

AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS CERITA FANTASI: *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

¹SRI HARNINGSIH, ²AIDA AZIZAH

^{1, 2}Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung

¹24602500010@std.unissula.ac.id, ²aidaazizah@unissula.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perlunya pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam bahan ajar digital untuk membantu peserta didik memahami isi teks secara lebih konkret, khususnya pada materi teks cerita fantasi yang menuntut daya imajinasi tinggi. Penelitian ini bertujuan menganalisis secara sistematis hasil-hasil penelitian mengenai pemanfaatan AR dalam bahan ajar atau buku ajar digital yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan pemahaman membaca. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020 terhadap artikel ilmiah yang diperoleh melalui *Publish or Perish* 8 dari database Scopus dan Google Scholar yang dipublikasikan pada tahun 2020–2025. Artikel dipilih berdasarkan kombinasi kata kunci yang berkaitan dengan *Augmented Reality*, buku ajar digital, pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman membaca, dan teks cerita, kemudian diseleksi melalui kriteria inklusi dan eksklusi hingga diperoleh 10 artikel terpilih. Hasil telaah menunjukkan bahwa AR dimanfaatkan dalam berbagai bentuk bahan ajar digital, seperti *flipbook*, *pop-up book*, *storybook*, buku ajar, dan buku cerita. Pemanfaatan tersebut secara umum menunjukkan kontribusi positif terhadap pemahaman membaca, pemahaman isi teks, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, visualisasi digital yang dihadirkan melalui AR membantu peserta didik memahami tokoh, latar, alur, dan isi bacaan secara lebih jelas. Dapat ditarik kesimpulan bahwa AR memiliki potensi besar sebagai media dalam bahan ajar ilustrasi digital untuk mendukung pembelajaran membaca, tetapi kajian yang secara khusus berfokus pada teks cerita fantasi masih memerlukan penguatan melalui penelitian lanjutan yang lebih spesifik.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Buku Ajar Digital, Membaca Pemahaman, Teks Cerita Fantasi, *Systematic Literature Review*

Abstracts

This study is motivated by the need to utilize *Augmented Reality* (AR) technology in digital teaching materials to help students understand text content more concretely, particularly in fantasy story texts that require a high level of imagination. This study aims to systematically analyze previous research findings on the use of AR in digital teaching materials or textbooks related to Indonesian language learning and reading comprehension. This study employed the *Systematic Literature Review* (SLR) method using PRISMA 2020 guidelines on scientific articles obtained through *Publish or Perish* 8 from the Scopus and Google Scholar databases published from 2020 to 2025. The articles were selected based on combinations of keywords related to *Augmented Reality*, digital textbooks, Indonesian language learning, reading comprehension, and narrative texts, and were then screened through inclusion and exclusion criteria until 10 selected articles were obtained. The results of the review show that AR is utilized in various forms of digital teaching materials, such as *flipbooks*, *pop-up books*, *storybooks*, *textbooks*, and *storybooks*. In general, these forms of utilization show a positive contribution to reading comprehension, text understanding, and student engagement in learning. In addition, the digital visualization provided through AR helps students understand characters, settings, plot, and text content more clearly. It can be concluded that AR has strong potential as a medium in digital illustrated textbooks to support reading instruction, but studies specifically focusing on fantasy story texts still require further strengthening through more specific future research.

Keywords: *Augmented Reality*, Digital Textbook, Reading Comprehension, Fantasy Story Text, *Systematic Literature Review*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Faiza dan Wardhani, 2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai bagian penting dalam mendukung proses belajar yang lebih inovatif dan bermakna (Damanik

dan Fajari, 2025). Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran berperan dalam membantu pendidik menyajikan materi secara lebih menarik sekaligus mempermudah peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Media ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas, memudahkan peserta didik memahami konsep, serta menjadi perantara penyampaian pesan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna (Azizah et al., 2023; Sulistyowati et al., 2025).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan membaca menempati posisi penting karena berkaitan dengan kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan teks tertulis untuk memperoleh pengetahuan (Putri, 2024). Kemampuan membaca juga menjadi fondasi bagi peserta didik dalam memahami berbagai informasi akademik yang disajikan melalui teks. Keterampilan membaca tidak hanya bergantung pada kemampuan memahami informasi tertulis, tetapi juga dipengaruhi oleh pengetahuan awal dan pengalaman kognitif pembelajar yang membantu mereka menangkap makna teks secara lebih utuh (Aulia et al., 2025). Namun, tingkat literasi membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca peserta didik Indonesia berada pada angka 358, masih berada di bawah rata-rata OECD sebesar 437 (OECD, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan kemampuan membaca masih perlu menjadi perhatian dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menempatkan teks sebagai dasar utama kegiatan belajar.

Salah satu jenis teks yang dipelajari pada kelas VII SMP adalah teks cerita fantasi. Teks ini merupakan bentuk naratif yang menonjolkan unsur imajinatif melalui tokoh, latar, dan peristiwa yang tidak selalu berhubungan langsung dengan realitas sehari-hari (Sukmariantika, 2024). Pembelajaran teks cerita fantasi tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan membaca pemahaman, tetapi juga pada penumbuhan kreativitas dan daya imajinasi peserta didik (Sugilestari, 2024). Karakteristik tersebut menjadikan teks cerita fantasi sebagai materi yang menuntut peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi cerita, bukan sekadar mengenali informasi yang tersurat dalam teks.

