

## **Pemanfaatan Teknologi dalam Menanamkan Nilai Global Citizenship di Dunia Pendidikan**

**Alfreda Putri Salsabila<sup>1</sup>, Desti Fiqoh Aulia Putri<sup>2</sup>, Yogi Affandi<sup>3\*</sup>, Beny Dwi Lukitoaji<sup>4</sup>**

Universitas PGRI Yogyakarta, Negara Kesatuan Republik Indonesia

<sup>1</sup> [alfredaputrisalsabila@gmail.com](mailto:alfredaputrisalsabila@gmail.com)

<sup>2</sup> [destiputri436@gmail.com](mailto:destiputri436@gmail.com)

<sup>3</sup> [yogiafandi6767@gmail.com](mailto:yogiafandi6767@gmail.com)

<sup>4</sup> [beny@upy.ac.id](mailto:beny@upy.ac.id)

---

### **Kata-kata kunci:**

Global Citizenship1;  
Teknologi Pendidikan2;  
Sekolah Dasar3;  
Nilai Kewarganegaraan4;  
Era Digital5.

---

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas pemanfaatan teknologi informasi dalam menanamkan nilai *Global Citizenship* pada siswa sekolah dasar di era digital. Di tengah memudarnya batasan antarnegara, siswa dituntut memiliki kesadaran global yang mencakup empati, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka melalui analisis konten terhadap berbagai literatur relevan. Temuan utama menunjukkan bahwa integrasi platform digital seperti *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan konferensi video mampu mentransformasi konsep kewarganegaraan yang abstrak menjadi pengalaman belajar konkret dan imersif. Teknologi ini memungkinkan interaksi lintas budaya secara nyata yang melampaui sekat geografis. Simpulan penelitian menegaskan bahwa teknologi bukan sekadar alat pendukung, melainkan jembatan strategis untuk menumbuhkan karakter warga dunia yang bertanggung jawab. Keberhasilannya sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan pengembangan literasi digital pendidik agar selaras dengan nilai moral.

---

---

### **Keywords:**

*Global Citizenship 1;*  
*Educational Technology 2;*  
*Elementary School 3;*  
*Citizenship Values 4;*  
*Digital Era 5.*

---

---

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of the use of information technology in instilling the value of Global Citizenship in elementary school students in the digital era. In the midst of the fading of borders between countries, students are required to have a global awareness that includes empathy, tolerance, and social responsibility. The method used is descriptive qualitative with a literature study approach through content analysis of various relevant literature. Key findings show that the integration of digital platforms such as Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), and video conferencing is capable of transforming abstract concepts of citizenship into concrete and immersive learning experiences. This technology enables real cross-cultural interaction that transcends geographical barriers. The conclusion of the study emphasizes that technology is not just a supporting tool, but a strategic bridge to foster the character of responsible world citizens. Its success depends heavily on the role of teachers as facilitators and the development of educators' digital literacy to be in harmony with moral values.*

---

## **Pendahuluan**

Era Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama tuntutan pembentukan karakter warga dunia atau *Global Citizenship* (Komalasari et al., 2026). Secara umum, *Global Citizenship* mencakup kesadaran akan keterhubungan antarmanusia, penghormatan terhadap keberagaman, dan tanggung jawab terhadap isu-isu global seperti perdamaian dan lingkungan hidup (Wulandari et al., 2024). Warga negara global diartikan sebagai individu yang memahami dan

