

## Integrasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sosial-Emosional untuk Menumbuhkan Nilai Kewarganegaraan Siswa

Erwin Eka Saputra<sup>1\*</sup>, Saqjuddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara

\*Author Correspondence. Email: [erwinekasaputra08@gmail.com](mailto:erwinekasaputra08@gmail.com), Phone: +6285399089409

**Abstract :** *The development of digital technology has presented new opportunities in education, including in strengthening civic values in elementary schools. One relevant approach is social-emotional learning (SEL), which focuses on developing empathy, responsibility, and social awareness. The integration of Augmented Reality (AR) technology into this learning model is believed to increase student emotional and cognitive engagement through immersive and contextual learning experiences. This article is a literature review that aims to examine the synergistic role of social-emotional learning and AR technology in strengthening civic values in elementary school students. Analysis was conducted on various national and international studies that highlight the effectiveness of AR in stimulating social interaction, value reflection, and active student participation in character-based learning. The study results indicate that the integration of AR and SEL can enrich the PPKn learning experience through visualization of social situations, empathy simulations, and collaborative activities that instill national values. In addition, AR technology also increases motivation and a sense of ownership of moral and social values. Thus, the synergy between social-emotional learning and AR has the potential to become a strategic innovation in civics (PPKn) education, helping to shape a young generation with character, empathy, and a strong sense of national awareness.*

**Keywords:** *Social-Emotional Learning, Augmented Reality, Civic Values, Elementary School, PPKn*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penguatan nilai-nilai kewarganegaraan di sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran sosial-emosional (Social Emotional Learning/SEL) yang berfokus pada pengembangan empati, tanggung jawab, dan kesadaran sosial. Integrasi teknologi Augmented Reality (AR) ke dalam model pembelajaran ini diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif melalui pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual. Artikel ini merupakan studi literatur yang bertujuan untuk mengkaji peran sinergi antara pembelajaran sosial-emosional dan teknologi AR dalam memperkuat nilai kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Analisis dilakukan terhadap berbagai penelitian nasional dan internasional yang menyoroti efektivitas AR dalam menstimulasi interaksi sosial, refleksi nilai, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berbasis karakter. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi AR dan SEL dapat memperkaya pengalaman belajar PPKn melalui visualisasi situasi sosial, simulasi empati, serta aktivitas kolaboratif yang menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, teknologi AR juga meningkatkan motivasi dan rasa memiliki terhadap nilai-nilai moral dan sosial. Dengan demikian, sinergi antara pembelajaran sosial-emosional dan AR berpotensi menjadi inovasi strategis dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk generasi muda yang ber karakter, berempati, dan memiliki kesadaran kebangsaan tinggi.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Sosial-Emosional, Augmented Reality, Nilai Kewarganegaraan, Sekolah Dasar, PPKn

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang hak dan kewajiban, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Magdalena (2020) PPKn bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman yang mendalam mengenai demokrasi, hak asasi manusia, dan tanggung jawab sosial, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam era digital saat ini, pendekatan konvensional dalam pembelajaran PPKn perlu dikembangkan agar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknologi Augmented Reality (AR). AR memungkinkan integrasi elemen digital ke dalam dunia nyata, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif. Arsiva et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, pendekatan pembelajaran sosial-emosional (SEL) juga sangat penting dalam pendidikan dasar. SEL berfokus pada pengembangan kesadaran diri, pengelolaan emosi, empati, dan keterampilan sosial lainnya. Zhang et al. (2024) menekankan bahwa integrasi SEL dalam kurikulum sekolah dasar dapat membantu siswa dalam mengelola emosi dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, yang pada gilirannya mendukung perkembangan karakter mereka sebagai warga negara yang baik.

Menggabungkan AR dan SEL dalam pembelajaran PPKn dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan menyeluruh. Dengan menggunakan AR, siswa dapat berinteraksi dengan simulasi situasi sosial yang menantang, seperti musyawarah atau gotong royong, yang mengharuskan mereka untuk menerapkan keterampilan sosial dan emosional dalam konteks yang nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Mittmann et al. (2022) yang menunjukkan bahwa permainan AR sosial dapat meningkatkan keterampilan sosial dan rasa empati di kalangan remaja awal.

