

Transformasi Pembelajaran PPKn di Era Digital melalui Teknologi *Augmented Reality*

Masluddin^{1*}, Indrawati Syamsuddin², Sri Hariati³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia¹

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Halu Oleo, Indonesia²

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sembilanbelas November, Indonesia³

*masluddin846@gmail.com¹, indrawati2110@uho.ac.id², srihariati282@gmail.com³

Abstract

Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning faces various challenges in the digital era, especially in creating an interactive, contextual, and learning process that can increase student active involvement. Technological developments demand learning innovations that can bridge abstract concepts into more concrete. This study aims to analyze the role and impact of Augmented Reality (AR) technology in transforming PPKn learning. The use of AR can significantly increase understanding of concepts, learning motivation, student involvement, and strengthen civic values. AR provides a more concrete, interactive, and contextual learning experience through real-time visualization of objects that support the process of constructing students' knowledge. In addition, AR also contributes to developing students' critical thinking skills, decision-making, and social-emotional learning. AR technology is an effective innovation in improving the quality of learning in the digital era, although further research is still needed to test its implementation more broadly and in depth.

Keywords: *Augmented Reality, Digital Era, Narrative Review, PPKn Learning, Learning Transformation*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menghadapi berbagai tantangan di era digital, terutama dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Perkembangan teknologi menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran serta dampak teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam mentransformasi pembelajaran PPKn. Metode yang digunakan adalah *narrative review* dengan mengkaji berbagai literatur ilmiah yang relevan dari jurnal nasional dan internasional. Penggunaan AR mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta penguatan nilai-nilai kewarganegaraan secara signifikan. AR memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual melalui visualisasi objek secara *real-time* yang mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa. Selain itu, AR juga berkontribusi mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta pembelajaran sosial-emosional siswa. Teknologi AR merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di era digital, meskipun masih diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji implementasinya secara lebih luas dan mendalam.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Era Digital, Narrative Review, Pembelajaran PPKn, Transformasi Pembelajaran*



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, nilai moral, serta kesadaran berbangsa dan bernegara pada siswa (Rosyida & Agustin, 2025). Namun, pembelajaran PPKn masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan hafalan konsep, sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa (Saputra & Saqjuddin, 2025). Kondisi ini menjadi tantangan serius di tengah perkembangan era digital yang menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi (Salsabila & Aryanto, 2026). Transformasi digital dalam dunia pendidikan mendorong pendidik untuk mengintegrasikan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Sari dkk., 2025). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang mampu menggabungkan objek virtual dengan dunia nyata secara interaktif. Melalui karakteristik tersebut, AR berpotensi menjadikan pembelajaran PPKn lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa.

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menunjukkan tren yang semakin meningkat secara global, termasuk dalam pemanfaatan teknologi imersif seperti AR. Lebih dari 70% negara di dunia telah mengintegrasikan teknologi digital dalam sistem pendidikan mereka sebagai bagian dari transformasi pembelajaran abad ke-21 (UNESCO, 2023). Selain itu, terlapor pasar teknologi AR di sektor pendidikan diproyeksikan mencapai lebih dari USD 5,3 miliar pada tahun 2025, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam adopsi teknologi ini (Statista, 2024). Di Indonesia sendiri, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran terus berkembang seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis teknologi dan diferensiasi. Pemanfaatan teknologi seperti AR dalam pembelajaran PPKn masih tergolong terbatas dan belum merata. Hal ini menunjukkan adanya peluang sekaligus kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana teknologi *Augmented Reality* dapat mendukung transformasi pembelajaran PPKn di era digital.

Penelitian terdahulu mengkaji pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran PPKn dan bidang terkait. Arsiva dkk. (2024) menemukan bahwa integrasi teknologi AR dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih konkret dan kontekstual. Hutagalung dan Rachman (2023)



menunjukkan penggunaan media AR berbasis Android dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Nursyafitri dkk. (2024) mengungkapkan media pembelajaran berbasis AR berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan interaktif.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan potensi positif teknologi AR dalam pembelajaran, masih terdapat kesenjangan dalam kajian yang secara khusus membahas transformasi pembelajaran PPKn di era digital melalui pendekatan yang komprehensif. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media atau pengujian efektivitas, belum banyak yang mengintegrasikan berbagai temuan secara sistematis untuk memberikan gambaran utuh mengenai peran AR dalam transformasi pembelajaran PPKn. Selain itu, kajian yang menggunakan pendekatan *narrative review* untuk menyintesis berbagai penelitian terkait masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menyintesis berbagai literatur terkait pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran PPKn di era digital. Sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis sebagai dasar pengembangan pembelajaran inovatif serta menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan teknologi AR secara efektif dalam pembelajaran PPKn.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Transformasi Pembelajaran PPKn di Era Digital

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis membentuk karakter, nilai moral, serta kesadaran berbangsa dan bernegara pada siswa. Namun, pembelajaran PPKn masih cenderung didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, seperti metode ceramah dan hafalan konsep. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang menekankan internalisasi nilai belum tercapai secara optimal (Rosyida & Agustin, 2025; Saputra & Saqjuddin, 2025). Perlu upaya transformasi pembelajaran yang menjawab tantangan tersebut (Panuluh & Zaman, 2021).

