

INOVASI ALAT PERAGA SEBAGAI PENDUKUNG *DEEP LEARNING* BERBASIS SDGS: SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Geby Adellista¹, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Nurratri Kurnia Sari²✉, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Salsabilla Nur Indah Rahmadani³, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Anindhita Dyah Puspitasari⁴, Universitas Veteran Bangun Nusantara

✉ nuurratrikurniasari@gmail.com

Abstract: Teaching aid innovation is one of the important strategies in supporting the implementation of *Deep Learning* while realizing learning oriented to the Sustainable Development Goals (SDGs). This study aims to analyze trends, contributions, and research gaps regarding teaching aid innovation as a support for *SDGs-based Deep Learning* through the *Systematic Literature Review* (SLR) approach. The research was carried out referring to the PRISMA 2020 guidelines by searching scientific articles published in the 2020–2025 period through Google Scholar, Scopus, ERIC, and Garuda databases. Articles were selected based on inclusion and exclusion criteria, then analyzed using *content analysis* techniques. The results of the study show that teaching aids innovation has developed from just a learning support medium to a means that is able to implement the principles of *mindful learning*, *meaningful learning*, and *joyful learning*. Various forms of teaching aids, such as concrete media, interactive educational teaching aids, *loose parts*, and local culture-based teaching aids have been proven to increase motivation, conceptual understanding, critical thinking, creativity, collaboration, and active involvement of students. In addition, the use of environmentally friendly and contextual materials contributes to the achievement of the SDGs goals, especially quality education and sustainable development. However, the integration between teaching aid innovation, *Deep Learning*, and the SDGs still requires the development of a more comprehensive implementation model. Therefore, teaching aid innovation has the potential to be an effective strategy in creating meaningful, adaptive, and sustainable 21st century learning.

Keywords: Teaching Aids, *Deep Learning*, Basic Education, SDGs, *Systematic Literature Review*

Abstrak: Inovasi alat peraga merupakan salah satu strategi penting dalam mendukung implementasi *Deep Learning* sekaligus mewujudkan pembelajaran yang berorientasi pada Sustainable Development Goals (SDGs). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren, kontribusi, dan kesenjangan penelitian mengenai inovasi alat peraga sebagai pendukung *Deep Learning* berbasis SDGs melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Penelitian dilaksanakan mengacu pada pedoman PRISMA 2020 dengan menelusuri artikel ilmiah yang dipublikasikan pada periode 2020–2025 melalui basis data Google Scholar, Scopus, ERIC, dan Garuda. Artikel diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, kemudian dianalisis menggunakan teknik *content analysis*. Hasil kajian menunjukkan bahwa inovasi alat peraga telah berkembang dari sekadar media pendukung pembelajaran menjadi sarana yang mampu mengimplementasikan prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Berbagai bentuk alat peraga, seperti media konkret, alat peraga edukatif interaktif, *loose part*, serta alat peraga berbasis budaya lokal terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman konseptual, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, pemanfaatan bahan ramah lingkungan dan kontekstual memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan SDGs, khususnya pendidikan berkualitas dan pembangunan berkelanjutan. Meskipun demikian, integrasi antara inovasi alat peraga, *Deep Learning*, dan SDGs masih memerlukan pengembangan model implementasi yang lebih komprehensif. Oleh karena itu,

inovasi alat peraga berpotensi menjadi strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran abad ke-21 yang bermakna, adaptif, dan berkelanjutan.

Keywords: alat peraga, *Deep Learning*, pendidikan dasar, SDGs, *Systematic Literature Review*



Copyright ©2026 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif, berbasis sains dan teknologi menurut dari Handoko& Fitria (2022) telah menjadi isu global yang penting dalam mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Di Indonesia, tantangan dan peluang dalam meningkatkan kualitas pendidikan semakin kompleks di era digital dan persaingan global. Oleh karena itu, strategi pendidikan inklusif berbasis alat peraga sebagai pendukung *Deep Learning* menjadi semakin penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) 2030 di Indonesia. Beberapa penelitian sebelumnya, menurut penulis masih ada aspek-aspek yang belum terakomodasi dalam studi sebelumnya, terutama dalam konteks Indonesia. Misalnya, belum ada studi yang secara khusus menganalisis dan menguraikan secara rinci strategi yang tepat dalam mewujudkan pendidikan inklusif berbasis sains dan teknologi di Indonesia. Dalam penelitian ini, kerangka kerja yang digunakan adalah teori keterlibatan (*engagement theory*) yang menekankan pentingnya partisipasi siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Argumen untuk teori ini adalah bahwa pendidikan inklusif yang berbasis sains dan teknologi harus memperhatikan partisipasi siswa sebagai salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran. (Widianingsih., & Kusdiyati, 2018)