Dalam praktiknya, pembelajaran membaca teks cerita fantasi masih menghadapi berbagai kendala. Peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita karena teks fantasi memuat unsur imajinatif yang kompleks, sehingga tokoh, latar, dan peristiwa yang disajikan tidak selalu mudah dibayangkan (Hulu, 2025). Kondisi ini menyebabkan pemahaman terhadap isi teks menjadi kurang optimal terutama ketika pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Sumiyati, 2021). Kesulitan tersebut juga berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah, yang pada umumnya masih berupa buku teks konvensional dengan ilustrasi terbatas. Padahal, visualisasi memiliki peran penting dalam membantu peserta didik membangun gambaran mental terhadap alur, tokoh, maupun suasana cerita (Syafei, 2025).

Kebutuhan akan bahan ajar yang lebih sesuai dengan karakteristik teks cerita fantasi mendorong pentingnya pemanfaatan media berbasis teknologi. Salah satu inovasi yang semakin banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini memungkinkan integrasi objek virtual dengan lingkungan nyata secara real time, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan imersif (Baihaki, 2023). Dalam praktik pembelajaran, AR berpotensi membantu penyajian materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui dukungan visual yang lebih hidup dan kontekstual (Syahbania et al., 2025).

Sejalan dengan hal tersebut, buku ajar ilustrasi digital berbasis AR dapat dipandang sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang relevan. Bahan ajar ini menyajikan materi secara sistematis sebagaimana buku ajar pada umumnya, tetapi dilengkapi dengan ilustrasi digital, visual interaktif, dan integrasi teknologi AR yang dapat membantu peserta didik memahami isi materi secara lebih konkret. Kehadiran ilustrasi digital dalam buku ajar dapat membantu peserta didik memvisualisasikan tokoh, latar, dan peristiwa dalam teks cerita fantasi, sedangkan teknologi AR memungkinkan unsur-unsur cerita ditampilkan secara lebih hidup dan interaktif melalui perangkat digital. Dengan karakteristik tersebut, buku ajar ilustrasi digital berbasis AR memiliki keterkaitan yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran teks cerita fantasi yang menuntut daya imajinasi sekaligus pemahaman membaca yang mendalam.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan AR dalam bahan ajar Bahasa Indonesia memberikan hasil yang positif. Hapsari dan Wulandari (2020) melaporkan bahwa buku ajar milenial berbasis AR pada materi teks prosedur kelas VII SMP memperoleh tingkat kelayakan 93,8% dari ahli materi dan 93,3% dari ahli media, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan. Khuzaemah (2024) juga menunjukkan bahwa bahan ajar *Augmented Reality* Video pada mata kuliah Bahasa Indonesia dinilai layak digunakan, dengan 90% responden menyatakan bahwa media tersebut sangat mudah digunakan. Selain itu, Setiawan dan Martin (2023) menemukan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis AR dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu pemahaman konsep, serta mendorong pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa integrasi AR dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berpotensi

mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa media digital berbasis AR relevan digunakan dalam pembelajaran bahasa dan teks. Ekasafitri (2024) melaporkan bahwa flipbook berbasis AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai sangat layak dan efektif membantu peserta didik memahami ide pokok paragraf. Alfa dan Astuti (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital terintegrasi AR pada pembelajaran teks fiksi memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik. Meskipun objek dan materi yang dikaji tidak secara langsung berfokus pada teks cerita fantasi, temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis AR memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran bahasa yang memerlukan visualisasi serta keterlibatan aktif peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini disusun dalam bentuk *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menelaah secara sistematis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan buku ajar ilustrasi digital berbasis AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan pemahaman membaca teks cerita fantasi. Kajian ini diarahkan untuk memetakan kecenderungan penelitian, bentuk pemanfaatan media, serta temuan-temuan yang relevan sebagai dasar konseptual bagi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis *Systematic Literature Review* (SLR), yang merupakan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan, menelaah, mengkritisi, dan menyimpulkan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik yang dikaji (Norlita, 2023). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadopsi pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA), yaitu seperangkat panduan berbasis bukti yang menetapkan standar minimum dalam pelaporan tinjauan sistematis dan meta-analisis (Page, 2021). Metode SLR dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan penelusuran, seleksi, pengelompokan, dan analisis terhadap hasil penelitian terdahulu secara sistematis, terarah, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan. Fokus kajian penelitian ini adalah pemanfaatan buku ajar ilustrasi digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman membaca teks cerita fantasi.

Dalam penelitian ini, analisis diarahkan pada beberapa aspek, yaitu: (1) bentuk pemanfaatan *Augmented Reality* dalam bahan ajar atau buku ajar digital; (2) Peran AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; (3) temuan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman membaca atau pemahaman teks; dan (4) pemanfaatan buku ajar ilustrasi digital berbasis AR pada materi teks cerita fantasi. Melalui analisis tersebut, penelitian ini bertujuan memetakan kecenderungan hasil penelitian terdahulu sekaligus mengidentifikasi celah kajian yang masih terbuka untuk diteliti lebih lanjut.

Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah yang diperoleh melalui penelusuran pustaka menggunakan aplikasi *Publish or Perish 8* serta pencarian langsung pada Google Scholar dan Scopus. Artikel yang ditelusuri dibatasi pada publikasi tahun 2022 hingga 2026 agar data yang dihimpun mencerminkan perkembangan penelitian yang relatif mutakhir. Kata kunci penelusuran disusun berdasarkan unsur utama penelitian, yaitu *Augmented Reality*, buku ajar ilustrasi digital, pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman membaca, dan teks cerita fantasi. Kata kunci tersebut digunakan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris untuk memperluas jangkauan hasil penelusuran.

Tabel 1. Kata Kunci Penelusuran

Sinta	" <i>Augmented Reality</i> " "buku ajar" "Bahasa Indonesia"; "buku ajar ilustrasi digital" "teks cerita fantasi"; " <i>Augmented Reality</i> " "membaca pemahaman" "teks fantasi"
Scopus	" <i>Augmented Reality</i> " AND " <i>digital illustrated textbook</i> " AND " <i>Indonesian language learning</i> "; " <i>Augmented Reality</i> " AND " <i>reading comprehension</i> " AND " <i>fantasy text</i> "; " <i>AR-based teaching materials</i> " AND " <i>fiction text</i> "

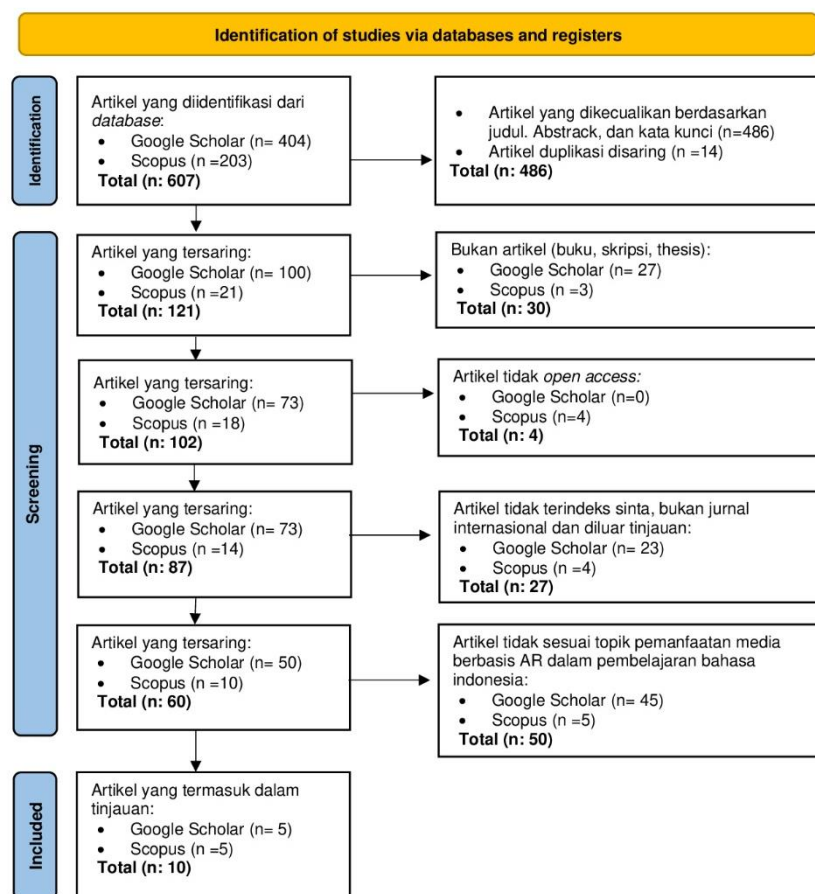
Artikel yang diperoleh dari hasil penelusuran kemudian diseleksi menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria ini digunakan untuk memastikan bahwa artikel yang dianalisis benar-benar sesuai dengan fokus penelitian.

Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Aspek	Kriteria inklusi	Kriteria eksklusi
Tahun publikasi	Artikel yang diterbitkan pada 2020–2026	Artikel yang diterbitkan sebelum 2020

Jenis sumber	Jurnal terindeks scopus atau sinta 1-6	Jurnal tidak terindeks scopus, sinta atau selain indeksasi dari hal tersebut
Metode	Menggunakan metode kuantitatif, kualitatif dan pengembangan	Menggunakan metode SLR atau metode lainnya
Subjek penelitian	Fokus peserta didik atau satuan pendidik SD, SMP, SMA	Focus peserta didik di perguruan tinggi atau lainnya
Akses	Artikel dapat diakses penuh (full text)	Artikel tidak tersedia secara penuh
Bahasa	artikel yang menggunakan bahasa inggris dan indonesia	Artikel yang menggunakan selain bahasa inggris dan indonesia

Pendekatan PRISMA merupakan metode penelitian yang terbagi dalam beberapa langkah dalam pencariannya, yaitu *identification*, *screening* dan *include*. Sebagaimana gambar 1. Flowcart PRISMA.