---

terlibat dalam isu-isu global, memiliki kesadaran akan saling ketergantungan antarbangsa, serta terlibat dalam mencari solusi yang berdampak secara global, melampaui batasan negara dan budaya (Untari et al., 2024). Fenomena ini mencerminkan perubahan paradigma dari identitas kewarganegaraan yang semata-mata nasional menuju identitas yang juga mencakup dimensi global. Kewarganegaraan global menuntut keterampilan dan pengetahuan yang lebih kompleks dibandingkan dengan kewarganegaraan tradisional. Warga negara global diharapkan mampu berpikir kritis terhadap isu-isu global seperti perubahan iklim, ketidaksetaraan sosial, hak asasi manusia, dan perdamaian dunia. Selain itu, mereka harus memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan individu dari berbagai latar belakang budaya, bahasa, dan agama. Oleh karena itu, pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk generasi muda agar memiliki karakter dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara global yang bertanggung jawab. Indonesia sebagai suatu bangsa, saat ini masyarakatnya telah memasuki era digital dan informasi komunikasi yang massif. Saat ini telah tumbuh komunikasi informasi melalui internet. Bahkan pemanfaatan teknologi telah menjadi gaya hidup sebagian besar masyarakat Indonesia.

Globalisasi dalam konteks teknologi, informasi dan komunikasi telah memasuki kedalam kehidupan sosial. Dunia telah transparan, seakan tidak ada lagi batas antar Negara. Situasi dan kondisi ini sudah tentu berdampak terhadap terhadap pola pikir, pola sikap dan tindakan di seluruh aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Transformasi pendidikan kewarganegaraan menjadi sebuah isu krusial di tengah dinamika globalisasi dan perkembangan media sosial. Dalam lingkungan sekolah terdapat budaya sekolah yang memiliki kekuatan untuk membentuk kepribadian siswa sekolah dasar. Karena sekolah merupakan lembaga pendidikan, sekolah harus mampu berkembang dan berubah seiring dengan perkembangan zaman (Ikhsanty Novita Kurniawati & Heru Purnomo, 2025). Di tingkat sekolah dasar, penanaman nilai ini menjadi krusial karena merupakan masa emas pembentukan fondasi moral peserta didik. Namun, tantangan utama yang dihadapi saat ini adalah bagaimana menghadirkan isu global yang kompleks ke dalam ruang kelas yang seringkali terbatas oleh sekat geografis dan sumber belajar konvensional.

Pendidikan kewarganegaraan global selama ini lebih banyak dilakukan melalui metode ceramah atau teks bacaan statis yang kurang memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Tantangan Pendidikan kewarganegaraan global menuntut adanya penyesuaian dalam sistem pendidikan, agar dapat membekali generasi muda dengan keterampilan dan wawasan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat global. Tidak hanya itu implementasi pendidikan saat ini masih menghadapi beberapa tantangan, terutama dalam hal integrasi ke dalam kurikulum nasional, pelatihan guru, dan penyediaan sumber daya yang memadai. Di Indonesia, upaya untuk mengembangkan pendidikan kewarganegaraan global sering kali dihadapkan pada tantangan menjaga keseimbangan antara identitas nasional dan komitmen global. Maka dari itu, perlu adanya solusi yang dapat menghadapi tantangan tersebut melalui upaya pemerintah dan kerja sama antara guru dan peserta didik. Guru perlu mencari solusi yang bisa dikembangkan untuk pengembangan karakter yang sukses untuk pekerjaan rumah siswa dengan bantuan lingkungan belajar yang digunakan, seperti penggunaan media canggih dalam pembelajaran di kelas merupakan salah satu dampak globalisasi dalam pendidikan yang dapat dijadikan solusi dalam membentuk karakter peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi telah mempermudah pekerjaan manusia terutama dalam hal akses informasi. Internet kini telah menjadi kebutuhan tersendiri (Istianah & Komalasari, 2023). Dengan bantuan internet, masyarakat dapat memperoleh informasi dalam waktu yang sangat singkat. Informasi yang Anda cari tidak terbatas pada negara tetapi dapat diperoleh di seluruh dunia melalui Internet. Tentunya hal ini sangat memudahkan siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran di luar buku dan penjelasan guru. Penelitian oleh (Puspitasari & Syafitri, 2025) menekankan pentingnya motivasi dalam belajar, namun belum menyentuh aspek digitalisasi secara mendalam dalam konteks nilai global. Proses pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa pada berbagai

