesuai dengan fokus bahasan yang sudah diputuskan. Inilah rumusan pertanyaan risetnya yang digunakan dalam penelitian ini:

RQ1: Bagaimana implementasi AR dalam pembelajaran IPS di SD?

RQ2: Seberapa efektif AR dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS di SD?

Menetapkan Kriteria Pemilihan (*Construct Selection Criteria*)

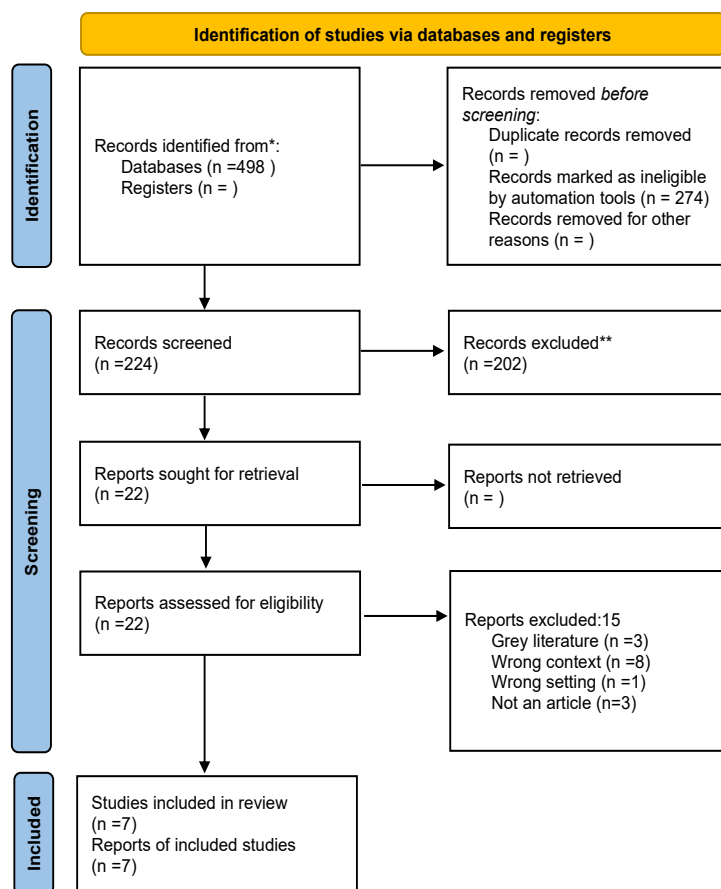
Dengan menetapkan syarat yang berisi kriteria inklusi dan eksklusi akan membuat pengolahan data akan lebih sistematis. Adapun kriteria tersebut disajikan pada table 1 dibawah ini.

Tabel 1: Kriteria inklusi dan Eksklusi

Inklusi	Eksklusi
Penelitian yang menyajikan tentang pengaruh media AR terhadap dorongan siswa untuk pembelajaran IPS	penelitian yang tidak membahas topik media AR tentang dorongan siswa untuk pembelajaran IPS
Artike terbitan 5 tahun terakhir (2020-2025)	Artike tidak diterbit 5 tahun terakhir (2020-2025)
Artikel atau jurnal yang terindex sinta	Artikel atau jurnal yang tidak terindex sinta
Artikel mengenai studi pada tingkat Sekolah Dasar	Artikel dengan penelitian tidak pada tingkat SD
mengumpulkan semua informasi (abstrak, hasil, dan diskusi)	Tidak mengandung metode atau hasil yang dijelaskan

Kembangkan Strategi Pencarian (*Develop Search Strategy*)

Anda dapat menggunakan aplikasi publish or perish dihubungkan dengan Google Scholar untuk mencari artikel. Untuk memastikan bahwa laporan tinjauan sistematis tersaji secara transparan, lengkap, dan akurat, dengan kata kunci pencarian yaitu "Augmented Reality", "IPS", "Motivasi", dan "Sekolah Dasar" digunakan. Dengan menggunakan pedoman Prisma menurut Haddaway dkk, (2022), hasil SLR yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1: Diagram PRISMA

Dengan memakai Publish or Perish, perangkat lunak yang terikat erat pada Google Scholar, terkumpul 498 artikel yang relevan dengan kata kunci riset. Dari total tersebut, 274 artikel dihapus pada tahap awal sebelum penyaringan dimulai, yang menghasilkan 224 artikel yang kemudian diselidiki, dan sekitar 202 artikel dihapus dari penelitian karena tidak memenuhi syarat.