Gambar 1. Flowcart PRISMA

Berdasarkan alur PRISMA 2020, proses telaah sistematis dalam penelitian ini dimulai pada tahap identifikasi dengan menelusuri artikel dari dua basis data, yaitu Google Scholar dan Scopus. Hasil penelusuran awal menunjukkan sebanyak 607 artikel, yang terdiri atas 404 artikel dari Google Scholar dan 203 artikel dari Scopus. Seluruh artikel tersebut kemudian diperiksa untuk mengidentifikasi rekaman yang terduplikasi. Pada tahap ini ditemukan 14 artikel duplikat yang dikeluarkan dari daftar awal. Selanjutnya, dilakukan seleksi awal berdasarkan judul, abstrak, dan kata kunci. Hasil seleksi menunjukkan bahwa 472 artikel tidak sesuai dengan fokus kajian, sehingga tersisa 121 artikel yang dilanjutkan ke tahap penyaringan berikutnya, dengan rincian 100 artikel dari Google Scholar dan 21 artikel dari Scopus.

Pada tahap screening, artikel yang telah lolos seleksi awal diperiksa kembali berdasarkan jenis sumbernya. Dari 121 artikel tersebut, sebanyak 30 artikel dikeluarkan karena tidak termasuk artikel jurnal, melainkan berupa buku, skripsi, atau tesis. Artikel yang dikeluarkan pada tahap ini terdiri atas 27 artikel dari Google Scholar dan 3

artikel dari Scopus. Dengan demikian, jumlah artikel yang tersisa menjadi 91. Tahap berikutnya dilakukan dengan memeriksa ketersediaan akses penuh terhadap artikel. Hasilnya menunjukkan bahwa 4 artikel tidak dapat diakses secara penuh, dan seluruhnya berasal dari Scopus. Setelah penyaringan ini, jumlah artikel yang dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya menjadi 87 artikel, yang terdiri atas 73 artikel dari Google Scholar dan 14 artikel dari Scopus.

Tahap selanjutnya difokuskan pada penilaian kesesuaian sumber dengan kriteria tinjauan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, 27 artikel dikeluarkan karena tidak terindeks SINTA, bukan berasal dari jurnal internasional, atau berada di luar cakupan kajian. Artikel yang dikeluarkan terdiri atas 23 artikel dari Google Scholar dan 4 artikel dari Scopus. Setelah itu, tersisa 60 artikel, yaitu 50 artikel dari Google Scholar dan 10 artikel dari Scopus. Penyaringan akhir kemudian dilakukan dengan menilai kesesuaian artikel terhadap fokus penelitian, yaitu pemanfaatan media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya, sebanyak 50 artikel dinyatakan tidak sesuai dengan topik kajian, yang terdiri atas 45 artikel dari Google Scholar dan 5 artikel dari Scopus. Oleh karena itu, artikel yang memenuhi kriteria akhir dan dimasukkan ke dalam tinjauan sistematis berjumlah 10 artikel, masing-masing 5 artikel dari Google Scholar dan 5 artikel dari Scopus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil utama dari *Systematic Literature Review* yang diperoleh setelah melalui tahap identifikasi, penyaringan, dan seleksi artikel berdasarkan pedoman PRISMA 2020. Pembahasan difokuskan pada 10 artikel terpilih yang dinilai paling relevan dengan topik penelitian, yaitu pemanfaatan buku ajar ilustrasi digital berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman membaca teks cerita fantasi. Uraian pada bagian ini diarahkan untuk menampilkan karakteristik penelitian, kecenderungan topik yang dikaji, serta temuan-temuan utama yang dapat menjadi dasar dalam memahami posisi dan potensi pemanfaatan media berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran membaca.

Sebelum membahas temuan secara lebih mendalam, terlebih dahulu disajikan ringkasan artikel yang lolos seleksi dalam bentuk tabel. Penyajian tabel ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai profil data penelitian, meliputi penulis, tahun publikasi, sumber jurnal, fokus kajian, metode penelitian, serta hasil utama yang diperoleh. Dengan penyajian tersebut, pembaca dapat memahami sebaran penelitian terdahulu secara lebih utuh sebelum menelaah kecenderungan hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *Augmented Reality* dalam bahan ajar, media pembelajaran Bahasa Indonesia, serta relevansinya terhadap peningkatan pemahaman membaca.

Pada Tabel 3 disajikan artikel-artikel terpilih yang menjadi dasar analisis dalam penelitian ini.

Tabel 3. Artikel Lolos Seleksi dan Terpilih

No	Penulis	Judul	Indeks	Metode	Hasil penelitian
1	Asadi & Ebadi (2024)	<i>Integrating augmented reality in EFL reading comprehension: A mixed-methods study</i>	Q1	Mixed methods	Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi <i>Augmented Reality</i> dalam pembelajaran membaca memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman bacaan peserta didik. Penggunaan AR membantu peserta didik memahami isi teks secara lebih mendalam serta memperkaya pengalaman belajar membaca melalui penyajian materi yang lebih interaktif.
2	Sulaiman & Pragasam (2023)	<i>PowerAR: A Tool for Improving ESL Year Six Pupils' Reading Comprehension</i>	Q1	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>PowerAR</i> efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Media berbasis <i>Augmented Reality</i> tersebut membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih baik melalui pembelajaran membaca yang lebih menarik dan interaktif.
3	Ebadi & Ashrafabadi (2022)	<i>An exploration into the impact of augmented reality on EFL learners' reading comprehension</i>	Q1	Kuasi eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Augmented Reality</i> berpengaruh positif terhadap <i>reading comprehension</i> dan sikap pembelajar terhadap penggunaan AR. Temuan ini menegaskan bahwa AR mampu menciptakan pengalaman belajar membaca yang lebih efektif dan menarik.

