

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENGUATKAN LITERASI BUDAYA SISWA
SEKOLAH DASAR**

Femy Anugrah Wardani¹, Sri Sumartiningsih², Decky Avrilianda³
Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

[1femyanugrah16@students.unnes.ac.id](mailto:femyanugrah16@students.unnes.ac.id), [2sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id](mailto:sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id),

[3decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id](mailto:decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id)

1089652177577

ABSTRACT

This study aims to examine how the utilization of Augmented Reality (AR) technology can integrate learning with local wisdom to strengthen students cultural literacy. The background of this research stems from the rapid development of learning media, which has increasingly shifted toward the use of digital technologies, one of which is Augmented Reality. The combination of AR technology and elements of local wisdom can serve as an effective medium for students to understand the cultural values of their region. The implementation of AR-based learning that incorporates local wisdom is also considered a relevant pedagogical approach to enhance student engagement in elementary schools. Through this strategy, learning activities not only become more engaging and interactive, but also foster motivation and help students develop positive character from an early age. This research employs the SLR method using the PRISMA approach, which involves collecting, selecting, and analyzing relevant research findings. Out of a total of 40 reviewed articles, 10 were identified as the most suitable to serve as primary sources for this study. The findings indicate that AR-based learning can enhance students cultural literacy while making the learning process more interactive and meaningful. AR-based media help students understand cultural values through concrete and engaging visual experiences.

Keywords: Elementary School, Augmented Reality, Cultural Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menelaah bagaimana pemanfaatan teknologi Augmented Reality yang mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal untuk menguatkan literasi budaya siswa. Latar belakang penelitian ini berawal dari perkembangan pesat media pembelajaran yang kini mulai berganti melalui pemanfaatan teknologi digital, salah satunya Augmented Reality. Penggabungan antara teknologi AR dan unsur-unsur kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif untuk peserta didik dalam memahami nilai-nilai budaya daerahnya.

Penerapan AR berbasis kearifan lokal juga dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Melalui strategi ini, kegiatan belajar tidak hanya menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi serta membantu siswa membangun karakter positif sejak dini. Penelitian ini menggunakan metode SLR dan melalui pendekatan PRISMA, yang dilakukan melalui proses mengumpulkan, menyelksi, serta menganalisis hasil-hasil penelitian yang dijadikan sumber utama dalam kajian. Hasil menunjukkan bahwa media AR mampu meningkatkan literasi budaya siswa sekaligus menjadikan proses belajar lebih interaktif dan bermakna. Media berbasis AR membantu siswa memahami nilai budaya melalui pengalaman visual yang konkret dan menarik

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Augmented Reality, Literasi Budaya

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah memberikan perubahan terhadap inovasi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan berbagai media pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi digital yang semakin banyak adalah augmented reality, yang memadukan antara unsur virtual dan lingkungan nyata secara langsung untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Aztera et al., 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, penerapan AR tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif, tetapi juga berpotensi menjadi media dalam menanamkan nilai-nilai budaya serta kearifan lokal pada siswa sejak dini (Ardiansyah et al., 2025). Melalui pengembangan media berbasis budaya daerah, siswa tidak hanya

memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga pemahaman terhadap identitas dan nilai-nilai luhur bangsa.

Sejumlah penelitian telah membuktikan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis AR, memiliki peran yang sangat efektif dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep materi, memperkuat literasi budaya, serta menumbuhkan motivasi belajar (Diyaurrahman et al., 2025). Media yang dikembangkan umumnya menunjukkan tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik, dari segi isi, tampilan, ataupun mengenai tanggapan pengguna terhadap kemudahan pemakaian. Integrasi AR dalam kegiatan pembelajaran di sekolah mampu menghadirkan pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menarik,

kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Lebih dari itu, penerapan AR juga berpotensi menjadi sarana strategis dalam menjaga serta melestarikan nilai-nilai budaya melalui kegiatan belajar yang kreatif dan modern (Riani et al., 2025). Dengan demikian, pengembangan media berbasis AR dapat dipandang sebagai inovasi penting untuk memperkuat literasi budaya sekaligus memperkaya praktik pembelajaran di era digital.