Pendidikan inklusif menempatkan guru reguler sebagai garda terdepan pendidikan, namun fakta lapangan menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi yang signifikan. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi seberapa besar kesenjangan antara tugas yang diberikan kepada guru dengan kemampuan nyata di lapangan, sekaligus merumuskan strategi adaptasi bagi guru reguler dalam menanganinya. Metode yang digunakan berupa studi literatur sistematis terhadap berbagai artikel ilmiah relevan dalam rentang tahun 2020–2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kendala serius yang dihadapi guru reguler dikarenakan tidak adanya latar belakang Pendidikan Luar Biasa. Keterbatasan waktu, minimnya fasilitas di sekolah, serta belum tersedianya Guru Pendamping Khusus menjadi tantangan berat yang memicu risiko kelelahan kerja (*burnout*) pada pendidik. Meskipun pengembangan diri secara mandiri telah dilakukan, hal tersebut belum mampu meningkatkan kompetensi teknis guru secara signifikan dalam mengelola keberagaman di kelas. Kajian ini menyimpulkan bahwa dukungan manajerial melalui *Standar Operasional Prosedur (SOP)* yang baku serta penguatan kompetensi melalui pelatihan berkelanjutan sangat diperlukan guna mengatasi kesenjangan profesionalisme tersebut. Sinergi antara kebijakan sekolah yang suportif dan inovasi pedagogik menjadi kunci keberhasilan transformasi pendidikan inklusif yang bermartabat.

Masalah utama sekolah inklusi saat ini adalah ketidaksiapan antara aturan dan kenyataan. Secara hukum, UU Nomor 14 Tahun 2005 mewajibkan guru untuk ahli dan Namun, masalah utama sekolah inklusi saat ini adalah ketidaksiapan antara aturan dan kenyataan. Secara hukum, UU Nomor 14 Tahun 2005 mewajibkan guru untuk ahli dan profesional. Namun, saat pemerintah mewajibkan semua sekolah menerima anak berkebutuhan khusus (ABK), jumlah Guru Pembimbing Khusus (GPK) masih sangat sedikit. Akibatnya, guru kelas biasa harus bekerja sendirian mendidik ABK tanpa bekal ilmu yang cukup. Hal ini membuat beban kerja guru menjadi sangat berat karena mereka harus

mengajar sekaligus menangani kebutuhan khusus siswa secara mandiri (Pratiwi, 2015). Penerapan sistem inklusi saat ini menempatkan guru reguler pada posisi yang sulit dengan tanggung jawab yang berlapis. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi akademik secara umum, tetapi juga harus mampu menjamin ketercapaian target belajar bagi setiap siswa dengan karakteristik kebutuhan yang sangat beragam (Juntak, dkk., 2023).

Kondisi ini menuntut guru untuk memiliki dedikasi, empati, dan profesionalisme yang luar biasa di tengah keterbatasan sarana pendukung. Harapan ini sering kali berbenturan dengan realita lapangan, di mana guru dipaksa tampil sebagai ahli pendidikan khusus meskipun profesional. Namun, saat pemerintah mewajibkan semua sekolah menerima ABK, jumlah Guru Pembimbing Khusus (GPK) masih sangat sedikit. Akibatnya, guru kelas biasa harus bekerja sendirian mendidik ABK tanpa bekal ilmu yang cukup. Hal ini membuat beban kerja guru menjadi sangat berat karena mereka harus mengajar sekaligus menangani kebutuhan khusus siswa secara mandiri (Pratiwi, 2015). Penerapan sistem inklusi saat ini menempatkan guru reguler pada posisi yang sulit dengan tanggung jawab yang berlapis. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi akademik secara umum, tetapi juga harus mampu menjamin ketercapaian target belajar bagi setiap siswa dengan karakteristik kebutuhan yang sangat beragam (Juntak, dkk., 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode penelitian yang bertujuan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian secara sistematis terhadap topik inovasi alat peraga sebagai pendukung *Deep Learning* berbasis *Sustainable Development Goals* (SDGs) dalam pendidikan inklusif. Metode SLR dipilih karena mampu menghasilkan sintesis bukti ilmiah yang komprehensif, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan (Kitchenham & Charters, 2007; Page et al., 2021).