Pilih Penelitian Berdasarkan Kriteria yang Ditentukan (*Select Studies Using Selection Criteria*)

Pada langkah selanjutnya, diadakan telaah mendalam lebih lanjut, yang menyaring hingga didapat 202 tulisan ilmiah yang terpisah dari kajian fase terdahulu. Sebanyak 22 naskah dari rangkaian pemrosesan yang telah dijalani berhasil diamankan, sehingga membuka jalan bagi mereka untuk melangkah ke tahap investigasi berikutnya. Proses ini dilakukan melalui pemeriksaan cermat terhadap isi naskah dan ringkasan dari tiap-tiap publikasi tersebut.

Assess the Quality of Studies (Menilai Kualitas Penelitian)

Pada saat sekarang, para peneliti menggunakan *Quality Assurance (QA)* untuk mengumpulkan data dan menilai kualitas studi. Mereka memeriksa dampak publikasi, penerapan, dan penggunaan augmented reality terhadap motivasi siswa untuk pendidikan IPS serta kredibilitas jurnal. Untuk menilai artikel yang telah dipilih sebelumnya, teks penuh diperiksa berdasarkan status sinta yang telah ditetapkan sebelumnya. Sebuah analisis tambahan dilakukan pada 22 penelitian yang menunjukkan bahwa mereka layak memasuki tahap penilaian untuk memastikan relevansinya dan kualitasnya dalam kaitannya dengan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Setelah tahapan yang telah diuraikan sebelumnya rampung, terkumpul 7 penelitian yang memenuhi syarat sehingga bisa dimanfaatkan dalam riset ini.

Shinthesis result of research (mensintetis pertanyaan penelitian)

Pada segmen ini, data-data yang terhimpun lantas diproses guna merumuskan jawaban atas isu penelitian (RQ) yang diajukan.

Report finding (laporan temuan)

Pada tahap ini, peneliti memasuki fase penutup dari proses SLR, yakni menyusun laporan yang memuat keseluruhan hasil temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Dengan memanfaatkan metode "Publish or Perish" yang bersinergi dengan Google Scholar, terkumpul total 498 naskah ilmiah. Akan tetapi, hanya 7 artikel yang lolos kualifikasi dan dianggap relevan pasca-evaluasi sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi serta penilaian kualitas riset. Jangka waktu data dari studi yang ditelaah dalam tinjauan literatur ini ditampilkan dalam Tabel dibawah ini.

Tabel 2. Temuan Penelitian

No	Penulis dan Tahun	Temuan Utama
1.	(Nurdiansyah dkk., 2024)	Berdasarkan tinjauan pustaka yang berfungsi sebagai landasan teoretis terkait studi kasus dan isu yang dibahas, teridentifikasi bahwa teknologi <i>augmented reality</i> (AR) menunjukkan kapabilitas signifikan untuk diaplikasikan dalam ranah edukasi. Dengan mengintegrasikan <i>augmented reality</i> (AR), para pembelajar berpotensi mengembangkan kreativitas, memperdalam pemahaman, serta merumuskan inovasi konseptual. Integrasi AR dalam lingkungan kelas berpotensi meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar-mengajar. Lebih lanjut, AR dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi subjek. Platform pembelajaran berbasis AR dapat menumbuhkan inspirasi dan motivasi belajar siswa melalui visualisasi dan contoh objek teks. Di samping itu, AR juga memberdayakan peserta didik untuk memaksimalkan kemampuan inheren mereka, yang pada gilirannya berkontribusi pada perbaikan capaian akademis.
2.	(Wijayati, 2024)	Hasil analitik menunjukkan bahwa penelitian <i>augmented reality</i> (AR) berbasis kearifan lokal akan mengalami peningkatan yang signifikan, terutama pada tahun 2024, dengan motivasi belajar siswa diproyeksikan meningkat hingga 92 persen. Selain itu, pendekatan ini berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Tetapi, penerapannya masih mengalami beberapa masalah, seperti kurangnya infrastruktur teknologi yang dimiliki oleh beberapa guru, pentingnya meningkatkan keterampilan digital guru, serta ketidakmerataan akses teknologi di berbagai daerah. Keberhasilan penerapan AR dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain validasi media dengan skor 85–95 persen, desain yang mudah digunakan dengan skor <i>System Usability Scale</i> (SUS) sebesar 84,9, dukungan kelembagaan, serta pelatihan guru yang terstruktur. Berdasarkan temuan penelitian ini, kemampuan sosial siswa dan penguatan identitas lokal dapat ditingkatkan di zaman serba digital, dengan mengaplikasikan teknologi AR.