Meskipun telah terdapat berbagai penelitian yang membahas penggunaan teknologi AR berbasis kearifan lokal, belum ada kajian yang secara sistematis menelaah hasil-hasil penelitian tersebut untuk melihat bagaimana penerapannya dapat menguatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, kajian ini berfokus menganalisis dari berbagai penelitian yang membahas mengenai pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran dan mengaitkan dengan kearifan lokal untuk menguatkan literasi budaya siswa. Sehingga, dengan adanya kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan pemahaman mendalam mengenai penerapan AR dalam

membentuk literasi budaya siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dan melalui pendekatan PRISMA, dimana penelitian ini berfokus dalam mengidentifikasi, menganalisis, memahami, dan menyimpulkan hasil dari berbagai artikel yang berkaitan sesuai dengan topik yang akan dibahas. Olaf mengemukakan tahapan-tahapan metode SLR yaitu:

1. Menetapkan pertanyaan, dibuat berdasarkan topik yang akan dibahas. Adapun pertanyaan penelitian yang dirumuskan yaitu:
 - a) Bagaimana pemanfaatan teknologi *augmented reality* diterapkan dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi budaya di sekolah?
 - b) Apa saja tantangan yang muncul dan pendukung dalam pemanfaatan *augmented reality* dalam memperkuat literasi budaya di sekolah?
2. Menetapkan ketentuan inklusi dan eksklusi, ketentuan tersebut disesuaikan dalam penelitian dan

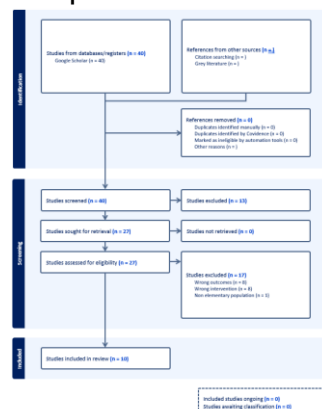
peneliti menyajikan dalam bentuk tabel seperti dibawah ini:

Tabel 1 Ketentuan Inklusi dan Eksklusi

Inklusi	Eksklusi
Siswa SD kelas 1-6	Siswa SMP-mahasiswa
Penggunaan AR dalam kegiatan pembelajaran	Artikel membahas teknologi lain
Model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan literasi budaya	Tidak membahas literasi budaya atau pembelajaran
Peningkatan literasi budaya	Tidak melibatkan dampak terhadap siswa
Publikasi antara 2020-2025	Publikasi bukan antara 2020-2025
Artikel yang bereputasi nasional atau internasional	Artikel tidak bereputasi nasional atau internasional

3. Pencarian literatur, pada tahap ini peneliti menelusuri artikel menggunakan database *Google Scholar* sebagai media untuk memperoleh referensi yang sesuai dengan topik penelitian. Protokol *Systematic Literature Review* yang digunakan mengacu pada pedoman PRISMA.

Gambar 1 PRISMA dengan Aplikasi Covidence



Setelah melakukan pencarian di *Google Scholar*, ditemukan 40 artikel yang relevan dengan kata kunci yang telah ditetapkan. Setelah diperiksa melalui *Covidence*, tidak adanya duplikasi artikel. Selanjutnya, ke 40 artikel tersebut disaring menggunakan kriteria pengecualian (*studies excluded*), sehingga diperoleh sebanyak 13 artikel.

4. Menyeleksi literatur yang ditemukan, proses menyeleksinya dilakukan sesuai dengan ketentuan inklusi dan eksklusi yang telah disusun sebelumnya. Dari hasil pencarian awal sebanyak 40 artikel, dilakukan penyaringan judul dengan aplikasi *Covidence*, sehingga tersisa 27 artikel yang dianggap relevan untuk diperiksa lebih lanjut.
5. Menilai kualitas studi, dari 27 artikel yang diperiksa, sebanyak 17 artikel tidak memenuhi kriteria. Rinciannya yaitu 8 artikel dengan intervensi tidak sesuai, 8 artikel dengan hasil penelitian yang tidak relevan, dan 1 artikel tidak melibatkan siswa sekolah dasar.
6. Mensintesis hasil, seluruh data yang dikumpulkan dianalisis dan

digabungkan untuk membantu dalam menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian,

7. Melaporkan temuan, tahap ini yaitu menyusun laporan hasil temuan. Peneliti memaparkan hasil analisis dan kesimpulan yang diperoleh secara sistematis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti merangkum penelitian-penelitian yang terpilih dan menyajikan dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Temuan Penelitian

No	Judul dan Penulis	Hasil
1	Feri Ardiansyah et al (2025) <i>"Internalisasi Kearifan Lokal Melayu Banga Melalui Pengembangan Cerita Anak Tingkat B2-B3 Berbantuan Augmented Reality"</i>	Metode: RnD Model: 4D Kekuatan utama penelitian terletak pada desain media yang kontekstual dan sesuai usia siswa. Hal ini menunjukkan efektivitas AR dalam memperkenalkan budaya lokal secara menarik. Namun, penelitian ini masih terbatas pada uji coba di kelompok kecil, sehingga generalisasi hasilnya perlu diperluas melalui implementasi di berbagai sekolah dasar dengan latar budaya berbeda
2	Nur Aini Aztera et al (2025) <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis</i>	Metode: RnD Model: ADDIE Keunggulan penelitian ini adalah inovasi dalam mengaitkan materi pembelajaran

	<i>Budaya Melayu Riau di Sekolah Dasar"</i>	dengan nilai-nilai budaya daerah. Meski demikian, penelitian ini kurang menyoroti aspek peningkatan literasi budaya secara terukur, karena tidak dilakukan efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
3	Rizki Nurazmi Fadhillah Diyaurrehman et al (2025) <i>"Enchancing Cultural Literacy: Developing the Tombak Kiai Folklore Book for Elementary Students"</i>	Metode: RnD Model: ADDIE Kekuatan utamanya ada pada bukti (nilai N-gain 0,65) yang menunjukkan peningkatan nyata pemahaman budaya. Kelemahannya, penelitian ini belum membahas kendala implementasi di lapangan.
4	Pantriagung Mardya Kusuma et al (2025) <i>"Pengembangan Media Wayang Edu berbasis Reality Augmented Reality sebagai Upaya Peningkatan Literasi Budaya Siswa kelas IV SD"</i>	Metode: RnD Model: ADDIE Keunggulannya terletak pada kemampuan media menggabungkan pelajaran budaya dengan teknologi modern secara harmonis. Namun, penelitian ini lebih menonjolkan aspek kelayakan dibandingkan efektivitas jangka panjang terhadap perubahan perilaku dan literasi budaya siswa.
5	Fitriya Marsifa dan Ganes Gunansyah (2025) <i>"Pengembangan Media Flashcard 'KEROKET' berbasis Augmented Reality Materi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya</i>	Metode: RnD Model: ADDIE Penelitian ini kuat dalam aspek metodologis dan penggunaan uji statistik lengkap (validitas, kepraktisan, dan efektivitas). Nilai <i>effect size</i> yang tinggi menunjukkan pengaruh signifikan media terhadap meningkatnya literasi

	Siswa Sekolah Dasar"	budaya. Kelemahannya, penelitian ini belum menjelaskan keberlanjutan penggunaan media di konteks pembelajaran reguler.		Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD"	dalam meningkatkan literasi budaya dan pelestarian budaya Bali. Keunggulannya ada pada keterlibatan guru dan siswa dalam uji coba, menunjukkan penerimaan tinggi terhadap media. Namun, penelitian belum membahas tantangan penerapan di sekolah.
6	Salsa Latifa Rahmasari et al (2024) "Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat berbasis Augmented Reality Materi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1"	Metode: RnD Model: ADDIE Penelitian ini memberikan hasil validitas tinggi yang membuktikan bahwa AR efektif untuk mengajarkan bahasa dan sastra lokal. Kelebihannya ada pada inovasi integrasi AR di pelajaran Bahasa Indonesia, bukan hanya IPS. Namun, karena penelitian hanya berfokus pada uji validitas, belum terlihat bukti empiris tentang peningkatan literasi budaya siswa setelah penggunaan media.	9	Alvi Oktapiani et al (2025) "Pengembangan Bahan Ajar Augmented Reality dengan Aplikasi Assemblr Edu pada Topik Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar"	Metode: RnD Model: ADDIE Kekuatan penelitian ini adalah penerapan teknologi terkini yang mudah diakses dan hasil validitas serta kepraktisan yang sangat tinggi (diatas 90%). Media ini juga terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Kelemahannya fokus penelitian lebih pada efektivitas kognitif dibandingkan pendalaman nilai-nilai budaya yang lebih kompleks.
7	Anna Riani et al (2021) "Development of Local Wisdom Augmented Reality (AR) Media in Elementary Schools"	Metode: RnD Model: 4D Kekuatan penelitian ini adalah fokusnya pada pembentukan karakter dan minat belajar melalui teknologi lokal. Namun, sebagai penelitian awal di tahun 2021, pendekatan yang digunakan masih sederhana dan belum sepenuhnya mengukur peningkatan literasi budaya secara komprehensif.	10	Yusnia et al (2024) "Efektivitas Media Interaktif Terintegrasi Augmented Reality Budaya Daerah Bengkulu terhadap Pemahaman Budaya Siswa"	Metode: Kuantitatif Keunggulan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kuantitatif yang mengukur peningkatan signifikan hasil belajar (Sig. 0,003; N-gain 0,57). Keterbatasannya, penelitian tidak membahas aspek kualitatif seperti persepsi siswa terhadap nilai budaya yang dipelajari, sehingga pemahaman budaya lebih difokuskan pada aspek hasil belajar semata.
8	Ketut Lina Susanti et al (2023) "Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku untuk Meningkatkan	Metode: RnD Model: ADDIE Penelitian ini memiliki skor validitas hampir sempurna (0,97-0,98), yang menunjukkan efektivitas tinggi			