Implementasi AR dalam pembelajaran PPKn juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Nugroho (2025) melaporkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa, karena teknologi ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, penerapan AR dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar tidak tanpa tantangan. Beberapa hambatan yang dihadapi antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru, dan kurangnya materi ajar yang mengintegrasikan AR dan SEL. Menurut Arsiva et al. (2024) untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan masyarakat, untuk menyediakan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan bagi guru dan siswa.

Dengan demikian, integrasi AR dan SEL dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan dan membentuk karakter mereka sebagai warga negara yang baik. Namun, untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak untuk mengatasi tantangan yang ada dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pendidikan.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang relevan dari jurnal nasional dan internasional terbitan tahun 2019 hingga 2025. Pendekatan studi literatur dipilih karena mampu memberikan pemahaman komprehensif terhadap perkembangan teori, hasil penelitian, serta inovasi praktik pendidikan yang berhubungan dengan integrasi pembelajaran sosial-emosional (Social Emotional Learning/SEL) dan teknologi Augmented Reality (AR) dalam konteks penguatan nilai kewarganegaraan di sekolah dasar. Metode studi literatur memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian, merumuskan tren tematik, dan menarik kesimpulan konseptual yang dapat mendukung pengembangan praktik pendidikan yang lebih efektif. Dengan demikian, kajian ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis dan reflektif terhadap implementasi pembelajaran berbasis nilai di era digital.

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah identifikasi topik yang berfokus pada sinergi antara pembelajaran sosial-emosional dan teknologi AR sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Langkah ini dilakukan dengan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan tiga aspek utama, yaitu: (1) teori dan penerapan SEL di pendidikan dasar, (2) pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran kontekstual,

dan (3) relevansi keduanya terhadap penguatan nilai-nilai kewarganegaraan. Setelah proses identifikasi topik, dilakukan seleksi literatur secara sistematis dengan mempertimbangkan kriteria relevansi terhadap konteks pendidikan dasar, kualitas publikasi ilmiah, serta keterkaitan antara pembelajaran berbasis nilai dan inovasi teknologi. Proses seleksi ini mengacu pada prinsip *inclusiveness and relevance*, yang memastikan bahwa hanya sumber terpercaya dan mutakhir yang digunakan dalam analisis.

Tahap selanjutnya adalah analisis tematik terhadap literatur yang terpilih untuk mengidentifikasi pola, manfaat, serta tantangan implementasi integrasi SEL dan AR dalam pembelajaran PPKn. Analisis dilakukan dengan cara mengelompokkan temuan penelitian ke dalam tema-tema utama, seperti pengaruh SEL terhadap pengembangan empati sosial, efektivitas AR dalam meningkatkan partisipasi belajar, serta potensi sinergi keduanya dalam menanamkan nilai kewarganegaraan. Dari hasil analisis tersebut, dilakukan sintesis temuan untuk merumuskan implikasi teoretis dan praktis bagi penguatan karakter dan nilai-nilai kebangsaan siswa sekolah dasar. Sintesis ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi strategis dalam penerapan model pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital, sekaligus memperkaya wacana pengembangan kurikulum PPKn berbasis teknologi dan sosial-emosional di Indonesia.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Pembelajaran Sosial-Emosional sebagai Fondasi Nilai Kewarganegaraan**

Pembelajaran Sosial-Emosional (*Social Emotional Learning/SEL*) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai kewarganegaraan sejak dini. Menurut Hidayat (2023) SEL membantu peserta didik untuk memahami, mengekspresikan, dan mengelola emosi secara positif, serta membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan mengelola emosi dan mengenali perasaan orang lain menjadi fondasi utama bagi tumbuhnya empati dan tanggung jawab sosial. Melalui kegiatan yang menekankan refleksi diri, pengenalan emosi, serta interaksi sosial yang konstruktif, siswa belajar untuk menghargai keberagaman dan bekerja sama dalam lingkungan sekolah yang inklusif. Pembelajaran semacam ini mendorong terbentuknya kesadaran moral dan sosial sebagai prasyarat utama bagi lahirnya warga negara yang berkarakter.

