

Pelatihan penggunaan media *Augmented Reality* dengan model persibtralis dalam pembelajaran kurikulum gunung cerna di SDN 4 Kuningan

Mia Zultrianti Sari¹, Febby Fajar Nugaraha², Gilang Kripsiyadi Praramdana³, Rivanti Muslimawaty⁴, Wijdan Maulidna⁵, Resmawati⁶, Yazid Mohamad Khoeruddin⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} **Universitas Kuningan, Indonesia**

* mia.zultrianti.sari@uniku.ac.id

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia Pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang kontekstual dan interaktif. Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran bermakna yakni *Augmented Reality* (AR), karena mampu memvisualisasikan objek abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN 4 Kuningan dalam menggunakan media AR dengan model Persibtralis pada pembelajaran Kurikulum Gunung Ciremai. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap sosialisasi, demonstrasi, praktik terbimbing, pendampingan, serta evaluasi. Sasaran kegiatan adalah guru kelas dan guru mata pelajaran yang terlibat dalam implementasi pembelajaran di sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep dasar AR, keterampilan mengoperasikan media, serta kesiapan mengintegrasikan media AR ke dalam pembelajaran tematik berbasis konteks lokal. Respons guru juga menunjukkan tingkat penerimaan yang positif karena media AR dinilai membantu penyampaian materi menjadi lebih konkret, interaktif, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan ini layak direkomendasikan sebagai strategi penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality* (AR), Kurikulum Gunung Ciremai, Media Pembelajaran, Pelatihan Guru, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Digital transformation in education requires teachers to possess the competence to utilize innovative, contextual, and interactive learning media. One promising medium for supporting meaningful learning is *Augmented Reality* (AR), as it can visualize abstract objects in a more concrete and engaging form. This community service activity aimed to improve the competence of teachers at SDN 4 Kuningan in using AR media with the Persibtralis model in learning under the Gunung Ciremai Curriculum. The implementation method included socialization, demonstration, guided practice, mentoring, and evaluation. The target participants were classroom teachers and subject teachers involved in the implementation of learning at the school. The results showed that the training improved teachers' understanding of the basic concepts of AR, their ability to operate the media, and their readiness to integrate AR media into contextual thematic learning. Teachers' responses also showed a positive level of acceptance because AR media was considered helpful in delivering material in a more concrete, interactive, and attractive way for elementary school students. Therefore, this activity is worth recommending as a strategy to strengthen teachers' competence in utilizing innovative learning technology in elementary schools.

Keyword: *Augmented Reality* (AR), Mount Ciremai Curriculum, Learning Media, Teacher Training, Elementary School.

Articel Received: 08/01/2026; **Accepted:** 06/06/2026

How to cite: Sari, M. Z., dkk. (2026). Pelatihan penggunaan media *Augmented Reality* dengan model persibtralis dalam pembelajaran kurikulum gunung cerna di SDN 4 Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, Vol 9 (2), 318-327. doi: 10.22460/as.v9i2.32693

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa. Pada jenjang sekolah dasar, media pembelajaran yang konkret dan visual sangat dibutuhkan karena siswa masih berada pada tahap berpikir operasional konkret sehingga memerlukan bantuan representasi nyata untuk memahami konsep yang abstrak (Tarmidzi et al., 2025).

Salah satu teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR) (Hidayat et al., 2021). Teknologi ini memungkinkan penggabungan objek digital ke dalam dunia nyata sehingga peserta didik dapat melihat, mengamati, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih hidup (Safira et al., 2022). Kajian terbaru menunjukkan bahwa AR memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa di sekolah dasar (A. J. A. Sari et al., 2025). Pada kegiatan pengabdian, AR terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media yang lebih kreatif dan inovatif (Mujiyanto et al., 2024).