---

tingkatan usia (Emalia & Lukitoaji, 2025). Setiap guru harus memiliki pemahaman yang kuat tentang materi yang diajarkan dan keahlian dalam menyampaikan informasi tersebut secara efisien kepada murid-muridnya (Siti Maulida Rahmalia, 2024). Untuk berhasil dalam tugas ini, guru perlu memiliki pengetahuan dan pengalaman yang memadai terkait dengan murid-muridnya serta bagaimana cara terbaik menyampaikan materi agar dapat menarik perhatian mereka dan memfasilitasi proses pembelajaran. Ini melibatkan kemahiran dalam menyusun materi yang menarik, tersusun dengan baik, dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang spesifik. Dengan merencanakan langkah-langkah seperti menetapkan tujuan pembelajaran, memilih strategi pengajaran yang sesuai, dan merencanakan evaluasi pembelajaran yang terus-menerus, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam.

Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila pendidik mampu menciptakan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pendekatan bimbingan konseling di institusi pendidikan seringkali masih berfokus pada masalah internal sekolah dibandingkan orientasi eksternal global. Oleh karena itu, terdapat celah mengenai bagaimana teknologi digital dapat berperan sebagai media aktif bukan sekadar alat bantu untuk menjembatani pemahaman siswa terhadap dunia luar. Eksplorasi integrasi teknologi interaktif, seperti platform kolaborasi global dan media digital memungkinkan siswa melakukan simulasi peran sebagai warga dunia secara praktis dan nyata. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan teknologi dalam mentransformasi konsep *Global Citizenship* yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret bagi siswa sekolah dasar.

## Metode

Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan jenis studi literatur (Mahpudz, 2024). Metode ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam konsep dan teori melalui penelaahan berbagai literatur yang relevan dengan fenomena yang dikaji. Karakteristik subjek dalam kajian ini difokuskan pada peserta didik di tingkat sekolah dasar. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelaahan artikel jurnal, buku, dan dokumen terkait yang relevan dengan teknologi pendidikan dan *Global Citizenship*. Teknik analisis data menggunakan analisis konten untuk menarik kesimpulan dari berbagai sumber yang dikumpulkan.

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui penelusuran berbagai sumber data sekunder, yang mencakup artikel jurnal ilmiah, buku teks, serta dokumen kebijakan terkait yang memiliki relevansi kuat dengan teknologi pendidikan dan konsep *Global Citizenship*. Data yang dikumpulkan kemudian diproses melalui teknik analisis konten untuk menarik kesimpulan yang mendalam. Tahapan analisis dimulai dengan reduksi data untuk memfokuskan temuan pada aspek-aspek kunci, penyajian data dalam bentuk naratif yang koheren, hingga tahap penarikan kesimpulan yang mengintegrasikan berbagai sudut pandang teoritis. Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber, yakni dengan membandingkan dan melakukan cek silang informasi di antara berbagai referensi literatur yang telah dikumpulkan.

## Hasil dan pembahasan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk kualitas individu dan masyarakat. Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan adalah tuntunan dalam proses tumbuh kembang anak agar dapat mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat (Saputra & Nurizka, 2025). Pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses dapat dicapai melalui penggunaan teknologi digital. Misalnya, siswa dapat memahami konsep pembelajaran secara lebih praktis dan menyenangkan dengan menggunakan video animasi, simulasi virtual, atau aplikasi pembelajaran interaktif. Selain itu, teknologi digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan efektif serta