Tahapan penelitian mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) 2020 yang meliputi empat tahap, yaitu: identifikasi (*identification*), penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan inklusi (*included studies*) (Page et al., 2021). Pencarian artikel dilakukan pada bulan Juni–Juli 2026 melalui beberapa basis data ilmiah, yaitu Google Scholar, ERIC, Scopus, dan Garuda. Kata kunci yang digunakan meliputi: "pendidikan inklusif", "alat peraga", "*deep learning*", "*science and technology education*", "SDGs", "media pembelajaran", "*inclusive education*", dan "*systematic literature review*". Kata kunci tersebut dikombinasikan menggunakan operator Boolean (AND dan OR) untuk memperoleh artikel yang relevan.

Kriteria inklusi penelitian meliputi: (1) artikel ilmiah yang dipublikasikan pada tahun 2020–2025; (2) artikel yang membahas pendidikan inklusif, alat peraga pembelajaran, *deep learning*, sains dan teknologi, atau implementasi SDGs dalam pendidikan; (3) artikel yang dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional bereputasi; serta (4) artikel yang tersedia dalam teks lengkap (*full text*). Adapun kriteria eksklusi meliputi artikel prosiding yang tidak melalui proses *peer review*, artikel yang tidak memiliki akses teks lengkap, serta artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian. Seluruh artikel yang memenuhi kriteria kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Data yang diekstraksi meliputi nama penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, metode penelitian, jenis alat peraga yang digunakan, implementasi *deep learning*, aspek SDGs yang dikaji, serta temuan utama penelitian. Selanjutnya, data disintesis secara naratif untuk mengidentifikasi tren penelitian, kesenjangan penelitian (*research gap*), serta rekomendasi pengembangan inovasi alat peraga dalam pendidikan inklusif berbasis sains dan teknologi. Proses seleksi artikel dilakukan secara sistematis berdasarkan alur PRISMA 2020 sehingga seluruh tahapan pencarian, penyaringan, hingga penentuan artikel akhir dapat ditelusuri kembali dan direplikasi oleh peneliti lain.

HASIL & PEMBAHASAN

Pada penelitian ini mengkaji tentang inovasi alat peraga untuk mendukung deep learning. Adapun hasil analisis SLR dapat disajikan pada tabel1, berikut

Tabel 1. Hasil Analisis Literatur Alat Peraga dalam Pembelajaran

No	Penulis & Tahun	Metode	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Kontribusi terhadap <i>Deep Learning</i>
1	Saputro dkk. (2021)	PTK	Pemanfaatan alat peraga konkret pada pembelajaran matematika SD	Alat peraga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.	Mendukung pembelajaran bermakna melalui pengalaman konkret.
2	Nurdyansyah dkk. (2021)	Research and Development	Pengembangan Alat Peraga Edukatif Interaktif (APEI) berbasis <i>custom by user</i>	Produk sangat valid (>92%) dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.	Media interaktif mendukung pembelajaran aktif.
3	Selegi & Aryaningrum (2022)	Deskriptif	Literasi digital dalam pembuatan video alat peraga	Literasi digital meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan media pembelajaran.	Mengembangkan kompetensi digital pendidik.
4	Krisnadi (2022)	Kajian Konseptual	Alat peraga sebagai jembatan konsep abstrak matematika	Alat peraga mempermudah proses abstraksi dan pemahaman konsep.	Mendukung pemahaman konseptual yang merupakan karakteristik deep learning.
5	Prastawati & Mulyono (2023)	Deskriptif	Manajemen pembelajaran menggunakan alat peraga	Alat peraga meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar.	Mendukung pembelajaran aktif.
6	Cahyati & Dewi (2025)	Pengabdian kepada Masyarakat	Pelatihan kurikulum Deep Learning dan pembuatan alat peraga berbasis <i>Loose Part</i>	Guru mengalami peningkatan pemahaman deep learning (91%) dan seluruh peserta mampu membuat media <i>loose part</i> yang kontekstual. Penggunaan bahan lokal juga mendukung pembelajaran berkelanjutan.	Menunjukkan integrasi langsung antara pendekatan deep learning, alat peraga, kreativitas guru, dan pembelajaran kontekstual.
7	Dirgantara dkk. (2026)	Pengabdian kepada Masyarakat	Penguatan proses deep learning melalui pameran alat peraga pembelajaran	Pameran alat peraga meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, pemahaman	Membuktikan bahwa alat peraga dapat menjadi sarana implementasi prinsip <i>mindful, meaningful, dan joyful learning</i> dalam deep learning.

