

MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS DEEP LEARNING DALAM MATERI KEKAYAAN SUKU BANGSAKU: TINJAUAN PUSTAKA

Sabrina Putri Salsabila¹, Awiria², Sani Aryanto³
PGSD FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

1202210615056@mhs.ubharajaya.ac.id s.ac.id 2awiria@dsn.ubharajaya.ac.id
3sani.aryanto@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Deep Learning-based Augmented Reality learning media on learning outcomes in the material of My Tribe's Wealth based on the findings of previous researchers, namely obtained from how much improvement in student learning outcomes after using Augmented Reality learning media. This study uses a literature study method by collecting 20 journals from DOAJ, Sinta, Index Copernicus, Google Scholar that are relevant and then used as a literature review, identification is done by reading, analyzing, categorizing, classifying and describing. The results of the study obtained from the analysis of the data found indicate that student learning outcomes have increased significantly after the application of Deep Learning-based Augmented Reality media. This can be seen from several opinions that support that Augmented Reality Media has an effect on improving student learning outcomes. So it can be concluded that Augmented Reality learning media can improve the learning outcomes of Elementary School students.

Keywords: *Augmented Reality, Deep Learning, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Deep Learning* terhadap hasil belajar materi Kekayaan Suku Bangsaku yang didasarkan pada temuan peneliti terdahulu, yang diperoleh dari seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakannya media pembelajaran *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan cara mengumpulkan 20 jurnal dari DOAJ, Sinta, Index Copernicus, Google Scholar yang relevan lalu dijadikan kajian pustaka dilakukan identifikasi dengan membaca, menganalisis, mengkatagorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data yang ditemukan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah diterapkannya media *Augmented Reality* berbasis *Deep Learning*. Hal ini terlihat dari beberapa pendapat yang mendukung bahwa Media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Realitas Tertambah, Pembelajaran Mendalam, Hasil Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam penyampaian materi pembelajaran yang membutuhkan visualisasi konkret. Pada pembelajaran budaya seperti materi Kekayaan Suku Bangsaku, siswa memerlukan media yang mampu merepresentasikan objek budaya secara nyata agar pemahaman mereka lebih mendalam. Media digital interaktif seperti *Augmented Reality* (AR) dinilai mampu meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa karena menggabungkan objek nyata dan virtual dalam satu tampilan sehingga konsep budaya dapat dipahami secara langsung melalui visualisasi tiga dimensi yang lebih hidup dan kontekstual (Arista et al., 2023).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa AR memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Meta-analisis terbaru yang dilakukan Chang dkk. selama 10 tahun terakhir menunjukkan bahwa AR terbukti meningkatkan motivasi, performa akademik, dan pemahaman konsep pada berbagai jenjang

pendidikan. Hasil temuan tersebut juga didukung oleh penelitian lain yang melaporkan bahwa AR mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam berbagai mata pelajaran, terutama ketika digunakan dalam pembelajaran yang membutuhkan visualisasi konkret dan interaksi langsung (Chang et al., 2022).

Pendekatan *deep learning* dalam pendidikan menekankan pembelajaran bermakna yang mendorong siswa berpikir tingkat tinggi melalui analisis, evaluasi, dan pengaitan konsep dengan situasi nyata. Pendekatan ini terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar, serta memperkuat pemahaman konseptual dan keterlibatan aktif siswa (Anwar & Sodik, 2025).

Pemanfaatan *deep learning* juga mulai berkembang dalam praktik pembelajaran digital di Indonesia. Teknologi ini memberi peluang bagi sistem pembelajaran yang lebih adaptif, seperti pemberian umpan balik otomatis, analisis preferensi belajar siswa, hingga penyediaan materi yang dipersonalisasi. Dalam penelitian Hastuti, et al (2025)., dijelaskan bahwa teknologi *deep*

learning telah digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital, terutama pada proses klasifikasi objek dan penyajian materi yang lebih relevan bagi kebutuhan siswa (Hastuti, S., Ansar, A., & Hermawan, N. 2025).