---

memungkinkan kegiatan eksperimen virtual di tengah keterbatasan sarana. Dari beberapa kajian dan pemikiran diatas, maka semakin penting adanya transformasi digital sebagai bagian penyiapan warga negara global. Transformasi digital dapat dimaknai sebagai suatu proses yang merespon inovasi digital secara terus menerus dan menyikapi kemunculan inovasi digital baru. Proses ini senantiasa memerlukan kecermatan dan kejelian serta pemikiran komprehensif. Pengembangan strategi penyiapan sumberdaya manusia, dengan memanfaatkan praktek baik dan pengembangan pembelajaran toleransi akan menjadi daya dukung untuk berhasilnya transformasi digital.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini telah bertransformasi dari sekadar alat pendukung menjadi jembatan utama dalam menanamkan nilai *Global Citizenship* (Kewarganegaraan Global) pada siswa. Melalui integrasi platform digital, pendidik dapat menghadirkan isu-isu global seperti perubahan iklim, perdamaian dunia, dan keragaman budaya langsung ke dalam ruang kelas secara nyata. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan beberapa keuntungan, seperti fleksibilitas waktu dan tempat belajar, penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, serta kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Tidak hanya itu, teknologi digital juga memungkinkan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya secara ilmiah, baik secara individu maupun kolaboratif sehingga adanya proses sosialisasi secara global yang dapat menanamkan nilai *Global Citizenship*. Teknologi digital yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran mencakup beragam bentuk, mulai dari video pembelajaran, simulasi interaktif, aplikasi sains, penggunaan *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), hingga *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom* dan *Moodle* (Setyo Eko Atmojo & Wardana, 2025). Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Suryaman et al., 2023) yang menyampaikan bahwa dalam memilih media pembelajaran yang tepat guna, guru harus mampu memilih media yang tepat dan harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sudah dipilih. Selain itu adapula kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR), sangat direkomendasikan jika diterapkan pada kelas yang mayoritas siswanya adalah visual learner. Kelebihan dan keunikan dari teknologi VR dan AR diantaranya siswa dapat memvisualisasikan materi dengan lebih nyata karena mereka menyaksikan secara langsung di depan mata mereka materi bahan belajarnya. Selain itu siswa pun secara otomatis terbuka akan teknologi dan mengikuti perkembangan zaman dengan mengetahui dan dapat mengoperasikan (mencoba membuat) secara mandiri materi menggunakan teknologi AR dan VR. Kelebihan untuk guru juga bahwa dengan penggunaan AR dan VR dalam pembelajaran membuat guru menjadi terlatih dan lebih kreatif dalam memilih serta merancang pembelajaran yang unik untuk proses pembelajaran di kelas. Disisi lain sangat membantu guru dalam mengadministrasikan pembelajaran, terutama bagi yang sudah menggunakan *Learning Management Systems* (LMS).

Penelitian yang dilakukan oleh (Arsiva et al., 2024) dengan judul "Integrasi Teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar " menyebutkan bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pendekatan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang nilai-nilai kewarganegaraan. Teknologi AR memberikan alat bantu pembelajaran yang efektif dan menarik. Nilai-nilai kewarganegaraan seperti tanggung jawab, kepedulian sosial, keadilan, kesetaraan, partisipasi aktif, toleransi, semangat nasionalisme, dan integritas dapat diajarkan dengan pemanfaatan teknologi AR. Aplikasi AR yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan diantaranya *Discovery-Based Learning*, *Object-Modeling*, *AR Books*, *Game Based Learning*, dan *Skill Training*. Implementasi AR dalam model pembelajaran ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep abstrak secara visual tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil

---

belajar siswa, membentuk karakter yang baik dan mempersiapkan mereka untuk berperan positif dalam masyarakat. AR dapat memperkaya pengalaman belajar dengan visualisasi 3D, meningkatkan pemahaman konsep abstrak dan nilai-nilai kewarganegaraan. AR membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan meningkatkan motivasi mereka. Mengintegrasikan AR dalam pendidikan mempersiapkan siswa untuk beradaptasi dengan teknologi mutakhir dan meningkatkan literasi digital mereka. Penelitian lebih lanjut dapat mengkaji tentang efektivitas AR dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indahsari & Sumirat, 2023) yang berjudul “Implementasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Interaktif” hasil temuan ini menyebutkan *Augmented Reality* memiliki potensi besar dalam konteks pendidikan. Dalam pembelajaran interaktif, AR dapat digunakan untuk menghadirkan konten pendidikan yang menarik dan memikat melalui elemen virtual yang tumpang tindih dengan dunia nyata. Ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan visual yang kuat. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran interaktif memiliki sejumlah manfaat. Beberapa manfaat tersebut meliputi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang adaptif, meningkatkan pemahaman konsep, dan memperkaya pengalaman belajar. Hal tersebut juga selaras dengan yang disampaikan oleh (Aprillia Dewi Riyanti, Firman Wahyu Farudin, 2024) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA Siklus Air SDN 02 Sidayu Kelas V” hasil temuan tersebut menyebutkan bahwa teknologi *Augmented Reality* (AR) sangat manfaat sebagai media ajar yang mendukung akan memberikan dampak yang besar bagi pemahaman peserta didik. Peningkatan peserta didik juga berpengaruh terhadap kreativitas nya secara langsung dan tidak langsung dikarenakan dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa dalam hal berimajinasi. Media teknologi dalam pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam memahami pembelajaran.