No	Penulis & Tahun	Metode	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Kontribusi terhadap <i>Deep Learning</i>
8	Suttrisno (2021)	Kuantitatif	Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga IPS terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar	konsep, kolaborasi, dan berpikir kritis siswa. Pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui eksplorasi langsung media. Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap kinerja guru	Kemampuan guru merancang dan menggunakan media secara efektif memungkinkan terciptanya pembelajaran yang berorientasi pada <i>mindful learning</i> melalui keterlibatan aktif peserta didik, <i>meaningful learning</i> melalui pengaitan konsep dengan konteks kehidupan nyata, serta <i>joyful learning</i> melalui pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi
9	Shavira & Suparni (2021)	Kuantitatif	Penggunaan Alat Peraga ABD Ajaib dalam Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Budaya	Integrasi alat peraga dengan budaya lokal	Pemanfaatan unsur budaya sebagai media pembelajaran mendorong <i>meaningful learning</i> , yaitu peserta didik membangun pemahaman konsep melalui pengalaman dan lingkungan yang telah mereka kenal. Selain itu, eksplorasi nilai-nilai budaya menumbuhkan <i>mindful learning</i> karena peserta didik diajak memahami makna budaya secara kritis dan reflektif, bukan sekadar menghafal informasi. Pembelajaran yang memanfaatkan permainan, tradisi, atau artefak budaya lokal juga menciptakan suasana <i>joyful learning</i> yang meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan rasa memiliki terhadap budaya daerah.

Berdasarkan analisis pada tabel 1, mengungkapkan bahwa Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan alat peraga telah berkembang dari sekadar media visual untuk meningkatkan hasil belajar menjadi sarana yang mampu mendukung implementasi *Deep Learning* melalui tiga dimensi utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Penelitian Saputro dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga konkret mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas mengamati dan memanipulasi objek. Hal tersebut mencerminkan penerapan *mindful learning*, yaitu meningkatnya perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta

meaningful learning karena konsep abstrak dapat dihubungkan dengan pengalaman nyata siswa. Selain itu, meningkatnya motivasi belajar menunjukkan adanya unsur *joyful learning*, meskipun pembelajaran masih didominasi aktivitas individual dan belum mengembangkan refleksi maupun kolaborasi secara optimal. Penelitian Nurdyansyah dkk. (2021) memperkuat temuan tersebut melalui pengembangan Alat Peraga Edukatif Interaktif (APEI) yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan media pembelajaran. Media interaktif tersebut mendorong keterlibatan kognitif (*mindful learning*), memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (*meaningful learning*), serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (*joyful learning*). Namun demikian, kedua penelitian tersebut masih berorientasi pada peningkatan hasil belajar dan efektivitas media sehingga belum mengintegrasikan pendekatan Deep Learning secara komprehensif maupun mengaitkannya dengan pendidikan berkelanjutan.

Perkembangan yang lebih signifikan terlihat pada penelitian Cahyati dan Dewi (2025) serta Dirgantara dkk. (2026) yang secara eksplisit mengimplementasikan pendekatan *Deep Learning* dalam pengembangan alat peraga pembelajaran. Cahyati dan Dewi menunjukkan bahwa pelatihan kurikulum Deep Learning yang dipadukan dengan pembuatan alat peraga berbasis *loose part* berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang eksploratif, reflektif, dan kontekstual. Guru tidak hanya dilatih membuat media pembelajaran, tetapi juga diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik berpikir kritis, mengeksplorasi lingkungan, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Sementara itu, penelitian Dirgantara dkk. (2026) memperlihatkan bahwa pameran alat peraga lintas disiplin mampu meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemahaman konseptual peserta didik melalui interaksi langsung dengan berbagai media pembelajaran. Aktivitas eksplorasi, diskusi, demonstrasi, dan penyelesaian masalah yang dilakukan siswa menunjukkan implementasi *mindful learning* melalui keterlibatan aktif, *meaningful learning* melalui keterkaitan konsep dengan pengalaman nyata, serta *joyful learning* melalui suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif.