3.	(Indayana & Indrapangastuti, 2025)	Studi menunjukkan bahwa penggunaan media realitas ditambah (AR) dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa mengenai Subjek pembelajaran. Ini pun ditegaskan oleh adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil akademis siswa. Lebih lanjut, media AR selaras dengan prinsip-prinsip pendidikan kontemporer yang mengutamakan integrasi teknologi digital. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa AR adalah instrumen edukatif yang berdaya guna, mampu memfasilitasi pembelajaran IPAS yang lebih relevan dan substansial di lingkungan kelas.
4.	(Rahmawati dkk., 2023)	Studi menargetkan analisis mendalam atas sejauh mana penggunaan media (AARSC) berbasis Android, khususnya terkait validitas dan utilitasnya dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media ini mengintegrasikan perangkat ponsel cerdas dengan kartu pintar untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk benda tiga dimensi. Hasil evaluasi oleh para validator menunjukkan bahwa media AARSC berbasis Android ini dat tingkat validitas sebesar 83 persen. Aspek-aspek krusial yang menjadi fokus dalam media ini mencakup kemampuan komunikasi, aspek inovatif, tingkat ketertarikan, keunggulan komparatif dengan media pembelajaran alternatif, perluasan pemahaman, serta peningkatan motivasi belajar siswa. Analisis komprehensif mengonfirmasi bahwa setiap parameter penilaian menunjukkan kategori yang sangat valid.
5.	(Afifah & Zainuddin, 2025)	Studi ini mengarah pada penggalian media edukasi yang berlandaskan pada AR serta menilai kelayakan dan pengaruhnya terhadap Aspek kemampuan berpikir kritis siswa dalam kajian IPS mengenai masa kerajaan Hindu-Buddha. Penelitian ini mengadopsi pendekatan Riset dan Pengembangan (R&D) dengan kerangka model ADDIE. Proses validasi melibatkan tinjauan dari pakar media dan pakar substansi materi, setelah itu dilakukan tahapan implementasi melalui uji coba terbatas pada 26 peserta didik kelas empat, di mana asesmen dilakukan menggunakan instrumen pra-tes dan pasca-tes. Media yang dikembangkan berupa filter AR Instagram yang menampilkan objek dan materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha secara visual interaktif melalui gawai siswa. Media digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan aspek kemenarikan dan pemahaman memperoleh Persentase rerata yang diperoleh adalah 89,53% (terbukti absah), sementara dimensi dorongan meraih skor 92,30% (terbukti absah), dan dimensi kepraktisan mencapai 84,61% (terbukti absah). Jika dihitung nilai tengah totalnya, angka yang didapat adalah 88,81%, media pembelajaran berbasis filter AR Instagram dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media ajar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran IPS.
6.	(Fitriyanti dkk., 2024)	Sasaran riset ini yaitu memaparkan proses penciptaan materi ajar digital menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i> , yang