Media teknologi pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berpengaruh pada berfikir kreatif peserta didik pada abad 21 hal ini bergantung kepada pembelajaran yang dialami peserta didik secara langsung. Penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani et al., 2023) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan melibatkan teknologi berbasis AR dinilai sangat bermanfaat dan memberikan dampak-dampak positif bagi siswa, sebagai berikut : (1) Meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis AR membuat siswa dapat lebih memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks karena fungsi dari AR yang mampu memvisualisasikan suatu objek ke dalam dunia nyata. (2) Siswa dirasa pola pikir dan proses berpikir kritisnya meningkat sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dan kejadian-kejadian sehari-hari. Media pembelajaran AR dinilai bermanfaat karena bisa dipelajari ada atau tidak ada guru, hal itu menandakan siswa mampu belajar kapan dan di mana pun dia inginkan sehingga proses pembelajaran berlangsung terus menerus tidak lagi terputus disekolah seperti halnya proses pembelajaran terdahulu. Merupakan sifat dari media Pendidikan konsep yang abstrak dapat di visualisasikan dengan media pembelajaran AR guna pengetahuan dan bentuk model objek memungkinkan media sesuai tujuan media pembelajaran sebagai media yang lebih efektif. (3) Penerapan modul pembelajaran berbasis AR meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, dibuktikan dengan berbagai kajian yang telah dipaparkan bahwa, media pembelajaran yang menerapkan AR dapat meningkatkan rasa ingin belajar dan kualitas akademik siswa. Menurut banyak sumber memang model pembelajaran berbasis AR memberikan dampak signifikan dengan minat belajar siswa. Akan tetapi, perlu pendampingan ekstra dalam penerapan media tersebut. Karena dalam penerapannya di lapangan tidak sedikit mengalami kendala dalam implementasi yang berkelanjutan. Penelitian dari (Hermawan & Hadi, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan pengalaman interaktif, visualisasi konsep, dan minat belajar siswa. Implikasi meliputi pengembangan kurikulum dan metode

pembelajaran inovatif, serta peluang aplikasi AR yang beragam. Tindak lanjut mencakup studi kebutuhan, pengembangan aplikasi berbasis desain instruksional, penyediaan infrastruktur, pelatihan pendidik, dan evaluasi berkala. Riset menegaskan bahwa teknologi *Augmented Reality* memiliki multi-fungsi, terutama desain bangun ruang 3 dimensi berpotensi besar dalam peningkatan kualitas-kualitas pengajaran di kelas.

