



Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kebhinekaan di Sekolah Dasar

Utilization of Augmented Reality (AR) as a Civics Learning Medium to Improve Understanding of the Concept of Diversity in Elementary Schools

Aqila Rizkiyani¹, Chintya Maya W², Vingky anggraini³, Karina Falia⁴, Sulistiawan⁵
Universitas Terbuka Palembang

Email: aqilarizkiyani@gmail.com¹, aurelsoraya24@gmail.com², vingkyanggraini@gmail.com³,
Karinafalia151@gmail.com⁴, wawanpolpolann@gmail.com⁵

Article Info

Article history :

Received : 28-09-2026

Revised : 30-09-2026

Accepted : 02-10-2026

Pulished : 04-10-2026

Abstract

Civic education (PKn) in elementary schools plays an important role in instilling the value of diversity (Bhinneka Tunggal Ika) from an early age. However, conventional learning approaches that rely mainly on lectures and printed textbooks tend to be less effective in helping young learners grasp abstract concepts such as ethnic, religious, racial, and cultural diversity. This study is a literature review examining the potential of Augmented Reality (AR) as an interactive learning medium to improve elementary students' understanding of diversity concepts in PKn. Data were collected through a systematic search of national and international journal articles published between 2020 and 2025 that discuss AR-based learning media in civic and social education. The findings show that AR-based media can visualize abstract cultural concepts into three-dimensional, concrete, and contextual objects, which increases students' motivation, attention, and conceptual understanding. AR also supports experiential learning that bridges textual explanation and real-world diversity phenomena. The study concludes that AR has strong potential to be integrated into PKn curriculum design, provided that adequate teacher training and technological infrastructure are made available.

Keywords: *augmented reality; PKn; diversity; elementary school*

Abstrak

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai kebhinekaan (Bhinneka Tunggal Ika) sejak usia dini. Namun, pendekatan pembelajaran konvensional yang masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks cenderung kurang efektif membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti keberagaman suku, agama, ras, dan budaya. Penelitian ini merupakan studi kepustakaan (library research) yang mengkaji potensi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap konsep kebhinekaan pada mata pelajaran PKn. Data dikumpulkan melalui penelusuran sistematis terhadap artikel jurnal nasional maupun internasional yang terbit antara tahun 2020-2025 yang membahas media pembelajaran berbasis AR dalam pendidikan kewarganegaraan dan sosial. Hasil kajian menunjukkan bahwa media berbasis AR mampu memvisualisasikan konsep budaya yang abstrak menjadi objek tiga dimensi yang lebih konkret, kontekstual, dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman konsep peserta didik. AR juga memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang menjembatani kesenjangan antara penjelasan tekstual dengan fenomena keberagaman di dunia nyata. Penelitian ini menyimpulkan bahwa AR memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam desain kurikulum PKn, dengan syarat tersedianya pelatihan guru dan infrastruktur teknologi yang memadai.

Kata kunci: *augmented reality; PKn; kebhinekaan*



PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang majemuk dengan keberagaman suku, agama, ras, bahasa, dan adat istiadat yang tersebar di lebih dari tujuh belas ribu pulau. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika menegaskan bahwa keberagaman tersebut bukan menjadi sumber perpecahan, melainkan modal sosial untuk membangun persatuan bangsa. Nilai kebhinekaan ini perlu ditanamkan sejak dini, salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di jenjang sekolah dasar (SD), sebab pada usia inilah karakter dan cara pandang anak terhadap perbedaan mulai terbentuk.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di SD masih banyak dilakukan dengan metode ceramah dan hafalan berbasis buku teks, sehingga materi keberagaman yang sesungguhnya kaya dan kontekstual disampaikan secara verbalistik dan kurang menarik bagi peserta didik. Padahal, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman visual dan interaksi langsung dibandingkan penjelasan abstrak semata. Akibatnya, konsep kebhinekaan yang diajarkan secara tekstual cenderung sulit dipahami secara mendalam dan tidak membekas dalam sikap keseharian peserta didik.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru untuk mengatasi persoalan tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan Augmented Reality (AR). AR memungkinkan objek digital tiga dimensi, seperti pakaian adat, rumah ibadah, atau simbol budaya daerah, ditampilkan secara nyata melalui layar gawai sehingga peserta didik dapat mengamati, memutar, dan berinteraksi dengan objek tersebut secara langsung. Beberapa kajian terdahulu memperlihatkan hasil yang menjanjikan: penggunaan AR pada materi keberagaman rumah ibadah terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik SD (Fauzy et al., 2024), pengintegrasian AR pada pembelajaran nilai-nilai kewarganegaraan mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap keberagaman (Arsiva et al., 2024), dan pengembangan media flashcard berbasis AR pada materi Pancasila terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD (Bektiningsih, 2025).