1. Pemanfaatan teknologi *augmented reality* (AR) yang diterapkan dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi budaya di sekolah dasar.

Setelah melakukan analisis penelitian artikel yang ada pada tabel diatas, pemanfaatan teknologi *augmented reality* dalam proses pembelajaran telah terbukti dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat, pemahaman, serta literasi budaya siswa. Menurut Ardiansyah dkk (2025), media cerita anak berbasis *augmented reality* yang berisi nilai-nilai kearifan lokal Melayu Bangka dinilai sangat layak digunakan yang dapat membantu anak untuk memahami budaya daerahnya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal serupa ditemukan oleh Aztera dkk (2025), bahwa media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau dapat menjadikan pembelajaran budaya lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian Diyaurrahman dkk (2025), menunjukkan bahwa *augmented reality* efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan rasa cinta terhadap warisan

daerah. Selanjutnya, Kusuma dkk (2025), menemukan bahwa media “Wayang Edu Reality” berbasis *augmented reality* dinilai sangat layak sehingga dapat menjadi sarana pelestarian budaya melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Penelitian Marsifa dan Ganes (2025) juga memperkuat temuan tersebut. Mereka mengembangkan flashcard “KEROKET” berbasis *augmented reality* yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami budaya lokal.

Sementara itu, Rahmasari dkk (2024) mengembangkan media cerita rakyat AR pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami unsur intrinsik cerita rakyat sekaligus menumbuhkan minat baca. Menurut Riani dkk (2021), media berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dengan model 4D terbukti valid dan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa sekaligus menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal. Hasil serupa juga ditemukan oleh Susanti dkk (2023), yang menciptakan buku cerita “Budaya Baliku” berbasis *augmented reality*

dan menunjukkan bahwa *augmented reality* mampu memperkuat literasi budaya sekaligus memperkenalkan budaya daerah secara modern dan menarik. Selain itu, Oktapiani dkk (2025), mengembangkan bahan ajar *augmented reality* yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pengalaman belajar digital yang kontekstual. Penelitian Yusnia dkk (2024), juga mengonfirmasi bahwa media interaktif *augmented reality* berbasis budaya Bengkulu meningkatkan pemahaman budaya siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, pemaparan dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan *augmented reality* dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan literasi budaya, motivasi belajar, dan pemahaman terhadap nilai-nilai lokal. Teknologi ini menjembatani siswa untuk mengenal budayanya melalui pengalaman visual yang modern.

2. Tantangan dan faktor pendukung dalam penerapan teknologi *augmented reality* pada pembelajaran untuk menguatkan literasi budaya di sekolah dasar

Penerapan teknologi AR di sekolah dasar memiliki dua sisi yaitu terdapat sejumlah tantangan dalam pelaksanaannya, namun juga banyak faktor pendukung yang memperkuat keberhasilannya. Tantangan utama yang paling sering muncul berkaitan dengan keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Beberapa sekolah dasar, terutama di daerah, belum memiliki perangkat seperti gawai, komputer, atau jaringan internet yang memadai untuk menjalankan aplikasi berbasis AR secara optimal. Kondisi ini menyebabkan media pembelajaran tidak dapat digunakan secara maksimal oleh seluruh siswa. Selain itu, beberapa guru juga ada yang masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan teknologi baru karena rendahnya literasi digital dan keterampilan teknologi informasi, sehingga proses integrasi AR dalam pembelajaran belum berjalan efektif. Tantangan lain muncul dari aspek pedagogis