Tidak hanya *Augmented Reality* (AR) saja yang memiliki manfaat dalam proses pembelajaran sebagai upaya menanamkan Nilai *Global Citizenship* dalam dunia pendidikan tetapi terdapat beberapa teknologi digital lainnya yang dapat mendukung penanaman nilai *global citizenship* di Dunia Pendidikan. Salah satunya *Virtual Reality* (VR), penggunaan media VR dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap isu-isu lingkungan. Dengan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga dapat merasakan langsung dampak dari tindakan mereka terhadap lingkungan (Nur et al., 2024). Manfaat *Virtual Reality* juga membuat siswa lebih tertarik dan berespon positif terhadap metode VR ini. Metode VR diyakini bisa dipakai sebagai metode pembelajaran masa depan karena menembus batas ruang dan waktu serta bisa digunakan di semua kalangan termasuk anak usia dini dan siswa berkebutuhan khusus, sehingga mendukung keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas (Arya et al., n.d.). Penggunaan teknologi AR mampu memberikan banyak kompetensi sebagai pengalaman-pengalaman belajarnya. Keterlibatan secara langsung, dalam pengawasan orang dewasa dan atau pendidik, anak akan lebih mudah memahami tujuan pembelajaran, sekaligus upaya-upaya memvisualisasikan konsep-konsep potensial anak didik yang mampu menerbitkan peningkatan hasil pembelajarannya. Penerapan *augmented reality* pun terbukti membawa anak-anak pada keberanian mengeluarkan ide gagasan yang sebenarnya itu bagian dari konsep-konsep yang ada dalam dirinya, selayaknya dapat dikembangkan dan diarahkan dengan benar.

Manfaat penggunaan *Virtual Reality* dalam proses pembelajaran juga di sampaikan oleh (Ripadli & Erpansyah, 2024) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar” temuan pada penelitian ini menyebutkan bahwa Penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. AR memungkinkan penggabungan dunia nyata dengan elemen digital interaktif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan imersif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi manfaat penggunaan AR dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, mengidentifikasi dampaknya terhadap pemahaman konsep matematika, motivasi belajar siswa, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Metodologi yang digunakan melibatkan penerapan aplikasi AR dalam kegiatan pembelajaran matematika di beberapa sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta kuesioner untuk mengevaluasi efektivitas AR. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang abstrak, seperti geometri dan aljabar, dengan visualisasi yang lebih nyata dan interaktif. Selain itu, teknologi ini juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki dampak positif yang signifikan. Penggunaan AR tidak hanya membantu dalam memperjelas konsep-konsep matematika yang kompleks, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa. Oleh karena itu, integrasi AR dalam kurikulum pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran virtual reality juga disampaikan oleh (Gultom et al., 2024) dalam pembelajaran pengguna media pembelajaran VR memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Berikut adalah beberapa manfaat

pemanfaatan media pembelajaran virtual reality dalam pembelajaran: (1) Memperkaya pengalaman belajar Dalam pembelajaran konvensional, siswa hanya belajar melalui buku dan gambar-gambar yang statis. Namun dengan VR, siswa dapat merasakan dan mempelajari topik yang diajarkan secara langsung. Misalnya, ketika belajar tentang sejarah, siswa dapat merasakan bagaimana hidup pada masa lalu dengan menggunakan VR. (2) Meningkatkan daya ingat Pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dengan VR, siswa dapat mengalami hal-hal yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengingat informasi yang diajarkan dengan lebih baik. (3) Mengurangi biaya pembelajaran Dalam pembelajaran tradisional, beberapa materi pembelajaran hanya dapat dipelajari dengan cara mengunjungi tempat-tempat tertentu. Namun dengan VR, siswa dapat mengunjungi tempat-tempat tersebut secara virtual dan tidak perlu mengeluarkan biaya transportasi dan tiket masuk. (4) Meningkatkan partisipasi siswa Penggunaan VR dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. VR dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, siswa juga dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual. (5) Meningkatkan keterampilan siswa Penggunaan VR dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa. Contohnya, siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan menghadapi situasi-situasi yang dihadapi dalam lingkungan virtual.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan teknologi dalam menanamkan nilai global citizenship di dunia pendidikan. Temuan pada penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media seperti *Virtual Reality* (VR) dan konferensi video memungkinkan siswa berinteraksi dengan rekan sebaya dari latar belakang budaya yang berbeda secara sinkron, yang pada akhirnya menginterpretasikan temuan mengenai peningkatan empati dan toleransi. *Virtual reality* atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan istilah realitas maya, merupakan sebuah teknologi yang berisikan simulasi komputer mengenai keadaan suatu lingkungan dan membuat penggunanya seakan-akan dapat berinteraksi dengan lingkungan tersebut (Fadil Muslimin et al., 2024). Ketika seseorang melengkapi dirinya dengan berbagai macam peralatan *virtual reality*, seakan-akan panca inderanya mampu merasakan benar-benar berada dalam lingkungan tersebut, meski jika peralatan dilepas, akan terasa bahwa sebetulnya dunia tersebut hanyalah dunia virtual yang sangat mirip kenyataan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Syariati et al., 2023) hasil penelitiannya menyebutkan bahwa *virtual reality* dapat secara potensial mendekati efek pembelajaran tatap muka dalam lingkungan fisik. Lingkungan *virtual reality* yang menampilkan gerakan 6 Degree of freedom (6DoF) memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan, menjelajahi, memanipulasi, dan berinteraksi dengan rekan sebaya dengan latar belakang yang berbeda. Penggunaan VR juga bermanfaat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, yang secara alami meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi yang dipelajari (Judijanto, 2024). Aspek interaktif dan menyenangkan dari VR mengubah persepsi siswa tentang pembelajaran, dari kegiatan yang mungkin dirasa membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan dinanti. Keunggulan media *virtual reality* yaitu menghadirkan dunia virtual yang realistis, *virtual reality* mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa (Choirin Attalina et al., 2024). *Virtual reality* memberikan kesempatan siswa untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan objek, tempat, atau konsep yang sulit diakses secara langsung dalam kehidupan nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh (Cuhanazriansyah, 2021) yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Sebagai Inovasi Pendidikan Berkelanjutan Di Era Society 5.0” hasil temuan pada penelitian tersebut menyebutkan bahwa strategi pembelajaran yang memanfaatkan media *Virtual reality* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan pada semua jenjang pendidikan ataupun pada semua siswa, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus. Pemanfaatan *Virtual reality* dalam lingkungan pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dimasa depan. Realitas virtual membantu siswa mempelajari topik dengan lebih cepat serta lebih nyata, sehingga dapat mengurangi