Transformasi pembelajaran di era digital ditandai dengan integrasi teknologi dalam proses pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Perkembangan teknologi mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan. Selain itu, penerapan teknologi digital dalam pendidikan juga



menjadi bagian dari tuntutan global, sebagaimana ditunjukkan oleh meningkatnya adopsi teknologi dalam sistem pendidikan di berbagai negara (UNESCO, 2023; Sari dkk., 2025). Hal ini menunjukkan transformasi digital merupakan kebutuhan yang tidak terhindarkan dalam dunia pendidikan (Nasyuro dkk., 2025).

Transformasi digital dalam pembelajaran PPKn tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan. Pembelajaran yang lebih memanfaatkan teknologi memungkinkan penyajian materi secara lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran PPKn diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan realitas sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Salsabila & Aryanto, 2026).

B. *Augmented Reality* dalam Pembelajaran PPKn

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dengan dunia nyata secara interaktif dan *real-time*, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan imersif. AR dalam lingkup pendidikan berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi tiga dimensi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih konkret dan kontekstual (Arsiva dkk., 2024; Nugroho & Wijayati, 2025).

Selain meningkatkan pemahaman konsep, teknologi AR juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media berbasis AR memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar (Nursyafitri dkk., 2024; Pranata dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa AR tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi juga sebagai faktor pendorong keterlibatan siswa.

Pemanfaatan AR dalam pembelajaran PPKn berkontribusi dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta pembelajaran sosial-emosional. Melalui simulasi berbasis AR, siswa dapat dihadapkan pada situasi yang menuntut analisis dan refleksi nilai-nilai kewarganegaraan. Pendekatan ini yang



memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Hodriani dkk., 2025; Putri, 2025). AR memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung transformasi pendidikan karakter di era digital.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *narrative review*, yaitu suatu pendekatan kajian pustaka yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyintesis berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik yang dikaji secara deskriptif dan komprehensif. Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan, melainkan berfokus pada pengkajian literatur yang berkaitan dengan transformasi pembelajaran PPKn di era digital melalui pemanfaatan teknologi AR. Sumber data diperoleh dari berbagai artikel jurnal nasional dan internasional yang terindeks dalam *database* seperti Google Scholar, serta sumber ilmiah lain yang relevan. Kriteria inklusi dalam pemilihan literatur meliputi artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun terbaru, memiliki keterkaitan dengan topik AR dalam pendidikan atau PPKn, serta memuat hasil penelitian yang jelas dan dapat dianalisis. Proses seleksi dilakukan dengan menelaah judul, abstrak, dan isi artikel untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian.

Selanjutnya, teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, antara lain pengumpulan literatur, pengelompokan berdasarkan tema, analisis isi (*content analysis*), serta sintesis naratif. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi dan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan, kemudian mengelompokkan temuan berdasarkan fokus kajian seperti peran teknologi dalam pembelajaran, implementasi AR, serta dampaknya terhadap pembelajaran PPKn. Tahap berikutnya adalah melakukan analisis terhadap isi literatur untuk menemukan pola, persamaan, dan perbedaan hasil penelitian. Hasil analisis tersebut kemudian disintesis secara naratif untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai kontribusi teknologi AR dalam mentransformasi pembelajaran PPKn di era digital.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peran Teknologi *Augmented Reality* dalam Mentransformasi Pembelajaran PPKn di Era Digital