4	Şimşek Direkçi (2023)	&	<i>The effects of augmented reality storybooks on student's reading comprehension</i>	Q1	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>storybooks</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman. Penyajian cerita yang dipadukan dengan visualisasi digital membuat peserta didik lebih mudah memahami isi teks dan alur cerita.
5	Liao Chang (2024)	&	<i>Using an augmented-reality game-based application to enhance language learning and motivation of elementary school EFL students: A comparative study in rural and urban areas</i>	Q1	Metode campuran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar bahasa peserta didik. Meskipun tidak secara khusus berfokus pada membaca pemahaman, temuan ini menunjukkan bahwa AR berpotensi mendukung pembelajaran bahasa secara lebih aktif.
6	Wijayanti (2025)		<i>Enhancing Narrative Text Reading Comprehension Through Augmented Reality-Assisted Pop-Up Book Media Development</i>	SINTA 2	R&D	ntegrasi Pop-Up Book berbasis <i>Augmented Reality</i> terbukti sangat layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca teks naratif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian kelayakan yang sangat tinggi dari ahli materi (96,66%), ahli media (98,75%), guru (97,5%), dan siswa (97,08%). Selain itu, hasil pretest-posttest menunjukkan peningkatan kemampuan dengan nilai N-gain 0,79 dan 0,66 yang berada pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa kelas IV Bahasa Indonesia.
7	Ekasafitri & Purwati (2024)		<i>Augmented Reality Flipbook as a Guide to Determining the Main Idea of Paragraphs in Indonesian Language Learning</i>	SINTA 2	R&D	Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook berbasis <i>Augmented Reality</i> memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan persentase kelayakan sebesar 92%. Selain itu, media tersebut juga terbukti cukup efektif dalam membantu peserta didik menentukan ide pokok paragraf, yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,61 dengan kategori sedang.
8	Hapsari & Wulandari (2020)		<i>Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang</i>	SINTA 2	R&D	Penggunaan <i>Augmented Reality</i> (AR) pada pembelajaran teks prosedur menunjukkan bahwa buku ajar milenial berbasis AR efektif dan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 93,8% dan ahli media sebesar 93,3% yang keduanya berada pada kategori sangat layak.
9	Garsela Nugraha (2024)	&	<i>Augmented Reality Media in Fairy Tale Learning</i>	SINTA 3	Pengembangan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Augmented Reality</i> (AR) dalam pembelajaran dongeng secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap isi cerita, yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan ditunjukkan penyajian cerita yang bersifat visual dan interaktif, media ini memudahkan siswa dalam memahami alur, tokoh, dan peristiwa dalam dongeng secara lebih efektif.

10	Ningtiyas (2025)	Pengembangan Buku Cerita Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	SINTA 5	R&D	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) efektif dan sangat praktis digunakan, dengan tingkat kepraktisan sebesar 90% dari siswa dan 96% dari guru. Media ini mampu meningkatkan pemahaman membaca melalui integrasi teks dan visualisasi interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.
----	---------------------	--	------------	-----	---

Berdasarkan Tabel 3. Artikel Lolos Seleksi dan Terpilih menunjukkan bahwa publikasi penelitian berada pada rentang tahun 2020 hingga 2025. Sebaran ini menunjukkan bahwa kajian mengenai pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa, bahan ajar digital, dan pemahaman membaca berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan masih tergolong mutakhir. Kecenderungan tersebut menandakan bahwa AR semakin dipertimbangkan sebagai media pembelajaran yang relevan untuk mendukung proses belajar yang lebih interaktif, khususnya pada pembelajaran berbasis teks dan cerita.

Jika ditinjau dari jenjang pendidikan, artikel-artikel terpilih berasal dari konteks sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan pembelajar bahasa secara umum. Meskipun tersebar pada beberapa jenjang, sebagian besar kajian memiliki kedekatan dengan pembelajaran membaca dan pemahaman teks. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AR telah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, tetapi kajian yang secara langsung berhubungan dengan bahan ajar berbasis cerita dan pemahaman membaca masih lebih banyak ditemukan pada tingkat sekolah dasar dan pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, pemanfaatan AR pada jenjang SMP, terutama untuk materi teks cerita fantasi, masih memperlihatkan ruang yang terbuka untuk dikaji lebih lanjut.