---

kebosanan, meningkatkan keterlibatan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Darmansyah & Nurdin, 2025) dengan judul “Penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam Pendidikan” temuan pada penelitian ini menyebutkan bahwa penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam Pendidikan menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. VR dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan komunikasi, dan kreativitas siswa. Namun, untuk memaksimalkan manfaatnya, perlu adanya investasi dalam infrastruktur dan pelatihan bagi pendidik. Temuan tersebut juga di dukun oleh penelitian yang dilakukan oleh (Siregar et al., 2025) yang menyebutkan bahwa penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, menawarkan banyak manfaat dan tantangan. VR menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan visualisasi yang jelas, siswa dapat memahami konsep bahasa yang abstrak lebih baik dan mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis secara efektif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa struktur pengetahuan dalam pendidikan karakter telah mengalami pergeseran paradigma yang signifikan. Pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks secara konvensional, melainkan telah bertransformasi melalui partisipasi aktif peserta didik dalam komunitas digital global. Integrasi teknologi pendidikan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan realitas dunia luar secara langsung, yang pada gilirannya menumbuhkan empati dan kesadaran lintas budaya. Dengan demikian, proses internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan global terjadi melalui pengalaman praktis di ruang digital, di mana siswa belajar menghargai perbedaan dan memahami isu-isu global dalam konteks yang lebih nyata.

Pemanfaatan teknologi ini juga membawa modifikasi terhadap teori pendidikan karakter tradisional dengan menempatkan literasi digital sebagai fondasi utama. Dalam konteks ini, literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, melainkan mencakup kecakapan etis dan kritis dalam mengonsumsi serta memproduksi informasi. Modifikasi teori ini menegaskan bahwa karakter peserta didik di era modern dibentuk melalui kemampuan mereka dalam menyaring konten, berkomunikasi secara santun di media sosial, dan memahami tanggung jawab mereka sebagai warga digital. Literasi digital menjadi jembatan yang menghubungkan nilai moral moralitas tradisional dengan dinamika kompleks dunia siber.