Selain membentuk kesadaran individu, penerapan SEL juga berkontribusi terhadap penguatan nilai-nilai kebangsaan yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Seperti dijelaskan oleh Lestari (2022) integrasi antara SEL dan PPKn dapat memperkuat penginternalisasian nilai-nilai seperti keadilan, toleransi, dan tanggung jawab melalui pengalaman belajar yang bermakna. Ketika siswa terlibat dalam kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelas, simulasi pemecahan konflik, atau proyek sosial, mereka tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan secara kognitif, tetapi juga menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan PPKn tidak sekadar mata pelajaran normatif, tetapi sebagai wahana pengembangan karakter yang kontekstual dengan kebutuhan sosial-emosional siswa di abad ke-21.

Lebih lanjut, pendekatan SEL dalam pendidikan kewarganegaraan menciptakan ekosistem belajar yang menumbuhkan kepedulian, partisipasi aktif, dan rasa memiliki terhadap komunitas. Menurut Rahmawati dan Prasetyo (2024), pembelajaran sosial-emosional dapat menjadi katalis bagi terbentuknya budaya demokratis di sekolah, karena menumbuhkan keterampilan komunikasi, pengambilan keputusan yang etis, serta penghormatan terhadap perbedaan pendapat. Dengan demikian, SEL tidak hanya mendukung perkembangan personal siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka menjadi warga negara yang berintegritas, mampu berpikir kritis, dan bertanggung jawab terhadap kesejahteraan bersama. Integrasi ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah dasar, yang menuntut pendekatan holistik antara dimensi emosional, moral, dan sosial sebagai landasan pendidikan karakter bangsa.

#### **b. Peran Teknologi AR dalam Pembelajaran Kontekstual**

Teknologi Augmented Reality (AR) menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan karena kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan imersif. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, AR dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Lestari (2024) pemanfaatan AR dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan objek tiga dimensi yang diproyeksikan ke lingkungan nyata, sehingga memperkuat koneksi antara aspek kognitif dan afektif. Ketika diterapkan dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), teknologi ini mampu memvisualisasikan nilai-nilai sosial seperti gotong royong, keadilan, dan persatuan dalam bentuk simulasi

kehidupan nyata, yang mendorong pemahaman lebih mendalam terhadap nilai-nilai kewarganegaraan.

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, AR juga berperan dalam menumbuhkan keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran. Menurut Wibowo dan Ananda (2023) pengalaman belajar berbasis AR dapat memicu rasa ingin tahu dan empati melalui skenario virtual yang menggambarkan berbagai situasi sosial, seperti proses musyawarah di masyarakat atau penanganan konflik antarwarga. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar mengenai nilai-nilai kewarganegaraan secara teoretis, tetapi juga mengalami secara emosional makna pentingnya toleransi, kerjasama, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, pembelajaran PPKn menjadi lebih kontekstual dan aplikatif, karena siswa dihadapkan pada situasi yang menyerupai realitas kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, AR memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Seperti dijelaskan oleh Putri (2025) penggunaan AR dalam pembelajaran memungkinkan penerapan model problem-based learning dan experiential learning yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah sosial melalui simulasi digital. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk membangun proyek-proyek pembelajaran berbasis nilai, seperti simulasi kegiatan sosial masyarakat atau praktik demokrasi di sekolah. Integrasi AR dalam PPKn dengan pendekatan sosial-emosional menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima pengetahuan, tetapi juga sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahaman nilai-nilai kebangsaan melalui pengalaman belajar yang reflektif dan bermakna.