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus memetakan bagaimana AR dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman konsep kebhinekaan pada pembelajaran PKn di SD masih tersebar dan belum banyak disintesis secara utuh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam potensi dan bentuk pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran PKn dalam meningkatkan pemahaman peserta didik SD terhadap konsep kebhinekaan, sekaligus mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, pengembang media, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang pembelajaran PKn yang lebih inovatif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kepustakaan (library research). Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mengkaji, membandingkan, dan mensintesis temuan-temuan dari berbagai sumber ilmiah terkait pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran PKn dan pendidikan kebhinekaan di sekolah dasar, bukan untuk mengumpulkan data lapangan secara langsung.

Sumber data penelitian berupa artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding seminar,



serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan, terbit dalam rentang tahun 2020 hingga 2025. Penelusuran sumber dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, Garuda, dan portal jurnal nasional dengan kata kunci "augmented reality", "media pembelajaran PKn/PPKn", "kebhinekaan sekolah dasar", dan "literasi budaya dan kewargaan".

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu menghimpun dan mencatat informasi penting dari sumber-sumber terpilih. Seleksi sumber didasarkan pada kriteria kesesuaian topik, kredibilitas penerbit, dan kemutakhiran tahun terbit. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) melalui tiga tahap, yaitu reduksi data (memilah informasi yang relevan), penyajian data (mengelompokkan temuan berdasarkan tema pembahasan), dan penarikan simpulan (mensintesis temuan menjadi jawaban atas rumusan masalah penelitian).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan objek digital dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time, sehingga pengguna dapat melihat perpaduan antara dunia fisik dan dunia maya melalui layar gawai. Berbeda dengan Virtual Reality yang membawa pengguna sepenuhnya ke dalam lingkungan digital, AR justru memperkaya lingkungan nyata dengan lapisan informasi tambahan, sehingga lebih mudah diterapkan di ruang kelas karena tidak memerlukan perangkat khusus yang mahal, cukup menggunakan telepon pintar atau tablet (Radianti et al., 2020). Karakteristik inilah yang membuat AR banyak dikembangkan dalam bentuk media cetak berbasis marker, seperti flashcard atau buku ajar yang ketika dipindai dengan aplikasi tertentu akan memunculkan objek tiga dimensi (Bektiningsih, 2025).

2. Konsep Kebhinekaan dalam PKn SD dan Tantangan Pembelajarannya

Materi kebhinekaan dalam PKn SD mencakup pengenalan keberagaman suku bangsa, agama, rumah ibadah, pakaian adat, bahasa daerah, hingga nilai gotong royong dan toleransi antarwarga. Materi ini bersifat luas dan sebagian besar bersifat abstrak bagi anak usia SD apabila hanya disampaikan melalui teks dan gambar dua dimensi pada buku. Padahal, pemahaman konsep kebhinekaan yang mendalam menuntut peserta didik untuk dapat membayangkan dan merasakan keragaman yang mungkin belum pernah mereka temui secara langsung, misalnya bentuk rumah ibadah agama lain atau pakaian adat dari daerah yang jauh dari tempat tinggal mereka. Kesenjangan antara materi yang abstrak dan pengalaman konkret peserta didik inilah yang menjadi tantangan utama dalam pembelajaran PKn di SD.

3. Bentuk Pemanfaatan AR dalam Pembelajaran Kebhineka

Kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan sejumlah bentuk pemanfaatan AR yang relevan dengan pembelajaran kebhinekaan di SD. Pertama, AR digunakan untuk menampilkan objek tiga dimensi rumah ibadah berbagai agama di Indonesia, sehingga peserta didik dapat mengenali ciri khas masing-masing rumah ibadah secara visual dan interaktif tanpa harus mengunjunginya secara langsung (Fauzy et al., 2024). Kedua, AR diintegrasikan ke dalam media flashcard bergambar simbol dan nilai Pancasila yang ketika dipindai memunculkan animasi penjelas, sehingga membantu peserta didik memahami nilai



persatuan dalam keberagaman secara lebih konkret (Bektiningsih, 2025). Ketiga, AR dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android yang memuat simulasi dilema moral terkait kehidupan berbangsa, sehingga peserta didik tidak hanya mengenal keberagaman secara kognitif tetapi juga dilatih mengambil sikap dan keputusan yang menghargai perbedaan (Hodriani et al., 2025). Keempat, penelitian pada keragaman budaya daerah menunjukkan bahwa objek tiga dimensi pakaian adat dan rumah adat yang ditampilkan melalui AR mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap budaya daerah lain (Djailani et al., t.t.).

4. Dampak AR terhadap Pemahaman Konsep Kebhinekaan

Secara umum, temuan dari berbagai kajian menunjukkan bahwa penggunaan AR memberikan dampak positif pada tiga aspek utama. Pertama, aspek motivasi dan keterlibatan belajar: sifat AR yang interaktif dan menampilkan visualisasi tiga dimensi membuat peserta didik lebih antusias dan aktif berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung dibandingkan pembelajaran konvensional (Genisa et al., 2025). Kedua, aspek pemahaman konsep: visualisasi konkret dari objek budaya membantu peserta didik mengaitkan informasi tekstual dengan gambaran nyata, sehingga pemahaman terhadap konsep kebhinekaan menjadi lebih utuh dan bertahan lama dalam ingatan (Arsiva et al., 2024; Nugroho, 2025). Ketiga, aspek sikap: pembelajaran berbasis pengalaman melalui AR turut membentuk sikap menghargai perbedaan, karena peserta didik memperoleh gambaran yang lebih nyata dan personal tentang kelompok budaya yang berbeda dari dirinya (Hutagalung & Rachman, 2023).