Namun demikian, pemanfaatan AR di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah hambatan. Sebagian guru belum terbiasa media digital berbasis visual interaktif, belum memiliki pengalaman mendesain pembelajaran berbantuan AR, serta masih memerlukan pendampingan teknis agar media dapat diterapkan secara berkelanjutan. Di sisi lain, pembelajaran yang dikembangkan di SDN 4 Kuningan menuntut pendekatan yang lebih kontekstual sesuai dengan Kurikulum Gunung Ciremai. Kondisi ini menjadi dasar perlunya pelatihan penggunaan media AR dengan model Persibtralis sebagai pendekatan pembelajaran yang sistematis dan adaptif terhadap kebutuhan sekolah.

Model Persibtralis dalam kegiatan ini digunakan sebagai pendekatan pelatihan yang menekankan partisipasi aktif guru, praktik langsung, pendampingan serta refleksi penerapan. Berdasarkan karakteristik tersebut, kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan media AR secara tepat. Tujuan kegiatan ini guna melatih guru SDN 4 Kuningan mampu menggunakan dan mengintegrasikan media AR dengan model Persibtralis dalam pembelajaran Kurikulum Gunung Ciremai secara efektif dan berkelanjutan.

B. LANDASAN TEORI

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen virtual seperti teks, gambar, animasi, atau objek tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real time. Dalam pembelajaran, teknologi ini berfungsi untuk memperjelas konsep yang sulit dipahami melalui

media konvensional. AR memberikan pengalaman visual yang lebih kaya sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan bermakna (Tarmidzi et al., 2025).

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, AR menjadi relevan karena dapat mendukung kebutuhan belajar siswa yang cenderung menyukai media visual, eksploratif dan interaktif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa AR berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep sains, hasil belajar, dan keterlibatan siswa pada tingkat pendidikan dasar (Hafizh et al., 2024). Selain itu, kajian literatur juga mengindikasikan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) ketika dikemas secara tepat dalam pengalaman belajar yang bermakna (Rahmiati et al., 2024).

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, pelatihan guru berbasis teknologi perlu dirancang secara partisipatif dan aplikatif. Hasil beberapa program pengabdian menunjukkan bahwa workshop, praktik terbimbing, serta pendampingan lanjutan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dibandingkan penyampaian materi satu arah (Hafizh et al., 2024). Oleh karena itu, pelatihan AR untuk guru sekolah dasar perlu menekankan aspek pengalaman langsung agar guru memiliki keberanian dan kemampuan untuk mengimplementasikannya di kelas (A. J. A. Sari et al., 2025).

Model Persibtralis merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan sinetik dan tradisi lisan sebagai media pembelajaran yang kontekstual. Model ini bertujuan mengembangkan kemampuan imajinasi, berpikir analogis, kreativitas serta internalisasi nilai-nilai budaya. (M. Z. Sari & Hermawati, 2020). Model Persibtralis terdiri atas 6 fase yang meliputi PUTUS (input Substantif), ALUS (Analogi Langsung), ASAL (Analogi Personal), Membandingkan analogi langsung dan analogi personal, menerangkan perbandingan, serta NYUNGSI (Eksplorasi). (M. Z. Sari et al., 2024)(M. Z. Sari, Supriatna, et al., 2025). Dengan kegiatan ini, model tersebut diadaptasi sebagai kerangka pelatihan agar guru tidak hanya mengenal media AR, tetapi juga memahami alur integrasinya ke dalam pembelajaran.

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran Persibtralis

Fase	Kegiatan Pembelajaran
Fase 1 - Input Substantif (PUTUS)	Memperkaya imajinasi dan informasi awal melalui afirmasi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta tanya jawab.
Fase 2 - Analogi Langsung (ALUS)	Mengajak siswa berimajinasi mengaitkan lingkungan sekitar dan kearifan lokal, mencari persamaan-perbedaan antar objek, lalu menyusun analogi langsung.

