PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dogom Rizki Siregar[1], Waliyul Maulana Siregar[2], Robenhart Tamba[3], Apiek Gandamana[4], Husna Parluhutan Tambunan[5]
[1,2,3,4,5] PGSD FIP Universitas Negeri Medan
dogomrizky@gmail.com[1]

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by Augmented Reality media on student learning outcomes in Pancasila Education subject, specifically on cultural diversity material for fifth-grade elementary school students. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 44 students from class V-B (control group) and class V-C (experimental group) at SDN 106163 Bandar Klippa. Data collection techniques included tests (pre-test and Post-test) and documentation. The instrument was tested for validity, reliability, difficulty level, and discriminating power. Data analysis used normality test, homogeneity test, Independent Sample t-Test, and N-Gain test. The results showed that the average Post-test score of the experimental class was 84.80, higher than the control class at 80.00. The N-Gain score obtained was 0.6224 in the moderate category. The hypothesis test using Independent Sample t-Test obtained a significance value of 0.047 ($p < 0.05$), indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This proves that the application of the Problem Based Learning model assisted by Augmented Reality has a significant effect on student learning outcomes in cultural diversity material in Pancasila Education subject for fifth-grade students at SDN 106163 Bandar Klippa.

Keywords: *Problem Based Learning, Augmented Reality, Learning Outcomes, Cultural Diversity, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 44 siswa yang terdiri dari kelas V-B sebagai kelas kontrol dan kelas V-C sebagai kelas eksperimen di SDN 106163 Bandar Klippa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *Post-test*) serta dokumentasi. Instrumen diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t independent sample, dan uji *N-*

Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *Post-test* kelas eksperimen sebesar 84,80 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 80,00. Perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,6224 dengan kategori sedang. Uji hipotesis menggunakan uji-t independent sample memperoleh nilai signifikansi 0,047 ($p < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 106163 Bandar Klippa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Augmented Reality,* Hasil Belajar, Keragaman Budaya, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas guna mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks pendidikan dasar, hasil belajar menjadi parameter utama untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai secara efektif. Sudjana (2016) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2025) menyatakan bahwa pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara utuh melalui proses belajar yang aktif dan kontekstual. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang didesain untuk mengembangkan karakter peserta didik sesuai dengan dimensi profil lulusan yang telah ditetapkan, mencakup keimanan dan ketakwaan, kebhinekaan global, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Materi keragaman budaya Indonesia merupakan salah satu materi pokok dalam Pendidikan

Pancasila kelas V SD yang berkaitan langsung dengan pencapaian dimensi profil lulusan, khususnya dimensi berkebinekaan global.

Namun demikian, berdasarkan observasi awal di SDN 106163 Bandar Klippa, ditemukan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami materi keragaman budaya secara mendalam. Pemahaman siswa seringkali hanya sebatas hafalan nama-nama suku dan rumah adat tanpa mampu mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan berbangsa. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah (teacher-centered) di mana siswa ditempatkan sebagai pendengar pasif. Media ajar yang digunakan masih monoton berupa buku teks tanpa pemanfaatan teknologi digital secara optimal. Hidayat & Sari (2023) menyatakan bahwa sistem belajar yang berpusat pada guru menyebabkan minimnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Setiawan dkk. (2024) juga menegaskan bahwa media konvensional seperti buku teks gagal menciptakan *engagement* yang dibutuhkan untuk memahami materi yang kompleks seperti keragaman budaya.

Data nilai hasil belajar siswa kelas V pada materi keragaman budaya di SDN 106163 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa dari 63 siswa, kelas V-A mencapai ketuntasan sebesar 76,19%, kelas V-B sebesar 68,18%, dan kelas V-C sebesar 63,64%. Keberhasilan pembelajaran dapat dianggap tercapai apabila minimal 70% siswa berhasil menjangkau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data ini menunjukkan bahwa kelas B dan C belum sepenuhnya mencapai target keberhasilan pembelajaran, mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya.