	berkaitan dengan tokoh-tokoh pahlawan Indonesia untuk siswa kelas tinggi SD, tujuannya agar siswa dapat belajar dan memahami tentang pahlawan-pahlawan tersebut, serta dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil akademik, dan pembentukan karakter siswa, khususnya dalam mencerminkan sikap kepahlawanan dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Metode yang dipakai dalam studi ini adalah DBR, kependekan dari Design Based Research, yang juga dikenal sebagai Educational Design Research. Metode ini mencakup tiga langkah utama yaitu (1) Menganalisis dan Menjelajahi, (2) Merancang dan Membuat, (3) Menilai dan Merefleksi. Implementasi <i>Augmented Reality</i> dilakukan melalui media yang menampilkan visual tokoh pahlawan secara interaktif ketika dipindai, sehingga informasi dapat tersaji lebih nyata dan menarik bagi siswa. Hasil respon siswa diperoleh dari wawancara dan observasi dikelas dapat dideskripsikan bahwa siswa sangat termotivasi dalam belajar tentang tokoh pahlawan Indonesia dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan ini hal baru bagi mereka. Hasil respon guru terhadap media adalah guru merasa sangat terbantu dengan adanya media ini sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan kemudahan dalam menjelaskan tentang tokoh-tokoh pahlawan meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu dari siswa
7. (Susanto & Aramudin, 2024)	Studi yang dilakukan ini menampilkan temuan bahwa penerapan teknologi realitas tertambah (AR) pada proses pembelajaran IPS di jenjang SD memiliki prospek untuk mendongkrak perolehan nilai siswa sekaligus memicu semangat belajar mereka. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan AR dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, memotivasi siswa dalam proses belajar, mengasah kapasitas nalaran yang inovatif, seiring dengan pendalaman substansi gagasan dalam lingkup kajian IPS.

Tabel 3. Penilaian Kualitas Studi (QA)

Artikel	QA1	QA2	QA3	QA4	QA5	Hasil
Dampak Teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran IPS di SD	Y	Y	Y	Y	Y	√
Efektivitas Media <i>Augmented reality</i> (AR) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Peningkatan Literasi Sosial Siswa Sekolah Dasar.	Y	Y	Y	Y	Y	√
Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented reality</i> (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar	Y	Y	Y	Y	Y	√
Pengembangan Media Android <i>Augmented reality Smart Card</i> (Aa) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar	Y	Y	Y	Y	Y	√

Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented reality</i> Materi Kerajaan Hindu Budha Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD	Y	Y	Y	Y	Y	√
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented reality</i> Pada Tokoh Pahlawan Indonesia Untuk Kelas Tinggi SD	Y	Y	Y	Y	Y	√
Systematic Literaur Review: Media Pembelajaran <i>Augmented reality</i> Pada Muatan Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar	Y	Y	Y	Y	Y	√

Keterangan Penilaian QA

Setiap artikel dinilai dengan skor:

N = Tidak memenuhi kriteria

Y = Memenuhi kriteria

Keterangan QA:

QA1: Artikel terbit dalam rentang 2020–2025

QA2: AR digunakan untuk pembelajaran IPS di SD.

QA3: Artikel membahas motivasi dalam pembelajaran

QA4: Subjek penelitian merupakan siswa SD.

QA5: Artikel terbit di jurnal yang terindeks SINTA.

RQ1: Bagaimana implementasi AR dalam pembelajaran IPS di SD?

Analisis berbagai artikel dalam tabel di atas mengindikasikan bahwa implementasi AR dalam pendidikan IPS di tingkat SD memperlihatkan pola yang konsisten. Penggunaan AR difokuskan sebagai sarana visual interaktif yang dirancang untuk mengilustrasikan konsep-konsep abstrak, memvisualisasikan objek dalam tiga dimensi, dan mengoptimalkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sejumlah studi menyoroti bahwa AR tidak hanya berperan sebagai pendukung pengajaran, tetapi juga sebagai medium memperkaya dan memperdalam pengalaman belajar siswa, menjadikannya lebih relevan. Hal ini terbukti dari tren pemanfaatan AR untuk menyajikan objek-objek bersejarah, artefak budaya, figur pahlawan, serta visualisasi kerajaan Hindu-Buddha dalam format tiga dimensi (Afifah & Zainuddin, 2025). Dengan demikian, siswa dapat mengeksplorasi materi IPS melalui pendekatan yang lebih konkret dan signifikan.