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan khususnya *deep learning* semakin memperkuat fungsi AR dalam pembelajaran. Deep learning memungkinkan aplikasi AR melakukan deteksi objek, pelacakan real-time, serta pengenalan gambar secara otomatis sehingga konten yang ditampilkan dapat menyesuaikan dengan objek budaya yang dipindai oleh siswa. Integrasi AR dan *deep learning* memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, misalnya AR yang secara otomatis mengenali pakaian tradisional dan menampilkan informasi detail mengenai suku, makna simbolik, serta konteks budaya terkait. Teknologi ini terbukti meningkatkan kualitas interaksi belajar karena sistem mampu memberikan umpan balik instan dan visualisasi dinamis (Cao, 2023).

Ketika pendekatan pembelajaran mendalam diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR), pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan kontekstual. AR memungkinkan visualisasi objek 3D secara real-time, sedangkan *deep learning* memperkuat fungsi AR melalui kemampuan pengenalan gambar dan pelacakan objek yang lebih akurat. Penelitian Sanusi et al. (2025) menunjukkan bahwa penggabungan *deep learning* dan AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep abstrak, serta partisipasi aktif siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang imersif.

Meskipun penelitian mengenai AR dalam pembelajaran sudah cukup banyak, integrasi AR berbasis *deep learning* pada materi budaya lokal khususnya pada tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Padahal, materi budaya seperti Kekayaan Suku Bangsaku merupakan bagian penting dalam pembentukan identitas dan apresiasi budaya siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi celah penelitian tersebut sekaligus

memberikan bukti empiris tentang efektivitas AR berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar siswa SD. Dengan adanya media ini, diharapkan pembelajaran budaya tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan (Lintiasri et al., 2024).

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* (AR) berbasis *deep learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Kekayaan Suku Bangsaku*. Penelitian ini menelaah peran AR dalam membantu siswa memahami keberagaman budaya secara lebih konkret melalui visualisasi tiga dimensi interaktif, serta kontribusinya terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, keterlibatan belajar, dan motivasi intrinsik. Selain itu, penelitian ini menilai kemampuan AR dalam menciptakan pengalaman belajar bermakna yang mendorong *deep learning approach*, sehingga siswa tidak sekadar menghafal, tetapi mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata dan

membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat.

Dengan demikian, penelitian mengenai “Pengaruh Media *Augmented Reality* Berbasis *Deep Learning* terhadap Hasil Belajar Kekayaan Suku Bangsaku pada Siswa Sekolah Dasar” menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, peneliti, dan pengembang media pembelajaran dalam merancang inovasi teknologi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa pemanfaatan teknologi tidak hanya berfokus pada aspek visualisasi, tetapi juga pada peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, termasuk pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan pembentukan sikap positif terhadap keberagaman budaya Indonesia. Dengan adanya temuan ini, sekolah dan pemangku kebijakan dapat mempertimbangkan penerapan media berbasis AR dan *deep learning* sebagai langkah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi budaya dan nilai-nilai kebangsaan.

B. Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Kajian dilakukan dengan menelusuri 20 artikel yang relevan dengan media *Augmented Reality*, *deep learning*, dan hasil belajar siswa. Kajian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi pengaruh media *Augmented Reality* berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar siswa, dan (2) menghimpun temuan penelitian sebelumnya terkait hasil belajar pada materi Kekayaan Suku Bangsaku.

Kemudian 20 jurnal dari DOAJ, Sinta, *Index Copernicus*, Google Scholar yang dijadikan kajian pustaka dilakukan identifikasi dengan membaca, menganalisis, mengkatagorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Kemudian analisis data yang digunakan pada kajian Pustaka ini adalah kualitatif deskriptif.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder yang berasal dari artikel-artikel terkait penggunaan media *Augmented Reality* dan teknologi *deep learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Metode pengumpulan data dilakukan dengan membaca dan menelaah