dan waktu pembelajaran, dimana guru memerlukan adaptasi terhadap metode baru dan perlu menyesuaikan waktu pelajaran agar tidak hanya berfokus pada aspek teknologi, tetapi juga tetap menekankan budaya yang ingin disampaikan. Sementara itu, dari sisi faktor pendukung, keberhasilan penerapan AR sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dan dukungan sekolah. Sekolah yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran digital cenderung lebih berhasil menerapkan media AR karena adanya fasilitas, pelatihan, dan kebijakan yang mendukung. Selain itu, minat dan antusiasme siswa terhadap teknologi menjadi pendorong kuat bagi keberhasilan penggunaan AR di kelas. Siswa merasa lebih tertarik belajar budaya lokal ketika materi disajikan secara visual, interaktif, dan kontekstual, seperti yang ditemukan oleh Susanti et al. (2023) dan Kusuma et al. (2025), dimana media berbasis budaya lokal dengan tampilan tiga dimensi membantu siswa memahami nilai budaya secara lebih mendalam. Penelitian oleh Marsifa & Gunansyah (2025) serta Oktapiani et al. (2025) juga

menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan pengembang media menjadi faktor penting yang mendukung kualitas pembelajaran berbasis AR. Ketika guru terlibat dalam tahap perancangan, media yang dihasilkan lebih sesuai dengan karakteristik siswa SD dan konteks budaya daerah. Selain itu, respon positif siswa dan guru terhadap media AR yang dikembangkan memperkuat motivasi penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Hasil kajian penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar mampu meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan. Media AR ini menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami nilai-nilai budaya. Selain meningkatkan pemahaman, teknologi ini juga menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Namun, efektivitasnya masih terkendala oleh keterbatasan fasilitas teknologi, kesiapan guru, dan

dukungan kelembagaan yang belum merata. Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas penelitian seperti konteks penerapan, menggunakan pendekatan kualitatif, serta melibatkan pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi digital. Dengan demikian, AR berpotensi menjadi media strategis dalam menanamkan karakter dan memperkuat jati diri budaya bangsa di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Feri., Andriani, N., & Putra, R. (2025). Internalisasi kearifan lokal melayu bangka melalui pengembangan cerita anak tingkat B2-B3 berbantuan augmented reality. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1) (Universitas Bangka Belitung), 10-18.
- Aztera, N. A. (2022). Media pembelajaran berbasis augmented reality berbasis budaya Melayu Riau. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2) (Universitas Riau), 14-22.
- Diyaurrahman, R. N. F. (2024). Enchancing cultural literacy: Developing the Tombak Kiai folklore book for elementary students. *International Journal of Education and Learning*, 5(1) (Universitas Negeri Surabaya), 20-28.
- Kusuma, P. M. (2025). Pengembangan media Wayang Edu Reality berbasis augmented reality sebagai upaya peningkatan literasi budaya siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(3) (Universitas Negeri Malang), 38-45.
- Marsifa, F., & Gunansyah, G. (2025). Pengembangan media flashcard 'KEROKET' berbasis augmented reality materi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 7(2) (Universitas Negeri Surabaya), 50-58.
- Oktapiani, A. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis augmented reality (AR) menggunakan Assemblr Edu pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Arus: Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 7(2) (Universitas Pendidikan Indonesia), 3-10.
- Rahmasari, S. L. (2024). Validitas pengembangan media pembelajaran cerita rakyat berbasis augmented reality materi unsur intrinsik cerita siswa kelas IV SDN Geger 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1) (Universitas Negeri Yogyakarta), 60-67.
- Riani, A. (2021). Development of local wisdom augmented reality (AR) media in elementary schools. *Journal of Educational Research and Innovation*, 5(2) (Universitas Negeri Semarang), 150-160.
- Susanti, K. L. (2023). Buku cerita augmented reality 'Budaya Baliku' untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD. *Media Pendidikan: Jurnal*

- Pendidikan Dasar*, 4(3) (Universitas Pendidikan Ganesha), 485-493.
- Yusnia, D. (2024). Efektivitas media interaktif terintegrasi augmented reality budaya daerah bengkulu terhadap pemahaman budaya siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(2) (Universitas Bengkulu), 480-490.
- Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier S., Buntins, K., & Bond, M. (2020). Systematic reviews in educational research: Methodology, perspective and application. Wiesbaden: Springer VS.