SIMPULAN

Berdasarkan objek kajian dalam *Systematic Literature Review* ini, dapat disimpulkan bahwa hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi alat peraga yang dirancang sesuai prinsip Deep Learning tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan refleksi peserta didik. Temuan penelitian terbaru memperlihatkan bahwa integrasi pendekatan Deep Learning dengan alat peraga kontekstual, pemanfaatan budaya lokal, serta penggunaan bahan ramah lingkungan memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang lebih berkelanjutan. Oleh karena itu, inovasi alat peraga dapat dipandang sebagai salah satu strategi efektif untuk mewujudkan pembelajaran abad ke-21 yang bermakna, adaptif, dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan berkelanjutan (SDGs), sekaligus memperkuat transformasi pembelajaran menuju implementasi Deep Learning secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahak Udin By Arifin, M., & Alfian Rosid, M. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA ALAT PERAGA EDUKATIF INTERAKTIF (APEI) LABORATORIUM BENGKEL BELAJAR BERBASIS CUSTOM BY USER*. 6(1), 54–71. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i1.4047>
- Cahyati, N., Rahayu, A., & Dewi, T. (n.d.). *Integrasi Pelatihan Kurikulum Deep Learning dan Pembuatan Alat Peraga Edukatif Berbasis Loose Part bagi Guru PAUD untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini*.

- Dirgantara, A. R., Masruroh, D. N., Damayanti, E. M., Maharani, J. C., Intimaiya, K., Rahma, P. A., Widodo, R. T., & Agustin, S. N. (2026). Penguatan Proses Deep Learning Melalui Pameran Alat Peraga Pembelajaran di SMP Negeri 13 Magelang. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 14–27. <https://doi.org/10.71153/zona.v3i1.413>
- Ega Shavira, L., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). *Penggunaan alat peraga ABD Ajaib dalam pembelajaran matematika realistik berbasis budaya* (Vol. 12, Number 2).
- Faipri Selegi, S., & Aryaningrum, K. (n.d.). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi. In *Jurnal Sinestesia* (Vol. 12, Number 1). Retrieved <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/144>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World, Change the World*. Corwin Press.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. California: Corwin Press. Informasi buku: Corwin - Deep Learning: Engage the World Change the World
- Greif, L., Röckel, F., Kimmig, A., dkk. (2025). *A Systematic Review of Current AI Techniques Used in the Context of the SDGs*. International Journal of Environmental Research.
- Handayani, U. F., Arif, M. B., & Herman, R. (2024). *Literature Review: Efektivitas Alat Peraga Matematika pada Pembelajaran di Sekolah Menengah*. Indonesian Journal of Integrated Science and Learning, 2(1), 13–22.
- Juntak, M., dkk. (2023). Implementasi Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar: Tantangan Kompetensi Guru Reguler. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7038–7050.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. EBSE Technical Report. (Pedoman SLR yang paling banyak digunakan).
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. EBSE Technical Report.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. Keele University and Durham University. Artikel: [Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering](#)
- Krisnadi, E. (2022). *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Sebagai Jembatan Proses Abstraksi Siswa untuk Pemahaman Konsep*. 14(1), 365–376.
- Ling, P. S., Amzah, F., & Ismail, A. (2026). *Advancing Education for Sustainable Development in STEM: A Systematic Review of Innovative Pedagogies, Digital Integration, Cognitive-Emotional Engagement, and Community-Policy Strategies*. EDUCATUM Journal of Social Sciences.
- Mardia, A., Haifaturrahmah, H., & Fujiaturahman, S. (2025). *Penggunaan Alat Peraga pada Remedial dan Enrichment dalam Pelajaran IPA: Systematic Literature Review*. Jurnal Ilmiah Telaah.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–187.
DOI: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
Artikel: [MISYKAT: Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa](#)
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., et al. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., et al. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. *BMJ*, 372:n71.

- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., et al. (2021). *The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews*. BMJ, 372, n71. DOI: <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
Artikel: [The PRISMA 2020 Statement \(BMJ\)](#)
- Page, M. J., Moher, D., Bossuyt, P. M., et al. (2021). *PRISMA 2020 Explanation and Elaboration: Updated Guidance and Exemplars for Reporting Systematic Reviews*. BMJ, 372, n160. DOI: <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
Artikel: [PRISMA 2020 Explanation and Elaboration](#)
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (n.d.-a). *PERAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA SEDERHANA*.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (n.d.-b). *PERAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA SEDERHANA*.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735–1742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Snyder, H. (2019). Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
- Sobri, M., Bahri, S., & Zainurrahman, M. (2026). *Transformasi Pembelajaran IPS Berbasis Deep Learning dalam Mewujudkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs): Kajian Literatur*. Society.
- UNESCO. (2020). *Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and Education – All Means All*. UNESCO Publishing.
- Widianingsih, L., & Kusdiyati, S. (2018). Student Engagement dalam Pembelajaran sebagai Pendukung Keberhasilan Pendidikan Inklusif. *Jurnal Psikologi Insight*, 2(2), 95–106.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on Conducting a Systematic Literature Review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112.