Transformasi pembelajaran PPKn di era digital melalui teknologi AR ditunjukkan secara nyata melalui berbagai penelitian yang menekankan peningkatan kualitas



pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Arsiva dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa integrasi AR dalam pembelajaran PKn mampu membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi interaktif. Temuan serupa juga disampaikan oleh Nugroho dan Wijayati (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai kewarganegaraan secara signifikan. Selain itu, Kautsar (2020) menekankan bahwa pengembangan media AR dalam materi sejarah proklamasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. AR berperan sebagai media transformasional yang mampu mengubah pembelajaran PPKn dari sekadar teoritis menjadi lebih aplikatif dan kontekstual.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, teknologi AR juga berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Fauzy dkk. (2024) menunjukkan pemanfaatan AR dalam pengenalan rumah ibadah mampu meningkatkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran melalui visualisasi objek tiga dimensi. Hal ini diperkuat Nursyafitri dkk. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media AR berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pranata dkk. (2023) juga menambahkan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran PPKn di tingkat SMP mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa AR tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi juga sebagai katalisator dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Peran AR dalam transformasi pembelajaran PPKn juga terlihat dari kemampuannya dalam mengintegrasikan nilai-nilai sosial dan emosional dalam proses pembelajaran. Hodriani dkk. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis dilema moral berbantuan AR yang mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan siswa dalam konteks kewarganegaraan. Putri (2025) juga menegaskan bahwa sinergi antara pembelajaran sosial-emosional dan teknologi AR dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan pada siswa. Selain itu, Hutagalung dan Rachman (2023) menunjukkan penggunaan AR berbasis Android dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan pengalaman belajar yang lebih personal dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa AR tidak hanya berperan dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam pembentukan karakter siswa.



Transformasi pembelajaran PPKn melalui AR ini juga berkaitan erat dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Bektiningsih (2025) mengembangkan media *flashcard* berbasis AR yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Genisa dkk. (2025) juga menyatakan pemanfaatan teknologi digital, termasuk AR, mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, penelitian oleh Arsiva dkk. (2024) kembali menegaskan bahwa penggunaan AR dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. AR berkontribusi dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

Teknologi AR memiliki peran signifikan dalam mentransformasi pembelajaran PPKn di era digital. AR mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna melalui visualisasi yang mendukung pemahaman konsep, peningkatan motivasi, serta penguatan nilai-nilai kewarganegaraan. Hal ini didukung oleh berbagai temuan seperti yang dikemukakan oleh Nugroho dan Wijayati (2025), Nursyafitri dkk. (2024), serta Hodriani dkk. (2025) yang secara konsisten menunjukkan dampak positif AR dalam berbagai aspek pembelajaran. AR tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknologi, tetapi juga sebagai agen transformasi dalam pembelajaran PPKn yang mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

B. Dampak Penggunaan *Augmented Reality* terhadap Efektivitas Pembelajaran PPKn

Dampak penggunaan teknologi AR terhadap efektivitas pembelajaran PPKn dapat dilihat dari peningkatan pemahaman konsep yang signifikan berdasarkan berbagai penelitian terdahulu. Arsiva dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan karena materi disajikan visual interaktif mudah dipahami. Temuan ini diperkuat oleh Nugroho dan Wijayati (2025) yang menyatakan bahwa AR membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui pengalaman belajar berbasis visualisasi. Selain itu, Kautsar (2020) juga menegaskan bahwa media AR dalam pembelajaran sejarah proklamasi meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Hal ini menunjukkan bahwa AR berkontribusi langsung terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran dari aspek kognitif.



Selain aspek pemahaman, efektivitas pembelajaran juga terlihat dari peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Nursyafitri dkk. (2024) menemukan penggunaan media AR memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Genisa dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, termasuk AR, mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn secara signifikan. Fauzy dkk. (2024) menambahkan bahwa penggunaan AR dalam pengenalan rumah ibadah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. AR tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara afektif.

Dampak lain dari penggunaan AR terhadap efektivitas pembelajaran PPKn dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek utama berikut:

1. Peningkatan pemahaman konsep melalui visualisasi interaktif (Arsiva dkk., 2024).
2. Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa (Nursyafitri dkk., 2024).
3. Peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Pranata dkk., 2023).
4. Penguatan nilai-nilai kewarganegaraan melalui pendekatan kontekstual dan sosial-emosional (Putri, 2025).
5. Peningkatan hasil belajar siswa melalui inovasi media pembelajaran berbasis AR (Bektiningsih, 2025).

Kelima aspek tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran PPKn dengan AR tidak hanya terbatas pada satu dimensi, tetapi mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan.

Efektivitas pembelajaran berbasis AR juga terlihat dari kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan siswa. Hodriani dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan AR berbasis dilema moral mampu melatih siswa dalam menganalisis situasi dan menentukan sikap sebagai warga negara yang baik. Putri (2025) juga menegaskan integrasi AR dengan pembelajaran sosial-emosional dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan pada siswa. Selain itu, Hutagalung dan Rachman (2023) menunjukkan bahwa penggunaan AR berbasis Android mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan



mendalam, sehingga siswa dapat mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa AR berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dari aspek keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan teknologi Augmented Reality memiliki dampak yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran PPKn. AR mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta penguatan nilai-nilai kewarganegaraan secara holistik. Hal ini didukung oleh berbagai temuan dikemukakan oleh Arsiva dkk. (2024), Nursyafitri dkk. (2024), Hodriani dkk. (2025), serta Bektiningsih (2025) yang secara konsisten menunjukkan hasil positif dari implementasi AR dalam pembelajaran. AR dapat dikatakan sebagai salah satu inovasi teknologi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di era digital.