Fase	Kegiatan Pembelajaran
Fase 3 - Analogi Personal (ASAL)	Mengajak siswa berimajinasi mengaitkan pengalaman pribadi dengan aktivitas kearifan lokal, mencari persamaan-perbedaan, lalu menyusun analogi personal.
Fase 4 - Membandingkan Analogi	Mentransformasikan analogi langsung dan analogi personal menjadi satu gagasan yang diutarakan.
Fase 5 - Menerapkan Perbandingan	Mentransmisikan pengetahuan dan gagasan menjadi informasi yang dikaji ulang dan dianalisis.
Fase 6 - Eksplorasi (NYUNGSI)	Menuliskan kembali gagasan yang telah dikaji ulang serta menyimpulkan topik dan tujuan pembelajaran.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 4 Kuningan dengan melibatkan gur kelas dan guru mata pelajaran sebagai peserta utama. Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, terutama dalam implementasi Kurikulum Gunung Ciremai. Kegiatan dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan agar peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis dalam memanfaatkan media AR. Metode pelaksanaan terdiri atas lima tahapan yang terdiri sebagai berikut:

1. Tahap pertama yaitu penyampaian urgensi pemanfaatan media AR dalam pembelajaran di sekolah dasar oleh Tim Dosen kepada Staf Pengajar dan Kepala Sekolah SDN 4 Kuningan. Tahap ini sejalan dengan fase 1 (PUTUS) model Persibtralis, yaitu memperkaya wawasan dan imajinasi peserta tentang potensi AR.
2. Tahap kedua berupa demonstrasi penggunaan media AR dengan model Persibtralis oleh Tim Dosen kepada peserta utama agar memperoleh gambaran konkret tentang cara kerja media AR. Demonstrasi ini memberikan gambaran awal tentang fase 2 (ALUS) dan fase 3 (ASAL), dimana peserta melihat contoh analogi langsung dan personal dalam penggunaan AR.
3. Tahap ketiga adalah praktik terbimbing, dimana peserta utama mencoba mengoperasikan media secara langsung dengan arahan Tim Dosen. Tahap ini merupakan inti dari pelatihan, dimana peserta melakukan analogi langsung (ALUS) dengan mencoba sendiri media AR dan membuat analogi personal (ASAL) dengan mengaitkannya pada materi ajar mereka masing-masing.
4. Tahap keempat berupa pendampingan penyusunan skenario pembelajaran oleh Tim Dosen kepada peserta utama agar media selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik

- siswa. Pada tahap ini, peserta dibimbing untuk membandingkan pengalaman praktik mereka menjadi gagasan awal untuk skenario pembelajaran kemudian menerangkan dan menganalisis kesesuaiannya dengan keurikulum dan kebutuhan siswa.
5. Tahap kelima yakni diskusi dan tanya jawab antara Tim Dosen dengan peserta utama mengenai materi yang sudah disajikan. Diskusi ini merupakan bagian dari eksplorasi (NYUNGSI), dimana peserta melisankan gagasan, pertanyaan, dan pengalaman mereka selama pelatihan.
 6. Tahap keenam Tim Dosen meminta Staf Pengajar dan Kepala Sekolah untuk mengevaluasi hasil sosialisasi dengan membagikan angket yang dibagikan setelah selesai sosialisasi. Tahap ini melengkapi fase 6 eksplorasi (NYUNGSI), dimana peserta menuliskan evaluasi dan kesimpulan mereka terhadap pelatihan yang telah diikuti.

Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi lembar angket, observasi, serta respons peserta utama terhadap pelatihan. Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan pemahaman, keterampilan, dan kesiapan guru dalam menerapkan media AR setelah mengikuti kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakter pengabdian yang menekankan perbaikan mutu melalui pengalaman langsung dan refleksi praktik.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian ini diadakan di SDN 4 Kuningan disambut dengan Staf Pengajar yang mengikuti seluruh rangkaian pelatihan secara aktif dan antusias. Pada tahap awal, sebagian peserta masih memiliki keterbatasan pemahaman mengenai konsep AR dan cara memanfaatkannya dalam pembelajaran. Namun setelah demonstrasi, dan praktik terbimbing, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menjalankan media, memahami alur penggunaan, dan mengaitkannya dengan materi ajar di kelas. Peserta diminta mengisi angket terkait materi pelatihan, narasumber, pelaksanaan dan manfaat pelatihan Penggunaan Media *Augmented Reality* dengan Model Persibtralis dalam Pembelajaran Kurikulum Gunung Cerman di SDN 4 Kuningan. Kemudian angket tersebut dianalisis menggunakan rumus presentase angket/koesioner dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memberikan tanda centang pada kolom skor untuk setiap jawaban. Kategori skor terdiri dari: (5) sangat puas, (4) puas, (3) cukup puas, (2) kurang puas, (1) tidak puas.
2. Menjumlahkan total skor setiap responden terhadap semua indikator.
3. Memberikan nilai dengan menggunakan rumus presentase angket/koesioner.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Jumlah skor jawaban dari responden