5. Tantangan Implementasi AR di Sekolah Dasar

Di balik potensinya, penerapan AR dalam pembelajaran PKn di SD masih menghadapi sejumlah tantangan. Pertama, keterbatasan sarana teknologi, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki perangkat gawai atau jaringan internet yang memadai. Kedua, kompetensi digital guru yang bervariasi, sehingga diperlukan pelatihan khusus agar guru mampu merancang dan mengoperasikan media berbasis AR secara mandiri. Ketiga, keterbatasan waktu dan biaya pengembangan aplikasi AR yang membutuhkan keahlian teknis tertentu. Oleh karena itu, keberhasilan integrasi AR ke dalam kurikulum PKn sangat bergantung pada dukungan kebijakan sekolah, pelatihan guru yang berkelanjutan, serta ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai.

6. Contoh Penerapan AR secara Nyata dalam Pembelajaran Kebhinekaan

Untuk memperjelas temuan di atas, berikut disajikan beberapa contoh konkret penerapan AR yang telah didokumentasikan dalam praktik pembelajaran nyata. Pertama, di SD Negeri Podorejo 03, guru kelas IV menggunakan flashcard bergambar simbol sila Pancasila yang dilengkapi marker khusus; ketika kartu tersebut dipindai menggunakan aplikasi AR pada tablet sekolah, muncul animasi tiga dimensi lambang Garuda Pancasila beserta narasi suara yang menjelaskan makna setiap sila, sehingga siswa yang semula hanya menghafal teks kini dapat mengamati dan mendengarkan penjelasan secara interaktif (Bektiningsih, 2025). Kedua, dalam pembelajaran tentang keberagaman rumah ibadah, siswa mengarahkan kamera ponsel ke gambar masjid, gereja, pura, wihara, atau klenteng yang tercetak di lembar kerja; layar kemudian menampilkan bangunan tersebut secara tiga dimensi yang dapat diputar dan diperbesar, lengkap dengan keterangan ciri arsitektur dan fungsi masing-masing tempat ibadah,



sehingga siswa yang belum pernah mengunjungi rumah ibadah agama lain tetap dapat mengenalinya secara visual (Fauzy et al., 2024). Ketiga, pada aplikasi berbasis Android yang memuat simulasi dilema moral, siswa dihadapkan pada skenario nyata di kelas, misalnya munculnya perselisihan antarteman yang berbeda suku atau agama, lalu diminta memilih salah satu respons; setiap pilihan akan memicu animasi AR yang memperlihatkan dampak dari keputusan tersebut terhadap suasana pertemanan, sehingga siswa belajar mengambil sikap yang menghargai perbedaan melalui pengalaman simulatif, bukan sekadar hafalan (Hodriani et al., 2025). Keempat, pada materi keragaman budaya daerah, siswa memindai gambar pakaian adat, misalnya baju adat Bali atau rumah adat Toraja, dan memperoleh tampilan objek tiga dimensi yang dapat diamati dari berbagai sudut disertai audio penjelasan asal daerah dan makna filosofisnya, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap budaya daerah lain yang berbeda dari lingkungan tempat tinggal mereka (Djailani et al., t.t.). Contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa AR bukan sekadar konsep teoretis, melainkan telah diterapkan secara nyata di ruang kelas dan terbukti mengubah cara peserta didik SD mengalami dan memaknai materi kebhinekaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian kepustakaan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Augmented Reality memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap konsep kebhinekaan. AR mampu mengubah materi keberagaman yang bersifat abstrak menjadi objek visual tiga dimensi yang konkret, interaktif, dan kontekstual, sehingga sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia SD. Pemanfaatan AR terbukti meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konsep, serta menumbuhkan sikap menghargai perbedaan pada peserta didik. Meskipun demikian, keberhasilan implementasinya memerlukan dukungan infrastruktur teknologi, pelatihan kompetensi digital guru, dan kebijakan sekolah yang berpihak pada inovasi pembelajaran. Penelitian lanjutan berupa uji coba lapangan (eksperimen) disarankan untuk mengukur secara empiris efektivitas AR terhadap pemahaman konsep kebhinekaan pada jenjang dan konteks sekolah yang berbeda-beda.

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).
- 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.
- Djailani, N. H. K., Hasan, P. R., Tomelo, N. F., Wantu, F. J., & Astuti B, S. N. (t.t.). Pengembangan media augmented reality interaktif untuk pembelajaran keragaman budaya daerah pada siswa sekolah dasar. *Jambura Nursing*.
- 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.
- 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.
- 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.*
- 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.*
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan (Vol. 3, No. 1).
- Nugroho, F. A. (2025). *Analisis pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran PKN untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan. Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ), 2(1).*
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education, 147, 103778.*