Dari sisi publikasi, artikel-artikel yang terpilih berasal dari jurnal internasional bereputasi dan jurnal nasional terindeks sinta. Lima artikel diterbitkan pada jurnal internasional bereputasi Q1, sedangkan lima artikel lainnya berasal dari jurnal nasional terindeks sinta dengan dominasi sinta 2. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai AR dalam pembelajaran membaca, media cerita, dan bahan ajar digital tidak hanya berkembang di tingkat nasional, tetapi juga telah mendapat perhatian dalam publikasi internasional. Hal ini memperkuat bahwa penelitian-penelitian yang dianalisis memiliki pijakan akademik yang memadai untuk dijadikan dasar dalam menelaah potensi pemanfaatan buku ajar ilustrasi digital berbasis AR pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dilihat dari metode yang digunakan, artikel-artikel terpilih didominasi oleh penelitian kuantitatif, metode campuran, dan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Kecenderungan ini menunjukkan bahwa penelitian tentang AR umumnya bergerak pada dua arah, yaitu menguji efektivitas media terhadap kemampuan peserta didik dan mengembangkan produk pembelajaran digital yang layak digunakan di kelas. Dalam konteks penelitian ini, kecenderungan tersebut penting karena menunjukkan bahwa AR tidak hanya dipahami sebagai teknologi visual, tetapi juga sebagai bagian dari desain bahan ajar yang dapat dinilai dari segi keefektifan, kevalidan, dan kebermanfaatannya dalam mendukung pembelajaran membaca.

Berdasarkan kecenderungan tersebut, pembahasan selanjutnya diarahkan pada hasil telaah terhadap sepuluh artikel terpilih yang mengkaji pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa dan bahan ajar digital. Fokus pembahasan meliputi bentuk pemanfaatan AR dalam bahan ajar atau buku ajar digital, peran visualisasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, temuan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman membaca atau pemahaman teks, serta peluang pemanfaatan buku ajar ilustrasi digital berbasis AR pada materi teks cerita fantasi.

Pemanfaatan Augmented Reality dalam Bahan Ajar atau Buku Ajar Digital

Hasil telaah menunjukkan bahwa *Augmented Reality* dimanfaatkan dalam berbagai bentuk bahan ajar digital, seperti *flipbook*, *pop-up book*, *storybook*, buku ajar, dan buku cerita. Keragaman bentuk ini menunjukkan bahwa AR tidak digunakan sebagai teknologi yang berdiri sendiri, tetapi diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang sudah memiliki struktur isi. Dengan cara ini, AR berfungsi memperkaya bahan ajar yang sebelumnya hanya berupa teks dan gambar statis menjadi media yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan belajar peserta didik.

Pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, integrasi AR juga tampak pada bentuk *flipbook* dan buku ajar. Ekasafitri (2024) menunjukkan bahwa *flipbook* berbasis AR digunakan untuk membantu peserta didik menentukan ide pokok paragraf, sedangkan Hapsari dan Wulandari (2020) memperlihatkan bahwa buku ajar berbasis AR dapat digunakan dalam pembelajaran teks prosedur. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa

AR dapat diintegrasikan pada berbagai jenis bahan ajar, baik yang berfokus pada pemahaman isi paragraf, struktur teks, maupun media berbasis cerita. Dengan demikian, pemanfaatan AR dalam bahan ajar digital memperlihatkan kecenderungan bahwa teknologi ini paling efektif ketika menyatu dengan media yang memang dirancang untuk mendukung proses membaca dan memahami teks.

Peran AR dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Artikel-artikel yang ditelaah menunjukkan bahwa peran utama AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terletak pada fungsi pedagogisnya sebagai media yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas. AR tidak hanya memperindah tampilan bahan ajar, tetapi juga membantu menjembatani teks dengan pengalaman belajar yang lebih konkret. Dalam pembelajaran berbasis teks, terutama teks cerita, AR memungkinkan peserta didik melihat representasi visual dari isi bacaan sehingga proses memahami tokoh, latar, suasana, dan alur menjadi lebih mudah dilakukan.

Fungsi tersebut tampak pada penelitian Ebadi dan Ashrafabadi (2022), Asadi dan Ebadi (2024), serta Şimşek dan Direkçi (2023) yang sama-sama menunjukkan bahwa AR membantu proses belajar bahasa melalui penyajian materi yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Dalam konteks ini, AR berperan bukan hanya sebagai media pendukung, tetapi juga sebagai sarana yang membuat pembelajaran lebih hidup. Hal ini diperkuat oleh Parmaxi dan Demetriou (2020) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa dapat memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi, interaksi, dan konteks penggunaan bahasa yang lebih autentik. Peserta didik tidak lagi hanya membaca teks secara linear, tetapi juga berinteraksi dengan representasi visual yang memperkuat pemahaman mereka terhadap isi bacaan.

Selain itu, AR juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Liao (2024) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis AR mampu meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar bahasa peserta didik. Hal ini memperlihatkan bahwa AR memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar alat bantu visual, yaitu sebagai media yang dapat membangun perhatian, minat, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, AR memiliki fungsi pedagogis yang mencakup visualisasi, interaksi, dan keterlibatan belajar secara bersamaan.

Augmented Reality dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca dan Pemahaman Teks

Secara umum, artikel-artikel terpilih menunjukkan bahwa penggunaan AR memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar, khususnya pada pemahaman membaca dan pemahaman teks. Pada level internasional, Asadi dan Ebadi (2024) menunjukkan bahwa integrasi AR dalam pembelajaran membaca berdampak positif terhadap pemahaman bacaan pembelajar EFL. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Ebadi dan Ashrafabadi (2022), yang menemukan bahwa AR berpengaruh terhadap *reading comprehension* sekaligus sikap belajar pembelajar terhadap penggunaan teknologi tersebut. Sementara itu, Sulaiman et al. (2023) menegaskan bahwa media *PowerAR* efektif membantu peserta didik meningkatkan pemahaman membaca melalui pembelajaran yang lebih interaktif.