Model *Problem Based Learning* merupakan pilihan model pembelajaran yang sesuai untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Prastowo (2024) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* dirancang melalui penyajian masalah dunia nyata yang menuntut siswa untuk aktif mencari informasi dan menyusun solusi, sehingga aktivitas belajar menjadi jauh lebih bermakna. Sementara itu, teknologi

Augmented Reality mampu mengombinasikan objek dunia nyata dengan objek virtual secara real-time. Santoso dkk. (2024) membuktikan bahwa *Augmented Reality* dapat mengatasi keterbatasan jarak dan biaya untuk melihat langsung keragaman budaya dengan menghadirkan visualisasi yang interaktif dan immersive.

Penelitian terdahulu yang mendukung kombinasi *Problem Based Learning* dan *Augmented Reality* telah menunjukkan hasil positif. Ekayogi (2024) menyimpulkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD. Rachmayani & Setyasto (2025) juga menunjukkan efektivitas implementasi model ini dalam mendorong hasil belajar siswa. Febrianto & Aeni (2026) menemukan adanya pengaruh positif dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, yaitu belum secara spesifik mengkaji materi keragaman budaya sebagai fokus utama pembelajaran, sebagian besar subjek penelitian masih berada pada jenjang kelas rendah, dan belum adanya penekanan komprehensif terhadap keterkaitan hasil belajar dengan pencapaian dimensi profil lulusan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya kelas V SDN 106163. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai kontribusi *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* terhadap pola belajar Pendidikan Pancasila, serta menjadi rujukan bagi studi selanjutnya. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, bagi guru untuk meningkatkan metode pengajaran,

bagi sekolah sebagai sumber informasi peningkatan mutu pembelajaran, dan bagi peneliti lain sebagai studi pembanding untuk penelitian sejenis di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* design. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang keduanya diberikan *pre-test* dan *Post-test* untuk melihat perbedaan capaian kompetensi setelah intervensi diberikan. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN 106163 Bandar Klippa yang berlokasi di Jalan Pusaka Ps. No. 11, Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari tiga kelas dengan total 63 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik sampling jenuh dengan melibatkan 44 siswa dari kelas V-B (22 siswa) sebagai kelas kontrol dan kelas V-C (22 siswa) sebagai kelas eksperimen. Penentuan kelas V-C sebagai kelas eksperimen didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut mengalami kesulitan dalam mengemukakan alasan logis saat diberikan tantangan atau soal pemecahan masalah, serta perolehan nilai hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan kelas lainnya.

Variabel penelitian terdiri dari variabel independen yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* dan variabel dependen yaitu hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban sebanyak 20 butir soal yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli, kemudian diujicobakan kepada 20 siswa kelas VI-C SDN 106163 Bandar Klippa untuk menguji kualitas instrumen. Uji validitas menggunakan korelasi point biserial dengan bantuan *Microsoft*

Excel, hasilnya dari 40 soal yang diujicobakan terdapat 24 soal valid dan 16 soal tidak valid. Selanjutnya 20 soal yang valid dipilih untuk diuji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 yang menghasilkan nilai 0,907 dengan kategori sangat tinggi. Uji tingkat kesukaran menunjukkan 18 soal tergolong sedang dan 2 soal tergolong sukar. Uji daya pembeda menunjukkan 12 soal sangat baik dan 8 soal baik.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan. Tahap perencanaan meliputi perizinan penelitian, observasi awal, identifikasi masalah, penetapan solusi, penyusunan perangkat pembelajaran, dan formulasi instrumen. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian *pre-test*, penerapan perlakuan berbeda pada kedua kelas (kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* dengan sintaks: orientasi masalah, mengorganisasi kegiatan belajar, penyelidikan mandiri/kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi; kelas kontrol menggunakan model konvensional), dan pemberian *Post-test*. Tahap akhir meliputi pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene's Test*), uji hipotesis (*Independent Sample t-Test*), dan uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar. Seluruh analisis data dibantu dengan aplikasi IBM SPSS 22 dan *Microsoft Excel*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan berbeda pada dua kelompok sampel. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Hasil *pre-test* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 64,77 dengan standar deviasi 7,609, nilai minimum 50, dan nilai maksimum 80. Sementara itu, hasil *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 59,54 dengan standar deviasi 8,105, nilai minimum 45, dan nilai maksimum 75. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara.

Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *Post-test* untuk

mengukur hasil belajar akhir. Hasil *Post-test* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 80,00 dengan standar deviasi 7,00, nilai minimum 65, dan nilai maksimum 95. Hasil *Post-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 84,80 dengan standar deviasi 7,90, nilai minimum 70, dan nilai maksimum 100. Peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *Post-test* pada kelas kontrol sebesar 15,23 poin (dari 64,77 menjadi 80,00), sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 25,26 poin (dari 59,54 menjadi 84,80). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Ringkasan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	*Pre-test* Mean	*Post-test* Mean	Peningkatan
Kontrol	64,77	80,00	15,23
Eksperimen	59,54	84,80	25,26

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Kelas	*Sig.*	Kesimpulan
Pre-test	Kontrol	0,311	Normal
Pre-test	Eksperimen	0,442	Normal
Post-test	Kontrol	0,475	Normal
Post-test	Eksperimen	0,486	Normal

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df 1	df 2	*Sig.*	Kesimpulan
0,020	1	42	0,888	Homogen

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

t	df	*Sig.* (2-tailed)	Mean Difference
2,042	42	0,047	4,773

Berdasarkan Tabel 4, nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar 0,047 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan

demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Kategori
22	0,17	1,00	0,6224	0,20874	Sedang

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata 0,6224 yang tergolong dalam kategori sedang, dengan persentase 62,24% yang termasuk kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Temuan ini sejalan dengan kerangka teoritis yang telah diuraikan. Secara konseptual, hasil belajar dipandang sebagai output akhir dari dinamika pendidikan yang merefleksikan perubahan perilaku individu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ananda & Hayani, 2020). Peningkatan mean *Post-test* dari 59,54 menjadi 84,80 pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terjadi perubahan penguasaan kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality*.

Eskalasi hasil belajar ini memiliki keterkaitan erat dengan keunggulan model *Problem Based Learning*. Berdasarkan teori Arends (2018) dan Tan (2021), *Problem Based Learning* didesain melalui pendekatan student-centered yang memosisikan masalah nyata sebagai pemicu belajar, memotivasi peserta didik untuk memetakan kebutuhan belajar, melacak data, hingga menyusun solusi secara kolaboratif. Dalam pelaksanaannya, kelima sintaks *Problem Based Learning* (orientasi masalah, mengorganisasi kegiatan, penyelidikan mandiri/kelompok, pengembangan dan penyajian karya,

serta analisis dan evaluasi) telah dijalankan secara sistematis. Proses ini memperkuat daya analisis dan pemecahan masalah siswa yang merupakan inti dari pengembangan hasil belajar kognitif tingkat tinggi.

Penggunaan media *Augmented Reality* dalam penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Habibti & Wibisana (2023) dan Dalimunthe dkk. (2025), *Augmented Reality* merupakan inovasi digital yang mampu memadukan objek virtual ke dalam ruang fisik secara waktu nyata, sehingga memfasilitasi pengkonstruksian wawasan melalui interaksi langsung. Karakteristik *Augmented Reality* yang menggabungkan objek virtual, memungkinkan interaksi, serta memberikan umpan balik langsung telah memfasilitasi siswa untuk memvisualisasikan keragaman budaya (pakaian adat, rumah tradisional, tarian daerah) dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif. Hal ini mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi konkret dan multisensori, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditegaskan oleh Alfarizi dkk. (2024).

Materi keragaman budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki relevansi yang kuat dengan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan teori Koentjaraningrat (2019) dan Kemendikbudristek (2022), keragaman budaya merupakan perwujudan perbedaan suku, bahasa, adat, dan nilai sosial yang harus dihargai sebagai kekayaan bangsa. Materi "Ayo Lestarikan Budaya Daerah" secara spesifik dirancang untuk mencapai capaian pembelajaran menyajikan sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya dituntut mengenal keragaman budaya secara faktual, tetapi juga menganalisis nilai-nilai budaya dan merefleksikan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan majemuk.

