

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Literatur review*. *Literatur review* adalah suatu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca dan mempelajari berbagai jurnal, buku, dan berbagai naskah terbitan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian untuk menghasilkan sebuah tulisan yang berkenaan tentang suatu topik atau isu tertentu (Marzali dalam Pratiwi *et al.*, 2020) dan penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kualitatif.

3.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dengan cara menelusuri jurnal nasional yang terindeks SINTA. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Mei tahun 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah jurnal terakreditasi SINTA yang berkaitan dengan penerapan media *Augmented Reality (AR)* pada mata pelajaran biologi. Sampel pada penelitian ini berjumlah 22 artikel terakreditasi SINTA.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan proses pencarian artikel melalui database online seperti SINTA dan *Google Scholar* dengan kata kunci “*augmented reality*” dan “*pendidikan biologi*”.

3.4.1 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria khusus untuk menentukan populasi yang akan digunakan dalam penelitian. Kriteria inklusi penelitian ini yaitu:

1. Jurnal nasional full text
2. Jurnal dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
3. Jurnal akses secara bebas melalui database SINTA dan *Google Scholar*
4. Jurnal dengan topik media *augmented reality*
5. Jurnal penelitian dengan *research article*, *original paper*, dan *journal article*

6. Tahun terbit jurnal dalam rentan tahun 2020 – 2024
7. Format jurnal yang mencakup AIMRAD (*Abstract, Introduction, Material and Methods, Results, and Discussion*)
8. Tahapan publikasi sudah final

3.4.2 Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria yang tidak memenuhi syarat yang akan digunakan dalam penelitian. Kriteria eksklusi penelitian ini yaitu:

1. Jurnal tidak dapat diakses secara bebas
2. Full paper/ naskah tidak dapat diunduh
3. Abstrak tidak mencantumkan desain penelitian
4. Format jurnal tidak mencakup AIMRAD (*Abstract, Introduction, Material and Methods, Results, and Discussion*)

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari berbagai artikel pada jurnal SINTA tentang pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil kompetensi biologi didapatkan 22 artikel ilmiah terindeks SINTA. Data yang dihasilkan akan dianalisis dan dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

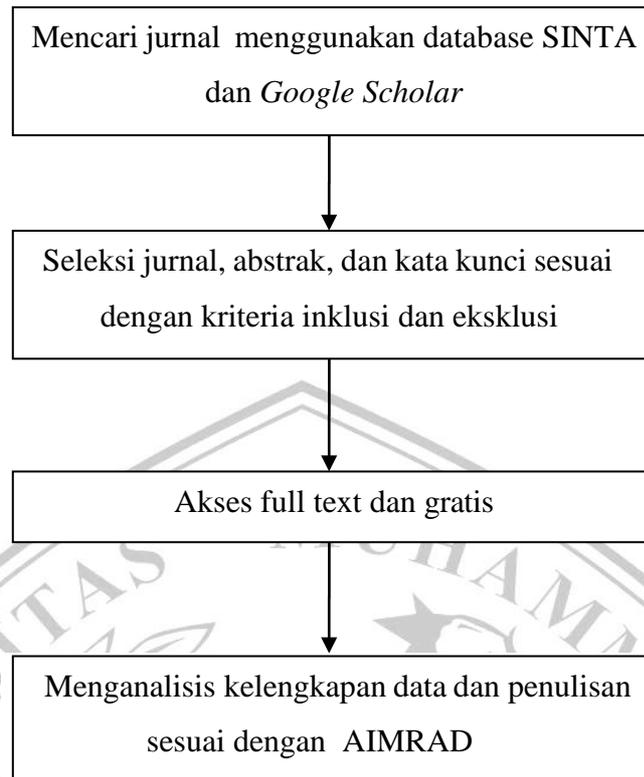
Tabel 3.1 Data Artikel Terindeks SINTA

No	Author dan Tahun	Ragam Kompetensi	Nama Jurnal	Status SINTA
1.	Wulandari, Resti., <i>et al</i> 2020	Meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif	<i>Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 3
2.	Fajriani, Nisrina Dwi., <i>et al</i> 2021	Meningkatkan penguasaan konsep dan dan perubahan representasi konseptual	<i>Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 3
3.	Rohmah, Sifa Wahdatun & Anggraito, Yustinus Ulung (2021)	Meningkatkan pemahaman siswa	<i>Journal of Biology Education</i>	SINTA 3
4.	Annisa, D.N. & Subiantoro, A. W. (2022)	Meningkatkan keterampilan analisis siwa	<i>Jurnal Pendidikan IPA Indonesia</i>	SINTA 1

No	Author dan Tahun	Ragam Kompetensi	Nama Jurnal	Status SINTA
5.	Ermawati, Haka, Bidayati (2022)	Meningkatkan kemampuan <i>Habits of Mind</i>	<i>Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 3
6.	Rini, Daniar Setyo., et al (2022)	Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	<i>Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 2
7.	Setiawan, Deni., et al (2022)	Pengembangan media valid dan praktis	<i>Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 3
8.	Annisa, Diqna Nur & Subiantoro, Agung Wijaya (2023)	Pengembangan Media valid dan praktis	<i>Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 2
9.	Azrai Eka Putri., et al (2023)	Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	<i>IJE: International Journal of Education</i>	SINTA 2
10.	Sulisetijono, S., et al (2023)	Meningkatkan literasi mahasiswa	<i>Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia</i>	SINTA 2
11.	Tamam, Badrud & Corebima, Aloysius Duran (2023)	Meningkatkan lingkungan belajar siswa	<i>IJERE: International Journal of Evaluation and Research in Education</i>	SINTA 1
12.	Wikanta, Wiwi., et al (2023)	Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa	<i>Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia</i>	SINTA 2
13.	Pranahadi, Tataq Yuda., et al (2024)	Meningkatkan motivasi belajar siswa	<i>Jurnal Bioeduin</i>	SINTA 4
14.	Sylvia et al., (2021)	Meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (<i>HOTS</i>)	<i>BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi</i>	SINTA 4
15.	Nurfaizi, et al (2022)	Meningkatkan kemampuan	<i>BIODIK: Jurnal Ilmiah</i>	SINTA 4

No	Author dan Tahun	Ragam Kompetensi	Nama Jurnal	Status SINTA
		komunikasi visual siswa dan motivasi siswa	<i>Pendidikan Biologi</i>	
16.	Indriani & Kurniati (2024)	Meningkatkan literasi siswa	<i>Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 2
17.	Widiana, <i>et al.</i> , (2024)	Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa	<i>Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia</i>	SINTA 2
18.	Indriani <i>et al.</i> , (2024)	Meningkatkan keterampilan kognitif tingkat tinggi (HOCS)	<i>Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia</i>	SINTA 2
19.	Mukhoyyaroh <i>et al.</i> , (2023)	Meningkatkan hasil belajar siswa	<i>Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 3
20.	Fauzi & Afandi (2022)	Meningkatkan minat belajar mahasiswa	<i>Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 3
21.	Afnan, Muhammad Zahrudin (2024)	Meningkatkan kemampuan berpikir spasial	<i>Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi</i>	SINTA 4
22.	Syam, Ana Safitri <i>et al.</i> , (2021)	Meningkatkan motivasi belajar siswa	<i>Binomial: Jurnal Pendidikan Biologi</i>	SINTA 4

3.5 Seleksi Studi Kajian Literatur



Gambar 3.1 Prosedur Seleksi Artikel

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan berdasarkan hasil dari data yang dikumpulkan. Analisis data juga disebut sebagai pengolahan serta interpretasi penafsiran data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram, dan grafik yang sesuai dengan data yang didapatkan.