Pada artikel nasional, kontribusi AR terhadap pemahaman membaca dan pemahaman teks juga tampak cukup jelas. Ekasafitri (2024) menunjukkan bahwa *flipbook* berbasis AR memiliki tingkat kelayakan sebesar 92% dan menghasilkan *N-Gain* 0,61 dalam kategori sedang pada pembelajaran menentukan ide pokok paragraf. Hasil ini memperlihatkan bahwa AR tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik memahami isi bacaan. Hapsari dan Wulandari (2020) juga menunjukkan bahwa buku ajar berbasis AR sangat layak digunakan dalam pembelajaran teks, dengan validasi ahli materi sebesar 93,8% dan ahli media sebesar 93,3%. Selain itu, Garsela (2024) menunjukkan bahwa media AR dalam pembelajaran dongeng menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya pengaruh terhadap pemahaman isi cerita.

Jika dilihat secara keseluruhan, data dan temuan dari artikel-artikel tersebut menunjukkan bahwa AR memiliki kontribusi yang nyata terhadap pemahaman membaca dan pemahaman teks, terutama pada materi yang menuntut keterhubungan kuat antara teks dan visualisasi. AR membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih mendalam karena teks tidak disajikan secara abstrak, melainkan didukung oleh tampilan visual yang memperjelas makna. Dalam konteks penelitian ini, kontribusi tersebut menjadi dasar yang penting untuk menunjukkan bahwa buku ajar ilustrasi digital berbasis AR berpotensi dikembangkan lebih lanjut pada pembelajaran teks cerita fantasi.

Pemanfaatan Buku Ajar Ilustrasi Digital Berbasis AR Pada Materi Teks Cerita Fantasi

Meskipun artikel yang secara langsung membahas buku ajar ilustrasi digital berbasis AR pada materi teks cerita fantasi masih terbatas, hasil telaah menunjukkan bahwa peluang pengembangannya sangat terbuka. Artikel tentang *storybook*, *pop-up book*, dongeng, buku cerita berbasis AR, dan *flipbook* berbasis AR sama-sama

memperlihatkan bahwa media cerita yang dipadukan dengan visualisasi digital memiliki potensi tinggi untuk mendukung pemahaman peserta didik. Teks cerita fantasi memiliki karakteristik imajinatif yang kuat, sehingga peserta didik membutuhkan bantuan media untuk membangun gambaran mental yang lebih jelas terhadap isi cerita. Dalam konteks ini, ilustrasi digital dan AR dapat berfungsi sebagai penopang pemahaman, bukan sekadar pelengkap tampilan.

Temuan-temuan terdahulu juga menunjukkan bahwa AR telah efektif digunakan dalam pembelajaran membaca, pembelajaran teks, media cerita, dan bahan ajar Bahasa Indonesia. Namun, kajian yang secara khusus memadukan unsur buku ajar ilustrasi digital, AR, dan teks cerita fantasi masih belum banyak ditemukan. Keterbatasan tersebut justru menegaskan adanya celah penelitian yang penting untuk diisi. Oleh karena itu, pemanfaatan buku ajar ilustrasi digital berbasis AR pada materi teks cerita fantasi memiliki relevansi konseptual dan empiris yang kuat untuk dikembangkan lebih lanjut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil telaah sistematis ini adalah bahwa *Augmented Reality* (AR) memiliki potensi yang kuat sebagai media dalam bahan ajar atau buku ajar digital untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan pemahaman membaca dan pemahaman teks. AR terbukti membantu peserta didik memahami isi bacaan melalui visualisasi digital yang membuat tokoh, latar, alur, dan peristiwa dalam teks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, AR tidak hanya berfungsi sebagai tambahan visual, tetapi juga sebagai bagian dari media pembelajaran yang mendukung proses memahami teks secara lebih terarah.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan AR dalam berbagai bentuk bahan ajar digital, seperti *flipbook*, *pop-up book*, *storybook*, buku ajar, dan buku cerita, cenderung memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman membaca. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pembelajaran membaca secara umum, teks naratif, dongeng, ide pokok paragraf, atau teks prosedur. Selain itu, kajian yang secara khusus membahas buku ajar ilustrasi digital berbasis AR pada materi teks cerita fantasi masih terbatas, sehingga pengembangan pada konteks tersebut masih memerlukan penguatan lebih lanjut.