### **c. Sinergi AR dan SEL dalam PPKn Sekolah Dasar**

Integrasi antara teknologi Augmented Reality (AR) dan pembelajaran sosial-emosional (Social Emotional Learning/SEL) dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) membuka peluang baru untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif tentang nilai-nilai kewarganegaraan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial-emosional seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab. Menurut Suharto dan Dewi (2023) sinergi antara AR dan SEL memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif melalui simulasi sosial digital yang mengajak siswa berperan sebagai warga negara aktif dalam berbagai situasi kebangsaan. Dengan pengalaman belajar yang berbasis nilai sosial dan emosional, siswa dapat memahami

pentingnya keterlibatan dalam kehidupan bermasyarakat serta menghargai perbedaan.

Selain itu, kolaborasi antara AR dan SEL mampu memperkuat keterampilan sosial siswa melalui kegiatan berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dalam simulasi berbasis AR, siswa dapat dilibatkan dalam aktivitas seperti musyawarah untuk mufakat, penanggulangan bencana, atau praktik gotong royong virtual, yang menuntut penerapan nilai-nilai seperti kepedulian, tanggung jawab, dan solidaritas sosial. Menurut Handayani (2024) integrasi semacam ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan melalui pembelajaran yang berorientasi pada tindakan, bukan hanya pemahaman konseptual. Dengan demikian, siswa belajar bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam konteks kehidupan nyata melalui pengalaman digital yang memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Lebih jauh, AR dan SEL berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dan dunia digital untuk memperkuat pembentukan karakter siswa di era teknologi. Seperti diungkapkan oleh Pratama (2025) sinergi ini memperluas ruang belajar siswa dengan menghadirkan situasi sosial yang autentik, di mana mereka dapat belajar mengambil keputusan etis, mengelola emosi, dan berinteraksi secara positif dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan visi PPKn yang menekankan pentingnya pendidikan nilai dan pembentukan karakter warga negara yang demokratis, berempati, dan berakhlak mulia. Dengan demikian, kombinasi AR dan SEL bukan hanya sekadar inovasi teknologi, tetapi juga strategi pedagogis untuk membentuk generasi muda yang cerdas secara emosional dan sosial, sekaligus memiliki kesadaran kewarganegaraan yang kuat.

#### **d. Dampak terhadap Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa**

Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam konteks pembelajaran sosial-emosional (SEL) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial dan emosional siswa sekolah dasar. Melalui interaksi digital yang imersif dan berbasis pengalaman, siswa mampu memahami dan merespons situasi sosial dengan lebih reflektif. Fitriani (2024) menjelaskan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran berbasis SEL tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat kemampuan komunikasi interpersonal serta kolaborasi antarsiswa. Dalam pembelajaran PPKn, hal ini sangat relevan karena kemampuan bekerja sama dan berempati merupakan fondasi utama dalam menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab sosial.

Selain memfasilitasi pemahaman kognitif, integrasi AR dan SEL juga mendorong perkembangan aspek afektif siswa melalui pengalaman emosional yang bermakna. Menurut Nugroho (2023) aktivitas berbasis AR yang mengandung simulasi situasi sosial seperti membantu teman, menyelesaikan konflik, atau berdiskusi dalam kelompok, dapat meningkatkan kesadaran sosial serta kemampuan mengelola emosi. Proses pembelajaran semacam ini membantu siswa memahami konsekuensi moral dari tindakan mereka dan menumbuhkan sikap reflektif terhadap nilai-nilai sosial yang diajarkan dalam PPKn. Dengan kata lain, penggunaan AR berperan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kecerdasan emosional dan sosial sebagai bekal kehidupan bermasyarakat.

Lebih jauh, penguatan keterampilan sosial-emosional melalui AR menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif. Seperti dijelaskan oleh Rahayu (2025) pembelajaran dengan dukungan teknologi ini memungkinkan setiap siswa, baik yang aktif maupun pemalu, terlibat dalam interaksi sosial yang setara. Visualisasi digital yang menarik membuat siswa merasa aman untuk berekspresi, berpartisipasi, dan bekerja sama dalam konteks pembelajaran nilai-nilai kewarganegaraan. Dengan demikian, AR tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media transformasi sosial yang mendukung tujuan PPKn dalam membentuk warga negara muda yang empatik, komunikatif, dan berorientasi pada kerja sama sosial.