Temuan ini menunjukkan keselarasan dengan penelitian terdahulu oleh Ekayogi (2024) yang mengkaji penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa sekolah dasar. Penelitian Rachmayani

& Setyasto (2025) juga memberikan penjelasan yang selaras mengenai eksistensi dampak dari pengaplikasian model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* terhadap hasil belajar. Demikian pula penelitian Febrianto & Aeni (2026) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena secara spesifik mengkaji materi keragaman budaya sebagai fokus utama pembelajaran pada siswa kelas V sekolah dasar serta mengaitkannya dengan pencapaian dimensi profil lulusan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat teori bahwa hasil belajar ditentukan oleh faktor internal dan eksternal (Wirda dkk., 2020). Faktor eksternal berupa kualitas pembelajaran (model *Problem Based Learning* dan media *Augmented Reality*) dan lingkungan kelas yang kondusif telah dirancang secara optimal, sementara faktor internal seperti motivasi dan keterlibatan aktif siswa terfasilitasi dengan baik melalui pendekatan student-centered. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris, tetapi juga didukung oleh fondasi konseptual yang kuat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya kelas V SDN 106163 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 59,54 pada *pre-test* menjadi 84,80 pada *Post-test*, sementara kelas kontrol meningkat dari 64,77 menjadi 80,00. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar 0,047 < 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,6224 dengan kategori sedang menunjukkan bahwa model ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah: (1) bagi guru, disarankan untuk menggunakan model *Problem Based Learning* dan memanfaatkan media *Augmented Reality* sebagai alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa; (2) bagi sekolah, diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan model *Problem Based Learning* dan penyediaan media *Augmented Reality* pada pembelajaran; (3) bagi siswa, diharapkan lebih partisipatif dan kritis dalam mengikuti pembelajaran; (4) bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian pada mata pelajaran lain atau dengan variabel yang lebih beragam; dan (5) bagi pengembangan pendidikan, model *Problem Based Learning* perlu diterapkan lebih luas karena terbukti memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarizi, M. R., Santoso, B., & Pratama, A. (2024). Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 8(1), 25-35.

Ananda, R., & Hayani, R. A. (2020). Evaluasi hasil belajar. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

Arends, R. I. (2018). Learning to teach (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Dalimunthe, M. A., Siregar, J. Y., & Nasution, F. (2025). Transformasi pembelajaran melalui *Augmented Reality*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 9(2), 2578-2590.

Ekayogi, I. W. (2024). Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 30-45.

Febrianto, R., & Aeni, A. N. (2026). The effectiveness of problem-based learning model assisted by *Augmented Reality* media on learning outcomes in Pancasila education. International Journal of Educational Research, 15(2), 75-90.

Habibti, R., & Wibisana, A. (2023). *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran inovatif. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(1), 10-22.

Hidayat, R., & Sari, M. (2023). Dampak teacher-centered learning terhadap partisipasi

siswa. Jurnal Pendidikan Karakter, 14(2), 120-132.

Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Buku guru pendidikan Pancasila kelas V SD. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2025). Kurikulum merdeka: Pedoman implementasi. Jakarta: Kemendikbudristek.

Koentjaraningrat. (2019). Kebudayaan dan keragaman budaya Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Lestari, D. (2020). Karakteristik pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Jurnal Civic Education, 5(1), 15-28.

Prastowo, A. (2024). Model *Problem Based Learning*: Teori dan implementasi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rachmayani, R., & Setyasto, N. (2025). Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(1), 48-62.

Santoso, B., Prasetyo, A., & Rahayu, S. (2024). *Augmented Reality* dalam pembelajaran budaya. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 11(2), 30-45.

Setiawan, D., Wijaya, A., & Lestari, S. (2024). Keterbatasan media konvensional dalam pembelajaran budaya. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 9(1), 40-55.

Sudjana, N. (2016). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tan, O. S. (2021). Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century. Singapore: Cengage Learning.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wirda, S., Rahayu, T., & Putri, A. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Jurnal Psikologi Pendidikan, 11(2), 118-130.