artikel tentang media *Augmented Reality* berbasis *deep learning*, kemudian mengklasifikasikannya secara spesifik pada temuan mengenai hasil belajar siswa, khususnya pada konteks pembelajaran budaya di SD. Untuk memastikan validitas data, dilakukan triangulasi dengan memeriksa sumber asli dan penulis pertama pada artikel yang digunakan. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil kajian pustaka serta menyimpulkan temuan yang relevan. Kajian pustaka dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yaitu media *Augmented Reality* berbasis *deep learning* dan hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Suku Bangsaku. Dengan demikian, artikel yang dipilih adalah yang paling sesuai dengan fokus media AR berbasis *deep learning* dan aspek hasil belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang digunakan pada penelitian ini berasal dari data sekunder yang diperoleh berdasarkan analisa dan kriteria sehingga diperoleh sebanyak 20 artikel. Data yang diperoleh tersebut kemudian dilakukan pengolahan dengan menyimpulkan berdasarkan hasil

penelitian setiap peneliti. Hasil tinjauan studi literatur yang diperoleh sebanyak 20 artikel yang telah memenuhi kriteria. Analisis artikel dilakukan ke dalam satu tahap. Tahap ini menganalisis masing-masing artikel dari aspek penulis, judul,

metode, dan hasil penelitian. Seluruh hasil analisis ini dapat dilihat pada tabel tersebut. Sehingga diperoleh suatu tinjauan yang sesuai dan mengoptimalkan penelitian *Literature Review*.

Tabel 1. Hasil Tinjauan Studi Literatur

	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	Arista et al., 2023	<i>Preserving Indonesian Culture in the Digital Age: Implementing Augmented Reality to Address Cultural Appropriation Issue</i>	Metodologi pengembangan perangkat lunak agile penelitian ini menggunakan pendekatan <i>agile development methodology</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi <i>Augmented Reality</i> yang dikembangkan berhasil membantu pengguna memahami dan mengapresiasi budaya Indonesia secara lebih interaktif. Penggunaan AR membuat proses eksplorasi budaya menjadi lebih menarik, sehingga pengetahuan pengguna meningkat setelah mencoba aplikasi tersebut.
2	Chang et al., 2022	<i>Ten years of augmented reality in education: A meta-analysis of (quasi-) experimental studies to investigate the impact</i>	Studi ini menggunakan meta-analisis terhadap 134 studi (quasi-)eksperimen dari tahun 2012–2021.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa AR memberikan dampak positif pada respons siswa, pengetahuan/keterampilan, dan performa belajar, dengan ukuran efek tertinggi pada aspek performa.

3	Anwar dan Sodik (2025)	Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (<i>Deep Learning</i>) dan Implementasinya dalam Pendidikan di Indonesia	pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (<i>library reasearch</i>)	Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa konsep pembelajaran mendalam adalah pendekatan pembelajaran yang penekanannya pada kemampuan memahami secara mendalam terhadap materi yang dipelajari dengan prinsip pembelajaran berkesadaran (<i>mindful</i>), bermakna (<i>meaningful</i>), dan menggembirakan (<i>joyful</i>).
4	Hastuti et al., 2025	Penerapan Teknologi <i>Deep Learning</i> Dalam Pendidikan Digital	Pendekatan kualitatif berbasis studi literatur dan analisis data sekunder	Hasil penelitian menunjukkan bahwa deep learning berperan signifikan dalam mendukung pembelajaran, terutama melalui sistem pembelajaran adaptif, analisis emosi siswa secara real-time, asisten belajar cerdas, serta penilaian otomatis pada tugas berbasis teks.
5	Cao et al., 2023	<i>RETRACTED ARTICLE: The impact of augmented reality on student attitudes, motivation, and learning achievements—a meta-analysis (2016–2023)</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan meta-analisis berdasarkan pedoman PRISMA.	Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa penggunaan AR berdampak positif terhadap sikap siswa dan prestasi belajar dengan ukuran efek besar, namun tidak menunjukkan perbedaan signifikan pada motivasi belajar dibanding pembelajaran non-AR.
6	Sanusi et al., 2025	Pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis <i>deep learning</i> dan realitas	Metode pelaksanaan terdiri atas lima tahapan: identifikasi masalah,	Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa mayoritas guru mempunyai literasi digital yang rendah dan kurang