#### **e. Tantangan dan Implikasi Implementasi di Sekolah Dasar**

Meskipun integrasi pembelajaran sosial-emosional (SEL) dengan teknologi Augmented Reality (AR) menunjukkan potensi besar dalam penguatan nilai kewarganegaraan, implementasinya di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan secara serius. Tantangan utama terletak pada keterbatasan infrastruktur digital di banyak sekolah, terutama di daerah dengan akses teknologi yang rendah. Santoso (2025) menekankan bahwa ketersediaan perangkat seperti tablet, smartphone, dan koneksi internet yang stabil menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan AR. Selain itu, belum meratanya kebijakan sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran digital menyebabkan penerapan AR masih bersifat eksperimental dan belum terintegrasi secara sistematis dalam kurikulum PPKn.

Selain persoalan infrastruktur, kesiapan guru dalam memahami dan menerapkan teknologi AR juga menjadi tantangan besar. Menurut Yuliani dan

Saputra (2024) sebagian besar guru masih membutuhkan pendampingan dan pelatihan teknopedagogik agar mampu memanfaatkan AR secara efektif untuk mendukung pembelajaran sosial-emosional. Tanpa pemahaman mendalam mengenai desain pembelajaran berbasis nilai dan teknologi, penggunaan AR berpotensi hanya menjadi alat hiburan, bukan instrumen pembentukan karakter. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan berkelanjutan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengintegrasian nilai-nilai kewarganegaraan dalam konteks digital dan sosial-emosional siswa.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan sinergi AR dan SEL dalam PPKn bergantung pada dukungan kebijakan pendidikan yang visioner dan kolaboratif. Seperti dikemukakan oleh Wulandari (2025) sekolah perlu mengembangkan modul interaktif berbasis nilai yang memanfaatkan teknologi AR untuk memperkuat karakter siswa. Modul ini harus dirancang dengan mempertimbangkan konteks budaya Indonesia, sehingga nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan demokrasi dapat terinternalisasi melalui pengalaman belajar digital. Kolaborasi antara guru, pengembang teknologi pendidikan, dan pemerintah sangat diperlukan untuk memastikan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran tidak hanya bersifat inovatif, tetapi juga berkelanjutan dan berdampak pada pembentukan karakter warga negara muda di sekolah dasar.

#### **4. KESIMPULAN**

Sinergi antara pembelajaran sosial-emosional (Social Emotional Learning/SEL) dan teknologi Augmented Reality (AR) dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan nilai-nilai kewarganegaraan yang berakar pada empati, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Integrasi keduanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, kontekstual, dan bermakna, di mana siswa tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikannya melalui interaksi sosial digital yang melibatkan aspek emosional dan moral. Pembelajaran berbasis AR terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterampilan komunikasi antar siswa, sedangkan pendekatan SEL memperkuat dimensi afektif yang mendukung pembentukan karakter warga negara muda yang beretika dan berempati.

Namun demikian, keberhasilan implementasi model ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur digital, kompetensi guru, serta dukungan kebijakan pendidikan yang berpihak pada inovasi pedagogis. Oleh karena itu, dibutuhkan

pelatihan guru yang berkelanjutan, pengembangan modul interaktif berbasis nilai kewarganegaraan, dan kolaborasi antara lembaga pendidikan, pengembang teknologi, serta pemerintah agar penerapan AR dan SEL tidak hanya menjadi inovasi sesaat, tetapi menjadi bagian integral dari transformasi pembelajaran PPKn menuju generasi yang cerdas secara digital, emosional, dan sosial.