V. KESIMPULAN

Teknologi AR memiliki peran yang signifikan mentransformasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di era digital, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta penguatan nilai-nilai kewarganegaraan secara kontekstual dan interaktif. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi AR dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan pendekatan *narrative review* yang bergantung pada ketersediaan dan kualitas literatur yang dianalisis serta belum melibatkan data empiris secara langsung. Saran yang diberikan agar penelitian selanjutnya melakukan studi eksperimen atau pengembangan media berbasis AR secara langsung untuk menguji efektivitasnya secara lebih mendalam dalam berbagai konteks pembelajaran PPKn.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Arsiva, P., Nur'aini, S., Nangimah, Z., & Wahyudi, W. (2024). Integrasi teknologi augmented reality (AR) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/92663>

Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik pada materi Pancasila dalam diriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri Podorejo



03. *Fondatia*, 9(1), 118–138.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/5625>
- Fauzy, F. I., Sumaryana, Y., & Sudiarjo, A. (2024). Pemanfaatan teknologi augmented reality (AR) sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan rumah ibadah umat beragama di Indonesia. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 4482–4489. <https://ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/9911>
- Genisa, T., Husna, V. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 218–227. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3826>
- Hodriani, H., Halking, H., Dharma, S., Nainggolan, M., & Junaidi, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran PKn dengan pendekatan dilema moral berbasis Android berbantuan augmented reality. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 233–250. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/11832>
- Hutagalung, H. M., & Rachman, F. (2023). Android-based augmented reality media in learning Pancasila and citizenship education. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 6(3), 385–396. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/66149>
- Kautsar, N. M. (2020). Model pengembangan media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis aplikasi augmented reality sejarah proklamasi di STT Indonesia Tanjungpinang. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(2), 24–28. <http://journal.stindonesia.ac.id/bangkitindonesia/article/view/152>
- Nasyuro, R., Zubair, M., Hadi, M. S., & Ismail, M. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap minat belajar siswa kelas xi pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 5 Mataram. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 78-89. <https://doi.org/10.36456/p.v5i1.9917>
- Nugroho, F. A., & Wijayati, I. W. (2025). Analisis pemanfaatan augmented reality (AR) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan siswa sekolah dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(01 Februari), 898–907. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/134>
- Nursyafitri, A. A., Isrok'atun, I. A., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1750–1763. <https://journalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/1161>
- Panuluh, G. S., & Zaman, A. Q. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual pada Google Form terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 1 Sukodono. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.36456/p.v1i1.4253>
- Pranata, D. A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan berbasis augmented reality (AR) pada kelas VII di SMP



- Swasta Alwasliyah Pinang Baris. *Majalah Ilmiah METHODODA*, 13(3), 332–336.
<https://ejurnal.methodist.ac.id/index.php/methoda/article/view/2512>
- Putri, F. D. C. (2025). Sinergi pembelajaran sosial-emosional dan teknologi AR dalam penguatan nilai kewarganegaraan. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(8), 13–25.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JHUSE/article/view/323>
- Rosyida, J. A., & Agustin, I. (2025). Analisis tingkat validitas media Prezi berbasis augmented reality terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas VI SD. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(2), 163–172.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/view/12185>
- Salsabila, S. P., & Aryanto, S. (2026). Media augmented reality berbasis deep learning dalam materi kekayaan suku bangsaku: Tinjauan pustaka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 64–78.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40130>
- Saputra, E. E., & Saqjuddin, S. (2025). Integrasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran sosial-emosional untuk menumbuhkan nilai kewarganegaraan siswa. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(8), 47–58.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JHUSE/article/view/327>
- Sari, D. P., Saputra, B., Adriyanto, H., Ma'arif, M., & Cahyani, A. (2025). Literature review: Pemanfaatan teknologi augmented reality dalam pembelajaran PPKn dan implikasinya terhadap pendidikan nilai kewarganegaraan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 930–937.
<https://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/912>
- Statista. (2024). *Augmented reality (AR) market size worldwide from 2020 to 2025*.
<https://www.statista.com/>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report: Technology in education*.
<https://www.unesco.org/>