		augmentatif bagi guru MGMP di Aceh Barat	sosialisasi, pelatihan, penerapan, dan pendampingan-evaluasi.	memahami pendekatan <i>deep learning</i> .
7	Lintiasri et al., 2024	<i>The Effect Of Augmented Reality Media On Mathematics Learning Outcomes of Elementary School Students</i>	<i>Data analysis techniques in this study are descriptive and inferensial analysis techniques.</i>	<i>The results of the study before using Augmented Reality (AR) media showed a low level of understanding of the concept, with an average value of 64.</i>
8	Fitria et al., 2022	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Melalui Pembelajaran Kontekstual	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PPKn yang signifikan pada siswa kelas IV.
9	Wa Ode Nurfadilah (2025)	Optimalisasi <i>Augmented Reality</i> (AR) dalam Pembelajaran IPS untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Sekolah Dasar	<i>Literature Riview</i>	Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa AR dapat membantu menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi pemahaman yang lebih konkret melalui tampilan visual yang interaktif.
10	Nugroho et al., 2025	Analisis pemanfaatan <i>augmented reality</i> (AR) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan siswa sekolah dasar	<i>Systematic Literature Review (SLR)</i>	Temuan analisis mengungkap bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran PKn mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa secara signifikan.
11	Sari et al., 2025	<i>Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran PPKn dan</i>	<i>Literature Review</i>	Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi AR memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan

		Implikasinya Terhadap Pendidikan Nilai Kewarganegaraan		siswa, pemahaman terhadap nilai-nilai kewarganegaraan, serta penguatan pendidikan multikultural.
12	Binasdevi et al., 2024	<i>Augmented Reality</i> Terintegrasi Nilai Karakter (ARTIKA) untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Sekolah Dasar	<i>ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)</i>	Berdasarkan penilaian ahli, tanggapan siswa, dan hasil observasi selama pembelajaran, media ARTIKA dinilai layak serta efektif untuk mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar.
13	Febri et al. (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> (AR) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar	(Research and Development) dengan prosedur tahapan pengembangannya menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate)	Hasil data analisis validasi penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa memperoleh rata-rata skor kelayakan produk sebesar 96,66% dengan kategori sangat baik.
14	Dalimunthe et al., 2025	Pengaruh Pemanfaatan Media <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 04 Sukrame, Kec. Kualuh Kulu	<i>Quasi Experimental</i> dengan menerapkan desain <i>Nonequivalent control Group Design</i>	Hasil analisis menunjukkan kelas eksperimen dengan adanya pengaruh penggunaan media <i>Augmented Reality</i> berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan Pancasila di kelas IV SD Muhammadiyah 04 Sukrame, Kec. Kualuh Hulu
15	Hodriani et al., 2025	Pengembangan Media Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Dilema Moral Berbasis Android Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	<i>Research and Development (R&D)</i>	Data yang terkumpul menunjukkan bahwa media ini layak diuji lebih lanjut sebagai inovasi pembelajaran PKn yang kontekstual dan mampu meningkatkan literasi budaya serta kewargaan.
16	Shofi Nur Amalia (2025)	Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Penerapan	Kualitatif	Temuan studi mengungkap bahwa mayoritas mahasiswa