N = Jumlah responden yang mengisi angket

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Penilaian Terhadap Materi Pelatihan

Pernyataan	1	2	3	4	5
Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta.				50%	50%
Materi yang disampaikan mudah dipahami.				50%	50%
Materi <i>Augmented Reality</i> memberikan wawasan baru bagi saya.				30%	70%
Materi model pembelajaran relevan dengan tugas mengajar saya.				40%	60%
Materi pelatihan dapat diterapkan dalam pembelajaran.				30%	70%

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Penilaian Terhadap Narasumber

Pernyataan	1	2	3	4	5
Narasumber menguasai materi yang disampaikan.				60%	40%
Narasumber menjelaskan materi dengan jelas dan sistematis.				50%	50%
Narasumber mampu menjawab pertanyaan peserta dengan baik.				50%	50%
Narasumber memberikan kesempatan berdiskusi kepada peserta.				60%	40%

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Penilaian Terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Pernyataan	1	2	3	4	5
Waktu pelaksanaan pelatihan sudah sesuai.					100%
Metode pelatihan (ceramah, praktik, diskusi) berjalan dengan baik.			10%	40%	50%
Fasilitas dan sarana pendukung pelatihan memadai.				50%	50%
Pendampingan saat praktik penggunaan AR dilakukan dengan baik.				30%	70%

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Manfaat Pelatihan

Pernyataan	1	2	3	4	5
Pelatihan meningkatkan pengetahuan saya tentang AR.				30%	70%
Pelatihan meningkatkan keterampilan saya dalam menggunakan media AR.				40%	60%
Pelatihan meningkatkan kemampuan saya dalam memilih model pembelajaran yang sesuai.				30%	70%

Pernyataan	1	2	3	4	5
Saya termotivasi untuk menerapkan AR dalam pembelajaran.				30%	70%
Secara keseluruhan saya puas terhadap pelatihan ini.				50%	50%

Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dibandingkan penyampaian materi secara teoritis semata. Temuan tersebut selaras dengan berbagai program pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sosialisasi AR dan pendampingan teknis mampu memperkuat kreativitas serta keterampilan guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Dengan kata lain, keberhasilan pelatihan tidak hanya bergantung pada pengenalan teknologi, tetapi juga pada intensitas latihan dan pendampingan (A. J. A. Sari et al., 2025).

Dari data di tabel, peserta menyatakan bahwa AR membantu penyajian materi menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep abstrak (Sitika et al., 2025). Dalam konteks Kurikulum Gunung Ciremai, penggunaan media AR juga dinilai relevan karena dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan dan kekhasan lokal yang dekat dengan pengalaman siswa. Keunggulan ini menjadi nilai tambah karena pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga kontekstual (Hidayat et al., 2021).

Temuan lain menunjukkan bahwa model Persibtralis membantu guru memahami alur pembelajaran secara lebih sistematis (M. Z. Sari, Simbolon, et al., 2025). Integrasi stimulus visual dan narasi yang menjadi ciri model tersebut memudahkan peserta mengembangkan skenario pembelajaran yang lebih hidup dan komunikatif. Dengan demikian, AR bukan diposisikan sebagai media tambahan semata, tetapi sebagai sarana pendukung untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan kelas dasar (Tarmidzi et al., 2025).

Implikasi teoritis dari pengabdian ini adalah penguatan pandangan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar jika didukung oleh pelatihan guru yang tepat (Yasminda & Komalasari, Mahilda, 2025). Implikasi praktisnya, guru memperoleh bekal awal untuk menerapkan AR secara mandiri dalam pembelajaran tematik. Kegiatan ini juga membuka peluang pengembangan media serupa untuk tema-tema lain dalam Kurikulum Gunung Ciremai. Adapun Dokumentasi dalam proses kegiatan sebagai berikut.