Di samping itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa AR juga memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Dengan demikian, peran AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berada pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif. Oleh karena itu, buku ajar ilustrasi digital berbasis AR memiliki peluang yang kuat untuk dikembangkan sebagai inovasi bahan ajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran teks cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfa, D. N., & Astuti, T. (2025). Development of Digital Learning Media Integrated with Augmented Reality in Learning Fiction Texts in Elementary Schools. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 11(1), 293-304. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i1.13672>.
- Asadi, M., & Ebadi, S. (2024). Integrating Augmented Reality in EFL Reading Comprehension: A Mixed-Methods Study. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 20(23), 1-31. <https://doi.org/10.58459/rptel.2025.20023>.
- Aulia, R. P., Rohmah, N., & Setiana, L. N. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan pada Mahasiswa BIPA Tingkat 1: Perspektif Kognitif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13(2), 86-94. <https://doi.org/10.30659/jpbsi.13.2.86-94>.
- Azizah, A. Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 1-4. <https://doi.org/10.30659/jpbsi.11.2.1-4>.
- Baihaki, M. R., Rasyadi, M. J., Hafiz, M., Juliyanto, F., & Rahma, F. (2023). Teknologi AR sebagai Media Pembelajaran: Tinjauan Literatur. *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, 13(1), 185-188. <https://doi.org/10.36499/psnst.v13i1.9139>.
- Damanik, N., & Fajari, L. E. W. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Problem Solving Skills dan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 395-416. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1657>.
- Ebadi, S., & Ashrafabadi, F. (2022). An Exploration into The Impact of Augmented Reality on EFL Learners' Reading Comprehension. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9745-9765. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11021-8>.
- Ekasafitri, M., Sismulyasih SB, N., & Purwati, P. D. (2024). Augmented Reality Flipbook as a Guide to Determining the Main Idea of Paragraphs in Indonesian Language Learning. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 218-228. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.77338>.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 1-15. <https://doi.org/10.62281/v2i12.1211>.
- Garsela, F., Hernawan, H., & Nugraha, H. S. (2024). Augmented Reality Media in Fairy Tale Learning. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 8(2), 393-401. <http://dx.doi.org/10.30998/scope.v8i2.21611>.
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 351-364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>.
- Hulu, S., Banjarnahor, T. A., Siregar, T. A., Syalaisha, N., Silaban, D., Hutagalung, T., & Azizah, N. (2025). Analisis Kelayakan dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Teks Dongeng Fantasi Berbasis Powtoon di SMPN 13 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 360-371. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37461>.
- Khuzaemah, E., Nurpadillah, V., & Hemas, K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Augmented Reality Video Berorientasi Nilai Karakter pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 20(1), 110-123. <https://doi.org/10.25134/fon.v20i1.9129>.
- Liao, C. H. D., Wu, W. C. V., Gunawan, V., & Chang, T. C. (2024). Using an Augmented-Reality Game-Based Application to Enhance Language Learning and Motivation of Elementary School EFL Students: A Comparative Study in Rural and Urban Areas. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 33(2), 307-319. <https://doi.org/10.1007/s40299-023-00729-x>.
- Ningtiyas, L. A., Kurniaman, O., & Mulyani, E. A. (2025). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 294-303. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9549>.
- Norlita, D., Nageta, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., Fakhriyah, F., & Ismayam, A. E. A. (2023). Systematic Literature Review (SLR): Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jispendiora: Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan dan Humaniora*, 2(1), 209-219. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i1.743>.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. <https://www.oecd.org/en/about/programmes/pisa/pisa-publications.html>.
- Page, M. J., Moher, D., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., & McKenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 Explanation and Elaboration:

- Updated Guidance and Exemplars for Reporting Systematic Reviews. *BMJ*, n160. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>.
- Parmaxi, A., & Demetriou, A. A. (2020). Augmented Reality in Language Learning: A State-of-The-Art Review of 2014–2019. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(6), 861–875. <https://doi.org/10.1111/jcal.12486>.
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024). Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Era Digital. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 2057–2066. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92427>.
- Setiawan, I., & Martin, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Augmented Reality pada Guru SDN 2 Pancor. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 898–905. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14909>.
- Şimşek, B., & Direkçi, B. (2023). The Effects of Augmented Reality Storybooks on Student's Reading Comprehension. *British Journal of Educational Technology*, 54(3), 754–772. <https://doi.org/10.1111/bjet.13293>.
- Sugilestari, T. (2024). Problematika Menulis Teks Cerita Fantasi pada Siswa Kelas 7 SMP Negeri 4 Ngamprah. *Metonimia: Jurnal Sastra dan Pendidikan Kesusastraan*, 3(1), 220–228. <https://doi.org/10.56854/jspk.v3i1.263>.
- Sukmariantika, A. Z., Setiawan, A., & Prihatini, A. (2024). Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Melalui Struktur dan Unsur pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Tambakboyo. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 257–267. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/literasi/article/view/10705>.
- Sulaiman, N. A., Shaid, N. A. N., & Pragasam, J. A. (2023). PowerAR: A Tool for Improving ESL Year Six Pupils' Reading Comprehension. *Arab World English Journal*, (9), 249–261. : <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call9.17>.
- Sulistiyowati, H., Solehah, S. M., & Irwansah, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Spotify pada Materi Cerpen Sejarah Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13(2), 44–53. <https://doi.org/10.30659/jpbi.13.2.44-53>.
- Sumiyati, S., Meilani, W., & Siagian, I. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di Kelas VII B SMPN 276 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(12), 2082–2091. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i12.399>.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Penerbit Widina Utama.
- Syahbana, D., Berliana, I., & Fadillah, I. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 1–8.
- Wijayanti, D. S., Sismulyasih Sb, N., & Purwati, P. D. (2025). Enhancing Narrative Text Reading Comprehension Through Augmented Reality-Assisted Pop-Up Book Media Development. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 4007–4019. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.6937>.