Implementasi teknologi AR dalam pendidikan IPS dapat diamati melalui pemanfaatan perangkat *mobile*, kartu pintar, dan filter yang terintegrasi dalam aplikasi. Sebagai contoh, Rahmawati dkk, (2023) telah menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis Android yang disebut *Augmented Reality Smart Card* (AARSC). Media ini memungkinkan para siswa untuk memindai kartu-kartu khusus yang kemudian akan menampilkan objek-objek bersejarah dalam format tiga dimensi. Validitas media ini telah divalidasi oleh para pakar dengan skor 83%, dan terbukti mampu meningkatkan komunikasi, bersifat inovatif, serta menawarkan keunggulan visual yang signifikan dalam mendukung pemahaman siswa mengenai materi IPS. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa AR memiliki fungsi lebih dari sekadar hiburan, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa melalui penyajian visual yang lebih nyata dan konkret.

Lebih lanjut, Fitriyanti dkk, (2024) menerapkan Augmented Reality (AR) dengan menggunakan media visual berupa pahlawan nasional Indonesia. Visualisasi ini akan ditampilkan ketika siswa melakukan pemindaian terhadap gambar menggunakan perangkat mereka. Penerapan metode ini terbukti mampu menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif dan menghibur, serta secara bersamaan menumbuhkan minat dan pemahaman siswa mengenai para tokoh bangsa. Pendidik pun turut merasakan keuntungan fungsional

dalam kegiatan mengajar, dikarenakan media AR memfasilitasi penjelasan materi yang sebelumnya dinilai abstrak atau kurang menggugah minat peserta didik. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pengintegrasian AR berpotensi menjadi jawaban atas permasalahan inheren dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya terkait dengan tantangan visualisasi objek sejarah dan sosial.

Penerapan AR juga menunjukkan kontribusinya yang signifikan dalam menyempurnakan mutu pendidikan secara umum. Studi yang dilakukan oleh Nurdiansyah dkk, (2024) mengindikasikan bahwa pemanfaatan media AR berkontribusi dalam menghasilkan proses belajar mengajar yang lebih efisien, partisipatif, dan mudah dicerna. AR memfasilitasi siswa dalam proses belajar dengan menyajikan ilustrasi nyata melalui objek visual yang terproyeksi langsung pada lingkungan edukatif mereka, yang pada gilirannya menstimulasi daya cipta dan mendorong siswa untuk mengembangkan gagasan-gagasan inovatif. Tampilan visual media AR yang memikat mendorong antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang kerap kali dipersepsikan sebagai subjek pelajaran yang bersifat teoritis.

Lebih lanjut, penerapan AR dalam studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga diwujudkan melalui metode yang menyatukan nilai-nilai kebudayaan serta kearifan lokal. Contohnya, Wijayati, (2024) menciptakan sebuah media AR dengan dasar kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial pada peserta didik. Media ini telah terbukti memberikan dampak positif dan memperoleh pengakuan dari para ahli dengan rentang skor 85–95%. Realisasi ini mengindikasikan bahwa AR mampu berfungsi sebagai media yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial budaya, melampaui sekadar perangkat visual. Penggabungan AR dengan materi yang berakar pada kebudayaan memperlihatkan potensi teknologi dalam mengukuhkan jati diri daerah serta mendukung penguatan karakter Pelajar Pancasila.

Secara garis besar, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan AR dalam pendidikan IPS tidak hanya berfokus pada perbaikan visual, tetapi juga mencakup pendalaman pemahaman konsep, pengukuhan latar belakang budaya, peningkatan partisipasi peserta didik, serta simplifikasi proses instruksional bagi pendidik. AR telah diadopsi dalam beragam format, mulai dari kartu cerdas, perangkat lunak seluler, filter Instagram, hingga materi interaktif tiga dimensi, yang kesemuanya berperan penting dalam mewujudkan pembelajaran IPS yang lebih substansial, memikat, dan selaras dengan kemajuan teknologi di era milenial. Oleh karena itu, pengintegrasian AR dalam pedagogi IPS di tingkat sekolah dasar dapat dilihat sebagai sebuah inovasi pendidikan yang menjanjikan dan berpotensi besar untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar. Temuan ini diperkuat oleh hasil meta-analisis Prasetya Prasetya dkk, (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AR secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penguatan aspek perhatian, relevansi materi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar, serta didukung oleh kajian literatur Malihah, (2024) yang menegaskan bahwa AR dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan kualitas pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, pengintegrasian AR dalam pedagogi IPS di tingkat sekolah dasar dapat dipandang sebagai inovasi pendidikan yang menjanjikan dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar secara berkelanjutan.