Berdasarkan data yang di dapat, terdapat beberapa perangkat teknologi yang menjadi instrumen utama dalam menanamkan nilai kewarganegaraan global di sekolah dasar. Perangkat seperti platform pembelajaran seperti penggunaan *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), serta media audiovisual interaktif menjadi sarana yang paling sering digunakan oleh pendidik. Penggunaan perangkat tersebut memungkinkan terciptanya ruang kelas inklusif yang melampaui batas geografis, sehingga peserta didik dapat mengembangkan perspektif global sejak dini. Efektivitas perangkat-perangkat ini sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan teknologi untuk memperkuat nilai-nilai kemanusiaan dan keadilan sosial universal.

**Tabel 1. Contoh Media Teknologi untuk Global Citizenship**

No	Jenis Teknologi	Fungsi Dalam Pembelajaran
1.	Video Conference (Mulyono & Kholis, n.d.)	Diskusi interaktif antar budaya
2.	Learning Management	Berbagi materi isu global

	System (Salamony et al., 2023) Media Sosial	
3.	Edukatif (Anzani et al., 2024)	Kampanye kemanusiaan digital
4.	Virtual Reality (Judijanto, 2024)	Meningkat minat belajar siswa

---

### Simpulan

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini telah bertransformasi dari sekadar alat pendukung menjadi strategi krusial untuk menanamkan nilai *Global Citizenship* atau kewarganegaraan global pada siswa sekolah dasar. Di era digital ini, teknologi berfungsi sebagai jembatan interaktif yang menghubungkan peserta didik dengan realitas global dan berbagai budaya secara nyata, melampaui batasan geografis serta sumber belajar konvensional yang cenderung statis. Melalui integrasi platform digital *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), siswa dapat berinteraksi secara sinkron dengan rekan sebaya dari berbagai latar belakang, yang secara langsung efektif dalam meningkatkan empati, toleransi, dan kesadaran akan keterhubungan antarmanusia. Implementasi teknologi mutakhir seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) memberikan kontribusi signifikan dalam memvisualisasikan konsep kewarganegaraan yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan imersif. AR memungkinkan siswa memahami nilai-nilai seperti tanggung jawab, keadilan, dan integritas melalui visualisasi 3D yang interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis mereka. Sementara itu, VR menciptakan simulasi lingkungan yang realistis bagi siswa untuk mengeksplorasi isu-isu global seperti perubahan iklim dan perdamaian dunia, yang menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial serta kepedulian lingkungan melalui pengalaman yang terasa nyata. Meskipun menawarkan efektivitas tinggi dalam menciptakan ruang kelas yang inklusif, keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan perlunya pengembangan kapasitas literasi digital pendidik agar penggunaan teknologi tetap selaras dengan nilai-nilai moral tradisional dan keamanan digital bagi anak.

### Referensi

- Anzani, S., Sabrina, C., & Harahap, H. S. (2024). Media Sosial Sebagai Sarana Publikasi dan Promosi Kemanusiaan di Era Digital. *Arini: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 1(2), 115–127. <https://doi.org/10.71153/arini.v1i2.185>
- Aprillia Dewi Riyanti, Firman Wahyu Farudin, M. D. W. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA Siklus Air SDN 02 Sidayu Kelas V Aprillia*. 7(3), 671–678.
- Arsiva, P., Nur, S., & Nangimah, Z. (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), 2214–2221. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Arya, I. W., Arsadhana, S., Kadek, N., Sintya, R., Komang, N., & Kirana, J. (n.d.). *APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN BERKELANJUTAN DI ERA SOCIETY 5.0*. 736–740.
-

- 
- Choirin Attalina, S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Cuhanazriansyah, M. R. (2021). Kontribusi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Dalam Upaya Peningkatan Pembelajaran Berkelanjutan. *INFONIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 01(April), 5–9. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Info>
- Darmansyah, & Nurdin. (2025). Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam Pendidikan. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, 4, 353–357. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/index>
- Emalia, F. N., & Lukitoaji, B. iDwi. (2025). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI BIBIS BANTUL, DIY. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 250–262.
- