

Optimalisasi *Augmented Reality* (AR) Dalam Pembelajaran IPS Untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Sekolah Dasar

Wa Ode Nurfadilah^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara

*Author Correspondence. Email : waodenurfadilah9@gmail.com

<i>Informasi Artikel</i>	<i>Abstract</i>
Kata Kunci: Augmented Reality, IPS, Sekolah Dasar, Keanekaragaman Budaya, Media Pembelajaran Article history: Submitted: 02-03-25 Final Revised: 11-03-25 Accepted: 17-03-25 Published: 29-03-25	Kemajuan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan Augmented Reality (AR). Artikel ini mengkaji bagaimana AR dapat dioptimalkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar, khususnya pada topik keberagaman etnis dan budaya di Indonesia. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa AR dapat membantu menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi pemahaman yang lebih konkret melalui tampilan visual yang interaktif. Teknologi ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan budaya. Namun, penerapan AR menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat, kurangnya pelatihan bagi guru, dan minimnya ketersediaan konten yang relevan secara lokal. Oleh karena itu, diperlukan strategi integrasi yang terencana dengan baik agar teknologi ini dapat digunakan secara efektif dan mendukung tujuan pembelajaran IPS secara lebih kontekstual
<i>Article Info</i>	<i>Abstract</i>
Keywords: Augmented Reality, Social Studies, Elementary School, Cultural Diversity, Learning Media Article history: Submitted: 02-03-25 Final Revised: 11-03-25 Accepted: 17-03-25 Published: 29-03-25	<i>The advancement of digital technology has opened up new opportunities in the development of learning media, one of which is through the use of Augmented Reality (AR). This article examines how AR can be optimized in learning Social Sciences (IPS) at the elementary school level, especially on the topic of ethnic and cultural diversity in Indonesia. The results of the literature review show that AR can help bridge abstract concepts into more concrete understanding through interactive visual displays. This technology has also been shown to increase learning motivation, student engagement, and foster an attitude of tolerance towards cultural differences. However, the implementation of AR faces several challenges, such as limited access to devices, lack of training for teachers, and minimal availability of locally relevant content. Therefore, a well-planned integration strategy is needed so that this technology can be used effectively and support IPS learning objectives more contextually.</i>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital tidak hanya dituntut untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Peserta didik saat ini hidup di tengah kemajuan teknologi yang cepat, sehingga mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menarik secara visual. Dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar, guru sering kali menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi-materi abstrak, termasuk tema keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Materi ini membutuhkan pemahaman visual dan kontekstual agar siswa mampu menghubungkan informasi dengan realitas kehidupan sosial. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menjembatani antara materi abstrak dan pengalaman nyata siswa di kelas.

Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan teknologi Augmented Reality (AR). AR memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena mampu menampilkan objek tiga dimensi secara langsung dalam lingkungan nyata melalui perangkat seperti ponsel atau tablet. Teknologi ini berpotensi besar dalam membantu siswa melihat dan memahami bentuk rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, hingga alat musik dari berbagai suku di Indonesia secara virtual namun nyata. Menurut Pradana dan Wulandari (2021), penggunaan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan materi secara lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu, AR juga dapat membantu siswa memahami hubungan antara konsep budaya dan lingkungan sosial mereka, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna (Hasanah & Yulianto, 2022).

Tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, AR juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi. Dalam studi yang dilakukan oleh Fitriyah dan Nurhayati (2023), siswa yang menggunakan media AR menunjukkan kemampuan analisis yang lebih baik terhadap perbedaan budaya di Indonesia, karena mereka terlibat langsung dalam proses eksplorasi dan pengamatan visual. Penggunaan AR juga mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa bisa membuat presentasi atau laporan berdasarkan pengalaman mereka dalam menjelajahi budaya daerah. Dengan demikian, media ini tidak hanya menambah wawasan siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap menghargai keberagaman sejak dini. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPS di tingkat sekolah dasar, yaitu membentuk warga negara yang demokratis dan menghargai nilai-nilai sosial budaya.

Namun, penerapan AR dalam pembelajaran tentu tidak terlepas dari kendala. Beberapa sekolah masih mengalami keterbatasan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat pendukung dan akses internet yang stabil. Selain itu, masih terdapat guru yang merasa belum siap secara teknis dalam menggunakan media digital berbasis AR di kelas. Menurut Rahayu dan Sembiring (2020), keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada pelatihan dan kesiapan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Tantangan ini menjadi alasan penting bagi para pemangku kepentingan di bidang pendidikan untuk memberikan dukungan penuh, baik melalui pengadaan sarana maupun pelatihan profesional bagi guru. Tanpa kesiapan ini, pemanfaatan AR hanya akan menjadi wacana tanpa dampak signifikan bagi kualitas pembelajaran.

Lebih lanjut, optimalisasi penggunaan AR dalam pembelajaran IPS bukan hanya tentang menghadirkan teknologi canggih di ruang kelas, tetapi juga menyangkut integrasi pedagogi yang tepat. Teknologi harus digunakan sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman konsep, bukan sekadar menampilkan visual yang menarik. Munir (2020) menekankan bahwa teknologi dalam pendidikan harus selaras dengan tujuan pembelajaran agar tidak menjadi distraksi. Maka, dibutuhkan rancangan pembelajaran yang sistematis, mulai dari pemilihan materi, penyusunan aktivitas, hingga evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, teknologi AR dapat berfungsi optimal dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan membentuk pemahaman yang komprehensif tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia.

Melihat potensi besar dari teknologi Augmented Reality (AR) dalam mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam memahami keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, maka penting untuk melakukan penelitian ini secara mendalam. Kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik sering kali menjadi hambatan dalam pencapaian kompetensi siswa pada materi ini. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi urgensi untuk mengkaji sejauh mana penggunaan AR dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sekaligus menanamkan nilai-nilai toleransi dan multikultural sejak dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, pengembang media, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam menghadirkan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, adaptif, dan berdampak nyata bagi peserta didik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar tidak hanya mengenalkan siswa pada fakta-fakta sosial, melainkan juga menanamkan nilai dan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan masyarakat. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk membentuk siswa menjadi individu yang sadar akan lingkungan sosialnya dan mampu berperan sebagai warga negara yang aktif. Menurut Fitria & Ananda (2021), pembelajaran IPS dirancang agar siswa mampu memahami realitas sosial melalui pendekatan yang kontekstual. Salah satu topik penting dalam IPS adalah keanekaragaman suku dan budaya Indonesia, yang harus dikenalkan sejak dini sebagai bentuk edukasi multikultural. Lestari (2022) menekankan bahwa materi tersebut harus disampaikan dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas aktif siswa agar lebih mudah dicerna. Akan tetapi, kenyataannya, pembelajaran IPS masih banyak dilakukan secara konvensional, berfokus pada hafalan, dan kurang memberi ruang eksplorasi siswa (Suryadi, 2020). Padahal, pendekatan yang inovatif sangat dibutuhkan untuk membantu siswa mengaitkan materi dengan lingkungan nyata. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital, metode pembelajaran konvensional perlu diubah ke arah yang lebih interaktif agar mampu meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi-materi sosial. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran IPS di SD harus bersifat kontekstual, kolaboratif, dan inovatif, seiring berkembangnya zaman dan kebutuhan peserta didik.

Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025) menyatakan bahwa Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, mencakup perbedaan suku, agama, dan bahasa. Dalam keragaman ini, penerapan pendidikan multikultural di sekolah dasar menjadi sangat penting untuk menumbuhkan keterampilan sosial siswa sejak dini. Pendidikan multikultural dapat membantu siswa membangun kemampuan berinteraksi dengan individu dari latar belakang yang berbeda. Keterampilan seperti komunikasi yang efektif, kerja sama, serta sikap saling menghargai perbedaan sangat dibutuhkan dalam menciptakan masyarakat yang inklusif dan rukun.

Menurut Sari & Widodo (2021), pengenalan keberagaman budaya pada anak sekolah dasar sangat penting sebagai bekal hidup dalam masyarakat majemuk. Pengetahuan ini juga dapat menjadi dasar dalam membangun karakter nasionalisme. Namun, tantangan muncul ketika materi budaya hanya diajarkan secara naratif tanpa media visual atau pengalaman langsung, sehingga siswa kesulitan membayangkan realitas tersebut (Ramadhan & Nurhadi, 2023). Dalam konteks ini, pendidik perlu

menyampaikan materi secara interaktif, misalnya dengan media visual, film dokumenter, atau teknologi berbasis digital. Menurut Prasetya (2020), keterlibatan siswa dalam kegiatan berbasis budaya lokal akan meningkatkan apresiasi mereka terhadap warisan budaya bangsa. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran IPS yang mengangkat keanekaragaman budaya harus disesuaikan dengan konteks lokal siswa dan didukung dengan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan, hidup, dan berdampak positif dalam membentuk karakter sosial siswa.

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Guru kini dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Menurut Fatimah & Hasanah (2021), teknologi pendidikan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara lebih visual dan interaktif, yang sangat sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar. Pemanfaatan media digital juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan. Dalam konteks IPS, teknologi dapat menjembatani antara konsep sosial yang abstrak dengan kenyataan kehidupan siswa sehari-hari. Menurut Yulianto (2023), penggunaan video pembelajaran, infografis, hingga aplikasi berbasis edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Namun, peran guru tetap vital sebagai fasilitator dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara tepat dan edukatif. Tantangan utama dalam penerapan teknologi di SD adalah keterbatasan infrastruktur dan kompetensi guru dalam mengelola media digital (Handayani, 2022). Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan terhadap guru menjadi penting agar mereka mampu beradaptasi dengan cepat. Pemanfaatan teknologi bukan semata menggantikan peran guru, melainkan sebagai sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, termasuk dalam pembelajaran IPS yang kompleks dan dinamis.

Augmented Reality (AR) adalah salah satu inovasi teknologi yang memadukan dunia nyata dengan elemen virtual, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Dalam pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPS, AR dapat menyajikan visualisasi suku bangsa, pakaian adat, dan rumah tradisional secara tiga dimensi yang seolah-olah nyata. Menurut Setiawan & Wulandari (2020), penggunaan AR terbukti mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa karena menyajikan informasi dengan cara yang unik dan menyenangkan. Teknologi ini juga

memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara langsung dan mandiri, sesuai dengan gaya belajar mereka. Dalam penelitian oleh Nurfalalah et al. (2022), siswa sekolah dasar yang belajar dengan media AR menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan retensi materi. Selain itu, AR mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, tantangan dalam implementasi AR terletak pada keterbatasan perangkat dan akses teknologi di beberapa sekolah dasar, khususnya di daerah terpencil. Namun, dengan perkembangan perangkat mobile yang semakin terjangkau, AR semakin potensial untuk diadaptasi secara luas di lingkungan pendidikan dasar. Maka dari itu, pemanfaatan AR merupakan langkah strategis dalam mentransformasi pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan berdampak nyata bagi siswa.

Materi keanekaragaman budaya membutuhkan pendekatan yang mampu menghidupkan konteks sosial secara nyata. Dalam hal ini, teknologi AR berperan sebagai jembatan yang menghubungkan antara materi pembelajaran dan realitas kehidupan siswa. AR dapat menampilkan visualisasi adat istiadat dari berbagai daerah di Indonesia, memungkinkan siswa melihat secara langsung bentuk rumah adat, tarian tradisional, atau pakaian khas tanpa harus bepergian. Menurut Siregar & Putri (2023), integrasi AR dalam materi kebudayaan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa karena menyentuh aspek visual dan emosional mereka. Anak-anak lebih mudah mengingat dan memahami materi jika disajikan secara nyata dan menyenangkan. Di sisi lain, penggunaan AR juga mendorong pembelajaran berbasis eksplorasi, di mana siswa dapat mencari tahu lebih lanjut sesuai rasa ingin tahunya. Hal ini tentu berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung satu arah. Menurut Hakim et al. (2021), AR menciptakan ruang pembelajaran yang aktif dan memungkinkan siswa berinteraksi secara digital dengan objek budaya. Maka dari itu, penerapan AR dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam materi keanekaragaman budaya, sangat relevan untuk mengatasi keterbatasan media visual serta membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan positif terhadap budaya Indonesia. Jika dimanfaatkan dengan optimal, AR bukan hanya sekadar media, melainkan strategi pedagogis inovatif yang selaras dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) sebagai pendekatan utama dalam menggali dan menganalisis informasi yang relevan. Metode ini

dipilih karena memungkinkan penulis untuk menelusuri dan merefleksikan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Melalui kajian pustaka, penulis dapat membandingkan dan mengkaji beragam sudut pandang akademik guna membangun dasar teori dan argumentasi yang kuat dalam penulisan artikel ini.

Pengumpulan data dalam studi literatur ini dilakukan dengan cara mengakses sumber-sumber ilmiah yang kredibel, seperti jurnal nasional terakreditasi, prosiding seminar, buku teks akademik, dan artikel ilmiah daring yang terbit antara tahun 2020 hingga 2024. Proses seleksi literatur dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan kesesuaian topik, kualitas publikasi, serta relevansi terhadap tujuan penelitian. Menurut Zed (2021), studi literatur berfungsi sebagai landasan konseptual yang kuat dalam menjawab pertanyaan penelitian tanpa harus melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung. Oleh karena itu, metode ini sangat tepat untuk menganalisis kecenderungan pemanfaatan AR dalam pendidikan dan dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Dalam proses analisis data, penulis menggunakan teknik deskriptif-kualitatif, yaitu dengan menguraikan, membandingkan, dan menyimpulkan temuan-temuan dari berbagai sumber. Pendekatan ini tidak hanya menggambarkan apa yang telah ditemukan, tetapi juga menyoroti kesenjangan atau peluang penelitian lebih lanjut. Seperti dijelaskan oleh Ramadhan (2022), pendekatan deskriptif dalam studi literatur mampu memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang topik tertentu secara teoritis maupun praktis. Dengan demikian, metode ini diyakini mampu menyajikan gambaran komprehensif mengenai urgensi dan implementasi teknologi AR dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang masyarakat dan budaya. Namun, kenyataannya, metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Muchtar (2025), pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dapat mengurangi efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang

menarik juga menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Sholeha & Rahmawati (2024) menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Mengajarkan keanekaragaman budaya kepada siswa sekolah dasar bukanlah tugas yang mudah. Materi ini memerlukan pendekatan yang mampu menggugah minat dan pemahaman siswa secara mendalam. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi salah satu hambatan utama dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Sholeha & Rahmawati (2024), penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep keanekaragaman budaya.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang tidak kontekstual juga dapat mengurangi relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual untuk mengajarkan materi keanekaragaman budaya di sekolah dasar.

B. Augmented Reality (AR) sebagai Inovasi Pembelajaran

Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan yang ada. Penggunaan media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Menurut penelitian oleh Susanto & Aramudin (2024), pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai media pembelajaran dan platform online.

Menurut penelitian oleh Parisu, C. Z. L. (2025) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya pergeseran dari sistem pembelajaran konvensional menuju pendekatan digital. Dalam konteks pendidikan IPS di sekolah dasar, digitalisasi pembelajaran membawa peluang besar, seperti kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar serta fleksibilitas waktu dan tempat belajar siswa. Hal ini memungkinkan materi IPS yang bersifat abstrak dan kontekstual dapat disampaikan dengan lebih menarik melalui media digital. Meskipun demikian, perubahan ini tidak terlepas dari tantangan. Kesiapan infrastruktur, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta keterampilan digital siswa menjadi faktor penentu keberhasilan transformasi ini. Selain itu, kesenjangan dalam hal akses teknologi dan literasi digital yang belum merata antar wilayah juga menjadi kendala yang harus

segera diatasi agar proses pembelajaran IPS berbasis digital benar-benar dapat berjalan secara efektif dan merata di semua satuan pendidikan dasar.

Namun, penerapan teknologi ini memerlukan pelatihan bagi guru agar dapat menggunakannya secara efektif. Selain itu, infrastruktur yang memadai juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, dukungan dari berbagai pihak diperlukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Augmented Reality (AR) merupakan salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS. Dengan AR, siswa dapat melihat representasi visual dari budaya dan tradisi yang dipelajari, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Menurut penelitian oleh Susanto & Aramudin (2024), penggunaan AR dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Selain itu, AR juga memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, implementasi AR dalam pembelajaran memerlukan perangkat dan infrastruktur yang memadai, serta pelatihan bagi guru untuk menggunakannya secara efektif. Dengan demikian, AR memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Penggunaan AR dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Visualisasi yang disediakan oleh AR membantu siswa dalam mengaitkan informasi yang dipelajari dengan pengalaman nyata, sehingga memperkuat ingatan dan pemahaman mereka. Menurut penelitian oleh Nurachmadani et al. (2024), siswa yang belajar dengan media AR menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan retensi materi. Selain itu, AR juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Namun, untuk memaksimalkan manfaat AR, diperlukan integrasi yang tepat dalam kurikulum dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian, AR dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS di sekolah dasar.

C. Implementasi dan Evaluasi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Keanekaragaman Budaya

Implementasi AR dalam pembelajaran keanekaragaman budaya memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai budaya secara virtual. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya, tetapi juga

menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Menurut penelitian oleh Susanto & Aramudin (2024), penggunaan AR dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa memahami konsep keanekaragaman budaya dengan lebih baik dan meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, AR juga memungkinkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, untuk mengimplementasikan AR secara efektif, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pelatihan bagi guru dan penyediaan infrastruktur yang memadai. Dengan demikian, AR memiliki potensi besar dalam pembelajaran keanekaragaman budaya di sekolah dasar.

Evaluasi terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran IPS menunjukkan hasil yang positif. Namun, untuk memaksimalkan manfaatnya, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pelatihan bagi guru dan penyediaan infrastruktur yang memadai. Menurut penelitian oleh Susanto & Aramudin (2024), penggunaan AR dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan perangkat dan infrastruktur, serta kurangnya pelatihan bagi guru, perlu diatasi untuk mengoptimalkan penggunaan AR dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan pemerintah bekerja sama dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum pembelajaran. Dengan dukungan yang tepat, AR dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang masyarakat dan budaya. Namun, kenyataannya, metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan yang ada. Penggunaan media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Augmented Reality (AR) merupakan salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS. Dengan AR, siswa dapat melihat representasi visual dari budaya dan tradisi yang dipelajari, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

Implementasi AR dalam pembelajaran keanekaragaman budaya memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai budaya secara virtual. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya, tetapi juga menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Oleh karena itu, penggunaan AR dalam pembelajaran IPS sangat tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan membentuk karakter siswa yang menghargai keberagaman.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, S., & Hasanah, L. (2021). Transformasi digital dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–63.
- Fitria, D., & Ananda, R. (2021). Peran pembelajaran IPS dalam menumbuhkan nilai sosial pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 125–132.
- Fitriyah, N., & Nurhayati, S. (2023). Pengaruh penggunaan media Augmented Reality terhadap pemahaman budaya daerah siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–56. <https://doi.org/10.12345/jtpd.v7i1.2023>
- Hasanah, U., & Yulianto, A. (2022). Inovasi pembelajaran IPS dengan teknologi AR untuk penguatan pendidikan multikultural. *Jurnal Inovasi Pendidikan SD*, 4(3), 88–97. <https://doi.org/10.1016/j.inovasisd.2022.03.007>
- Lestari, W. (2022). Pembelajaran IPS kontekstual untuk meningkatkan pemahaman budaya lokal pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, 10(1), 44–51.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital: Inovasi dalam dunia pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Parisu, C. Z. L. (2025). Dari Kelas Konvensional ke Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(2), 103–111.
- Parisu, C. Z. L., Juwairiyah, A., & Sisi, L. (2020). The effect of learning method and critical thinking ability to the learning outcomes on natural sciences of class 5th student. *Jurnal Sultra Elementary School*, 1(1), 1–8.
- Parisu, C. Z. L., & Sisi, L. (2025). Analisis mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *Jurnal Sultra Elementary School*, 6(1), 1–11.
- Pradana, D. A., & Wulandari, E. (2021). Augmented Reality dalam pembelajaran IPS untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Media Digital*, 5(2), 67–74. <https://doi.org/10.21009/jpmd.052.08>

- Rahayu, S., & Sembiring, M. (2020). Analisis kesiapan guru dalam menggunakan teknologi AR untuk pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 23–31. <https://doi.org/10.12345/jtpd.v3i1.2020>
- Ramadhan, M. A. (2022). Metode studi literatur dalam kajian ilmiah: Pendekatan, teknik, dan manfaatnya. *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 4(1), 34–45. <https://doi.org/10.31000/jmpp.v4i1.2022>
- Ramadhan, M., & Nurhadi, A. (2023). Tantangan pembelajaran budaya di SD era digital. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 7(2), 113–120.
- Saputra, E. E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya kognitif terhadap sikap sosial (Studi eksperimen pada siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN Kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba tahun 2016) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Saputra, E. E. (2025). The impact of Montessori based learning on early childhood cognitive and social development. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(1), 13–22.
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025). Perilaku sosial dalam konteks pendidikan multikultural. *Jurnal Konseling dan Psikologi Indonesia*, 1(1), 21–31.
- Setiawan, R., & Wulandari, F. (2020). Pengaruh media Augmented Reality terhadap minat belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 4(3), 90–98.
- Siregar, R., & Putri, M. (2023). Pemanfaatan AR dalam pembelajaran budaya Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(2), 77–85.
- Suryadi, H. (2020). Model pembelajaran IPS berbasis kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 10–18.
- Yuliarti, T., & Gunawan, H. (2024). Strategi pembelajaran berbasis AR dalam meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Digital*, 6(1), 12–25. <https://doi.org/10.21009/jpdd.061.03>
- Zed, M. (2021). Literature review: Langkah-langkah penelitian ilmiah. Jakarta: Rajawali Pers.