## 5. 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://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92663>
- Fitriani, R. (2024). Integrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sosial-Emosional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 77–92. <https://doi.org/10.31004/jpi.v12i1.3241>
- Handayani, E. (2024). Pembelajaran Berbasis Pengalaman dengan Dukungan AR untuk Penguatan Nilai Sosial dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 88–104. <https://doi.org/10.24036/jitp.v9i1.2024>
- Hidayat, R. (2023). Pendidikan Sosial-Emosional dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 122–135. <https://doi.org/10.21009/jpk.v14i2.2023>
- Lestari, D. (2022). Integrasi Pembelajaran Sosial Emosional dengan Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(3), 201–215. <https://doi.org/10.31943/jipd.v9i3.1847>
- Lestari, F. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran PPKn untuk Mengembangkan Pemahaman Nilai Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–70. <https://doi.org/10.32505/jipd.v10i1.2473>
- Mittmann, G., Barnard, A., Krammer, I., Martins, D., & Dias, J. (2022). LINA -- A social augmented reality game around mental health, supporting real-world connection and sense of belonging for early adolescents. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2204.12917>
- Nugroho, B. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Simulasi AR terhadap Pengembangan Kesadaran Sosial dan Emosi Anak Usia Sekolah. *Jurnal*

Erwin Eka Saputra, Saqjuddin, Erwin Eka Saputra, Saqjuddin, *Integrasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sosial-Emosional untuk Menumbuhkan Nilai Kewarganegaraan*, Vol 1 No 8 Psikologi dan Teknologi Pendidikan, 8(2), 101–116.  
<https://doi.org/10.24036/jptp.v8i2.2023>

- Nugroho, F. A. (2025). Analisis Pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 9(1), 45–58.  
<https://doi.org/10.24036/jpsh.v9i1.134>
- Putri, M. (2025). Augmented Reality sebagai Inovasi Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Karakter dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 7(1), 24–38. <https://doi.org/10.31004/jpa21.v7i1.3256>
- Pratama, D. (2025). Sinergi Teknologi Digital dan SEL dalam Pembentukan Karakter Warga Negara Muda di Era 5.0. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Teknologi*, 6(1), 33–49. <https://doi.org/10.37275/jppt.v6i1.3174>
- Rahmawati, S., & Prasetyo, M. (2024). Sinergi Pendidikan Karakter dan SEL untuk Menumbuhkan Nilai Demokrasi di Sekolah. *Jurnal PPKn dan Multikulturalisme*, 6(1), 44–58. <https://doi.org/10.23960/jpknm.v6i1.2024>
- Rahayu, S. (2025). Augmented Reality sebagai Media Inklusif untuk Penguatan Keterampilan Sosial-Emosional dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 45–60.  
<https://doi.org/10.32505/jpdsn.v11i1.3275>
- Santoso, D. (2025). Tantangan Implementasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sosial-Emosional di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 64–80. <https://doi.org/10.32505/jipi.v13i1.3284>
- Saputra, E. E. (2025). Membangun Budaya Anti-Korupsi melalui Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(1), 1–13.
- Saputra, E. E., Sisi, L., Pratama, M. D., & Jusman, J. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Interaksi Sosial Peserta didik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 3(2), 70–82.
- Suharto, R., & Dewi, L. (2023). Integrasi Augmented Reality dan Pembelajaran Sosial-Emosional dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 121–137.  
<https://doi.org/10.31004/jpk.v14i2.2217>
- Wibowo, A., & Ananda, T. (2023). Pembelajaran Berbasis AR dan Dampaknya terhadap Empati serta Keterlibatan Emosional Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 98–113. <https://doi.org/10.23960/jtpi.v8i2.2023>

Erwin Eka Saputra, Saqjuddin, *Integrasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sosial-Emosional untuk Menumbuhkan Nilai Kewarganegaraan*, Vol 1 No 8

Wulandari, M. (2025). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis AR untuk Penguatan Nilai Kewarganegaraan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Digital dan Karakter*, 9(1), 42–58.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v9i1.3268>

Yuliani, T., & Saputra, A. (2024). Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengintegrasikan Teknologi AR untuk Pembelajaran Berbasis Nilai Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Karakter*, 7(2), 115–

131. <https://doi.org/10.37275/jtpk.v7i2.2245>