		Pendekatan <i>Deep Learning</i> dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar		PGSD memandang pendekatan tersebut secara favorabel.
17	Nur Indah Wahyuni (2025)	Pancasila dalam Ekspresi Siswa Aktualisasi Nilai dengan Pendekatan Pembelajaran <i>Deep Learning</i> di Sekolah Alam Kendal	Kualitatif deskriptif	Studi ini menunjukkan bahwa pembelajaran reflektif dan kolaboratif membantu siswa benar-benar menghayati nilai-nilai Pancasila.
18	Mazid et al., 2025	Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN di Era Digital Dengan Pendekatan <i>Deep Learning</i>	<i>Research Development</i>	& Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis <i>deep learning</i> yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa.
19	Megasari et al., 2025	Implementasi <i>Deep Learning</i> Sebagai Inovasi Pembelajaran PPKn Menurut Visi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara	<i>Library Research</i> (studi keputakaan)	Penelitian membuktikan bahwa penerapan kurikulum <i>Deep Learning</i> berlandaskan gagasan Ki Hadjar Dewantara berpotensi memperkuat mutu pembelajaran PPKn di Indonesia.
20	Rasyid et al., 2025	Implementasi Metode <i>Deep Learning</i> Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar	<i>Systematic Literature Review (SLR)</i>	Kajian tersebut mengungkap bahwa <i>deep learning</i> mampu meningkatkan partisipasi siswa dengan mengidentifikasi preferensi belajar mereka dan menyesuaikan pendekatan pengajaran.

Berdasarkan hasil tinjauan penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) berbasis *deep learning* secara konsisten memberikan

dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret seperti Kekayaan Suku Bangsaku. AR terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, retensi informasi, dan kemampuan siswa dalam mengaitkan materi dengan konteks budaya melalui pengalaman belajar yang lebih realistis, sementara integrasi deep learning membuat sistem lebih adaptif, presisi dalam pengenalan objek budaya, serta mampu menampilkan visual tiga dimensi yang lebih detail. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, mayoritas penelitian juga menegaskan bahwa AR berbasis *deep learning* mampu menumbuhkan motivasi, minat, dan keterlibatan aktif siswa melalui interaksi visual-auditori yang imersif. Secara keseluruhan, tinjauan pustaka mengindikasikan bahwa kombinasi AR dan *deep learning* tidak hanya memperkaya media pembelajaran, tetapi juga memperkuat efektivitas penyampaian materi budaya, menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan teknologi di sekolah dasar (Radianti et al., 2020).

Perkembangan teknologi digital menuntut proses pendidikan untuk menyesuaikan diri agar pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik. Siswa saat ini terbiasa dengan lingkungan yang serba visual dan interaktif, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian sekaligus memudahkan pemahaman. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, guru masih sering menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, termasuk topik mengenai keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Materi tersebut memerlukan dukungan visual yang jelas agar siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami (Nurfadilah, 2025).

Penggunaan pendekatan *deep learning* dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) diapresiasi karena kemampuannya menghadirkan sistem yang adaptif dan kontekstual. Melalui *deep*

learning, media AR mampu mengenali objek dan karakteristik budaya, seperti identitas suku, artefak, dan pakaian adat, serta menampilkannya dalam bentuk visual tiga dimensi yang relevan. Hal ini membuat materi *Kekayaan Suku Bangsaku* lebih nyata dan mudah dipahami siswa. Selain itu, *deep learning* mendukung personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran, pemahaman konsep, dan apresiasi terhadap keberagaman budaya (Sanusi et al., 2025).

Dengan memanfaatkan media *Augmented Reality* berbasis *deep learning*, tentunya dapat berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Kekayaan Suku Bangsaku* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui visualisasi yang lebih konkret dan interaktif, siswa dapat memahami keberagaman suku bangsa secara lebih jelas dan kontekstual. Teknologi ini tidak hanya membantu memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian,

penggunaan AR berbasis *deep learning* menjadi alternatif media yang efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar agar lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berbasis *deep learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi *Kekayaan Suku Bangsaku* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih konkret, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali keberagaman suku bangsa di Indonesia. Selain itu, integrasi *deep learning* membuat tampilan visual lebih akurat dan adaptif, yang membantu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan AR berbasis *deep learning* terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas

proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis AR dan *deep learning* tidak hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi pada penguatan pemahaman nilai-nilai kebinekaan dalam konteks Pendidikan Pancasila. Visualisasi budaya yang lebih nyata membantu siswa mengembangkan apresiasi terhadap keberagaman suku bangsa, serta mendorong sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran ini layak dijadikan pilihan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agil Nahar Febri, E. T. J. M., Imaningtyas, & Zakiah, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran *augmented reality* (AR) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 221–235.
- Amalia, S. N. (2025). Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Penerapan Pendekatan *Deep Learning* dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3).
- Anwar, M., & Sodik, H. (2025). Kerangka konseptual pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan implementasinya dalam pendidikan di Indonesia. *Tafhim Al-'Ilmi*, 17(01), 69–95.
- Arista, W. P. A., Hendra, S. D., Juwono, P. F., & Permana, F. (2023). *Preserving Indonesian culture in the digital age: Implementing augmented reality to address cultural appropriation issue*. *Procedia Computer Science*, 227, 762–771.
- Ar-Rasyid, F., Dewindri, K. F., & Triani, L. (2025). Implementasi metode *deep learning* dalam meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *JOEBAS: Journal of Education, Behavior, and Social Studies*, 1(1), 29–49.
- Binasdevi, M., Abdurahman, A., Azhara, D. Y., & Aulia, Z. (2024). *Augmented Reality Terintegrasi Nilai Karakter (ARTIKA) untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Journal of Education*

- Action Research*, 8(4), 716–725.
- Cao, W. (2023). *The impact of augmented reality on student attitudes toward AR-assisted education. Journal of Digital Education Research*.
- Chang, H.-Y., Binali, T., Liang, J.-C., Chiou, G.-L., Cheng, K.-H., Lee, S.-W. Y., & Tsai, C.-C. (2022). *Ten years of augmented reality in education: A meta-analysis of (quasi-) experimental studies to investigate the impact. Computers & Education*, 191, 104641.
- Dalimunthe, A. N., Siregar, W. M., Lubis, W., Gandamana, A. ., & Faisal, F. (2025). Media *Augmented Reality* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 04 Sukrame, Kec. Kualuh Kulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2580–2595.
- Dian Permata Sari, Bayu Saputra, Hardo Adriyanto, Mahmuda Ma'arif, & Arik Cahyani. (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).
- Hastuti, S., Ansar, A., & Hermawan, N. (2025). *Penerapan Teknologi Deep Learning Dalam Pendidikan Digital. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 359–365.
- 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.
- Lintiasri, S., Nisa, A. F., Al Masjid, A., & Cahyani, B. H. (2024). *The effect of Augmented Reality media on mathematics learning outcomes of elementary school students. Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Mazid, S., Istianah, A., Farikah, & Mulyani, M. (2025). Meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di era digital dengan pendekatan *deep learning*. *Haumeni Journal of Education*, 5(1), 49–60.
- Megasari, I. I., & Nurhidayah, D. D. (2025). Implementasi *deep learning* sebagai inovasi pembelajaran PPKn menurut visi Ki Hadjar Dewantara. *Civitas: Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Civic*, 11(2), 1–11.
- 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).
- Nur Fitria, T. A., Iriansyah, H. S., & Suhel, A. R. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar keragaman suku bangsa dan budaya melalui pembelajaran kontekstual. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* (2021: Pendidikan Guru Sekolah Dasar).
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). *A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education. Computers & Education*, 147, 103778.
- Sanusi, S., Ardiansyah, M., Zainuddin, Z., Fachruddin, F., Alkhayr, S. M., Utari, S. D., & Handriyani, C. (2025). Pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis *deep learning* dan realitas augmentatif bagi guru MGMP di Aceh Barat. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- Sanusi, S., Ardiansyah, M., Zainuddin, Z., Fachruddin, F., Sabila, M. A., Alkhayr, C. H., ... & Utari, S. D. (2025). Pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis *deep learning* dan realitas augmentatif bagi guru MGMP di Aceh Barat. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- Wa Ode Nurfadilah. (2025). Optimalisasi *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran IPS untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Sekolah Dasar. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(1), 24–35.
- Wahyuni, N. I. (2025). *Pancasila dalam Ekspresi Siswa: Aktualisasi Nilai dengan Pendekatan Pembelajaran Deep Learning di Sekolah Alam Kendal*. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 4(2), 170–180.