Gambar 1. Pembukaan oleh MC dari Tim Dosen



Gambar 2. Sambutan dari Dosen



Gambar 3. Sambutan dari Kepala Sekolah



Gambar 4. Peserta Workshop



Gambar 5. Inti Pelatihan



Gambar 6. Treatment dari Pelatihan



Gambar 7. Pengisian Angket Oleh Peserta



Gambar 8. Tim Dosen dan Peserta Workshop



Gambar 9. Hasil Kerja Para Peserta

E. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dengan model Persibtralis di SDN 4 Kuningan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memahami dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Guru menunjukkan peningkatan pengetahuan, keterampilan teknis, dan kesiapan mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran Kurikulum Gunung Ciremai. Berdasarkan hasil pelaksanaan, kegiatan ini efektif sebagai strategi penguatan kapasitas guru sekolah dasar dalam menghadapi tuntutan pembelajaran digital yang kontekstual dan bermakna.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Terimakasih kepada Universitas Kuningan, yang dijemputi oleh LPPM yang telah mendukung secara nyata kepada dosen untuk melakukan Tridarma Pengabdian Masyarakat dengan memberikan biaya untuk terlaksananya Pengabdian di Masyarakat. Ucapan terimakasih yang selanjutnya kepada guru dan kepala sekolah SDN 4 Kuningan atas kesediaan dan kerjasama yang telah menerima sosialisasi dari kami. Semoga apa yang telah kita laksanakan menjadi amal kebaikan dan berbuah manfaat untuk banyak orang.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Hafizh, M., Hanif, S., & Nurhaliza, S. (2024). Diskursus Evaluasi Kurikulum Dalam Pendidikan Islam Formal Curriculum Evaluation Discourse In Islamic Formal Education. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 29–40.
- Hidayat, Sukmawati, & Suwanto. (2021). The application of *Augmented Reality* in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1–6. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Mujianto, A. H., Sucipto, H., & Ramadhani, R. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dan Video Digital. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 9(2), 278–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jpm.v9i2.10708>

- Rahmiati, D., Hartono, Rokhman, F., & Wagiran. (2024). Penggunaan Virtual Reality (VR) / *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 332–343.
- Safira, I., Rahim, A., & Palangi, P. I. (2022). The Effectiveness of *Augmented Reality* (AR) in Elementary School Science Learning Concept. *Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(3), 685–692.
- Sari, A. J. A., Cahya, N., & Khoirunnisa, M. (2025). Developing Competency-Based Curriculum Goals. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(3), 770–775.
- Sari, M. Z., & Hermawati, E. (2020). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Sinematik Analogi Personal Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan. In *Journal of Elementary Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Sari, M. Z., Simbolon, M. E., Hendayani, S., Gunawan, A., & Acesta, A. (2025). Karakter guru dalam aspek Kompetensi Kepribadian pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(2), 757–767.
- Sari, M. Z., Supriatna, N., & Disman. (2025). *Model Persibtralis Pembelajaran Tradisi Sinematik Berbasis Tradisi Lisan Untuk Meningkatkan Imajinasi Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sari, M. Z., Supriatna, N., & Disman, D. (2024). *Persepsi Anak tentang Pengaruh Teknologi dan Tradisi Lisan terhadap*. 9(2), 357–367.
- Sitika, A. J., Maulana, S. Z., & Izzah, Y. N. (2025). Dinamika Pengembangan Kurikulum: Meninjau Model Ralph Tyler dan Hilda Taba. *Journal of Education*, 1(1), 54–65.
- Tarmidzi, Andari, K. D. W., Sari, A., Nuryanti, M., Arfiyanti, R., & Noto, M. S. (2025). *Augmented Reality* and Its Use in Elementary School Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(1), 128–145.
- Yasminda, F. E. A., & Komalasari, Mahilda, D. (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 97–104.