RQ2: Seberapa efektif AR dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS di SD?

Berdasarkan analisis atas artikel-artikel yang disajikan dalam tabel di atas, penerapan Augmented Reality (AR) terbukti memberikan kontribusi yang substansial terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPS di jenjang SD. Peningkatan motivasi ini tidak hanya bersumber dari aspek visual yang menawan, tetapi juga merupakan konsekuensi dari metode pembelajaran yang lebih dinamis, berorientasi pada penemuan, serta mendorong keterlibatan aktif. Teknologi AR memungkinkan visualisasi objek dan peristiwa historis dalam format tiga dimensi yang realistis, yang berujung pada peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan semacam ini menghadirkan stimulus baru yang menumbuhkan rasa ingin tahu, dorongan belajar, dan minat siswa terhadap materi IPS, yang sebelumnya mungkin dianggap abstrak atau kurang menarik.

Efektivitas Augmented Reality dalam mendorong motivasi juga dikonfirmasi melalui studi yang dilakukan oleh Wijayati, (2024), yang menciptakan media AR yang berfokus pada kearifan lokal. Media tersebut menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa mencapai 92%, menandakan bahwa penggabungan AR dengan konten lokal dapat membangun keterikatan emosional antara siswa dan materi yang diajarkan. Keterlibatan siswa mengalami kenaikan karena mereka merasa bahwa materi yang dipelajari berhubungan langsung dengan kehidupan dan budaya mereka. Selain itu, hasil validasi dari para ahli yang berkisar antara 85-95% membuktikan bahwa AR tidak hanya menarik, tetapi juga dirancang dengan pendekatan pedagogis yang tepat sehingga memberikan pengaruh motivasional yang cukup besar.

Temuan lain oleh Fitriyanti dkk, (2024) mendukung efektivitas AR dalam meningkatkan motivasi. Penggunaan AR untuk memperkenalkan pahlawan-pahlawan Indonesia melalui visual interaktif menghasilkan antusiasme yang besar dari siswa selama sesi pembelajaran. Siswa merasakan pengalaman tersebut menarik dan berbeda, sementara para guru juga melihat jelas adanya peningkatan minat belajar siswa di kelas. Tanggapan positif dari kedua siswa dan guru mengindikasikan bahwa AR bisa berfungsi sebagai sarana strategis untuk membangun motivasi yang berkelanjutan, tidak hanya pada fase awal penggunaannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dkk, (2023) menegaskan realitas AR secara signifikan meningkatkan semangat belajar melalui pengalaman interaktif yang menggabungkan kartu pintar dan visualisasi tiga dimensi, di mana nilainya mencapai 83% dengan kategori sangat valid. Indikator yang dievaluasi dari media ini mencakup aspek komunikasi, inovasi, daya tarik, keunggulan dibandingkan media lainnya, penambahan wawasan, dan peningkatan motivasi bagi para pelajar. Dalam penilaian keseluruhan, setiap aspek memperoleh hasil yang sangat valid, menunjukkan bahwa AR memiliki potensi yang besar untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar yang menantang tetapi tetap menyenangkan. Siswa didorong untuk terus melakukan eksplorasi dengan berbagai kartu dan menyelami objek-objek sejarah yang ada, menjadikan pembelajaran sebagai proses yang aktif dan mandiri. Sebuah penelitian oleh Afifah & Zainuddin, (2025) menunjukkan bahwa dalam aspek motivasi dengan media ini, validitasnya mencapai 92,30%, yang menandakan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari materi lebih dalam karena AR menyediakan pengalaman belajar yang mendalam. Lingkungan visual yang bergerak memungkinkan siswa menciptakan makna antara objek-objek sejarah dan konteksnya, mendukung perkembangan penalaran kritis. Penelitian Susanto & Aramudin, (2024) dan Indayana & Indrapangastuti, (2025) juga memberikan dukungan. Melalui suatu telaah sistematis, mereka mengamati bahwa penerapan Realitas Tertambah (AR) pada pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berpotensi menaikkan capaian akademis, dorongan minat belajar, potensi berpikir inovatif, serta pendalaman konsep oleh para peserta didik.

Secara komprehensif, beragam studi menyimpulkan bahwa Realitas Tertambah (AR) terbukti efektif dan punya potensi besar selaku wahana untuk mendongkrak semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang pendidikan dasar. Motivasi siswa meningkat berkat Augmented Reality (AR) yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang menarik, mirip dengan kenyataan, dan intens. Gabungan visualisasi tiga dimensi, tingkat interaktivitas yang tinggi, serta elemen budaya membuat para siswa lebih bersemangat dalam proses belajar sambil memperdalam pemahaman mereka tentang materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan kata lain, AR terbukti memberikan dampak motivasional yang kuat dan layak untuk diadopsi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran IPS di era digital. Sejalan dengan temuan tersebut, Zain dkk, (2026) menegaskan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* perlu mengacu pada kerangka kerja yang komprehensif dengan mempertimbangkan lima konstruk utama, yaitu motivasi belajar, keterampilan teknologi, desain instruksional, alat pengembangan AR, dan jenis aplikasi AR, sehingga penerapan AR tidak hanya berfokus pada inovasi teknologi, tetapi juga pada efektivitas pedagogis dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pengalaman belajar siswa secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Tinjauan sistematis ini menjawab tujuan penelitian dengan menunjukkan bahwa Augmented Reality (AR) telah diimplementasikan pada pembelajaran IPS di SD, terutama melalui media visual dan interaktif seperti aplikasi mobile, objek 3D, dan smart card, yang membantu membuat konsep-konsep abstrak terasa lebih nyata dan menarik sehingga motivasi belajar siswa ikut terdorong. Meski begitu, dampak positif AR tidak muncul dengan sendirinya. Teknologi ini baru benar-benar efektif ketika didukung desain pembelajaran yang jelas, relevansi budaya termasuk kearifan lokal berupa kompetensi guru, serta infrastruktur yang memadai. Karena sejumlah studi masih memiliki keterbatasan seperti sampel kecil, durasi intervensi yang singkat, dan instrumen yang beragam, hasilnya perlu dibaca secara hati-hati. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan yang lebih besar, lebih panjang, dan memakai instrumen terstandar tetap dibutuhkan untuk melihat apakah peningkatan motivasi tersebut bertahan dalam jangka panjang sekaligus menilai biaya, manfaat, dan akses yang setara. Dari sisi praktik, temuan ini menegaskan perlunya pengembangan konten AR yang kontekstual dan mudah dijangkau, pelatihan guru yang terarah, serta evaluasi berkelanjutan agar potensi teknologi ini benar-benar bisa meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Universitas Negeri Padang, berkat dukungan akademis yang telah tcurahkan. Penghargaan serupa turut diberikan kepada kolega-kolega peneliti dan para penyusun artikel yang menjadi fondasi rujukan dalam penyelidikan ini, lebih lanjut kepada tim pengelola jurnal dan setiap entitas yang turut andil, walau secara tak langsung, dalam rampungnya naskah ini. Diharapkan kiranya buah pikiran dari riset ini mampu memberikan manfaat positif bagi kemajuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A., & Zainuddin, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Materi Kerajaan Hindu Budha Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(2), 300–311. [Http://Jurnal.Unublitar.Ac.Id/Index.Php/Briliant/Article/View/1889](http://Jurnal.Unublitar.Ac.Id/Index.Php/Briliant/Article/View/1889)
- Firdaus, R., & Darmawan, P. (2024). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 26–35. [Https://Jurnalcerdik.Ub.Ac.Id/Index.Php/Jurnalcerdik/Article/View/307](https://Jurnalcerdik.Ub.Ac.Id/Index.Php/Jurnalcerdik/Article/View/307)
- Fitriyanti, Y., Hidayat, S., Apriliyaseni, S., & Abidin, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tokoh Pahlawan Indonesia Untuk Kelas Tinggi Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(3), 368–379. [Https://Doi.Org/10.17509/Jpp.V24i3.77776](https://Doi.Org/10.17509/Jpp.V24i3.77776)
- Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., & Mcguinness, L. A. (2022). Prisma2020: An R Package And Shiny App For Producing Prisma 2020-Compliant Flow Diagrams, With Interactivity For Optimised Digital Transparency And Open Synthesis. *Campbell Systematic Reviews*, 18, 1–12. [Https://Doi.Org/10.1002/Ci2.1230](https://Doi.Org/10.1002/Ci2.1230)
- Indayana, S., & Indrapangastuti, D. (2025). Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 8(3), 1762–1772. [Https://Jurnal.Uns.Ac.Id/Shes/Article/View/107440](https://Jurnal.Uns.Ac.Id/Shes/Article/View/107440)
- Lestari, D., Putra, M., & Zufriady. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pembelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 342–355. [Https://Journal.Unpas.Ac.Id/Index.Php/Pendas/Article/View/26526](https://Journal.Unpas.Ac.Id/Index.Php/Pendas/Article/View/26526)

- 1853 *Tinjauan Sistematis: Implementasi dan Efektivitas Augmented Reality terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPS SD - Azizil Alim, Adrias Adrias, Yanti Fitria*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8788>
- Malihah, C. N. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Melalui Media Augmented Reality: Studi Literatur. *Journal Of Innovation In Primary Education*, 3(1), 22–27. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jipe/article/view/15918>
- Nadyarta, S. A., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2025). Soca: Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 727–741. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3700>
- Nurdiansyah, Ahmad, A. N. A. H., Nur'ani, F. D., & Oktaviani. (2024). Dampak Teknologi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 22415–22422. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17495>
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Sd Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 2(2), 591–604. <http://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/552>
- Prasetya, F., Fortuna, A., Samala, A. D., Rawas, S., Mystakidis, S., Syahril, Waskito, Primawati, Wulansari, R. E., & Kassymova, G. K. (2024). The Impact Of Augmented Reality Learning Experiences Based On The Motivational Design Model: A Meta-Analysis. *Social Sciences & Humanities Open*, 10, 100926. <https://doi.org/10.1016/j.ssoho.2024.100926>
- Pratama, E. A., Aisyah, S., & Attalina, S. N. C. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2(3), 95–102. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i3.589>
- Rahmawati, P., Riyanto, Y., & Nasution. (2023). Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (Aarsc) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 687–700. <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/338>
- Sucitra, A., Latif, A., & Sayidiman. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Di Ups Spf Sd Negeri Mangkura V. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 222–243. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23418>
- Susanto, D. & Aramudin. (2024). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Muatan Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 2548–6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16060>
- Ulya, A., Astuti, R. W., & Islamiyyah, S. S. A. (2023). Konsep Dasar Ips Dan Implementasinya Di Sekolah. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 225–237. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i2.29970>
- Wijayati, I. W. (2024). Efektivitas Media Augmented Reality (Ar) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Peningkatan Literasi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(4), 487–509. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/jjp/article/view/1886>
- Yanzhuri, M., Rivaldi, T., Irawan, M. F., Lingga, A. S., & Azhari, S. (2024). Paradigma Pembelajaran Ips Dan Permasalahannya. *Tips Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 13–19. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/jurnaltips/article/view/3690>
- Zain, F. M., Kasim, M., Rahman, F. A., & Yaakob, M. F. M. (2026). The Development Of Augmented Reality Framework To Enhance Students' Motivation. *Journal Of Education And Learning (Edulearn)*, 20(1), 239–251. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v20i1.21294>
- Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, K. (Ed.). (2020). *Systematic Reviews In Educational Research: Methodology, Perspectives And Application*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-27602-7>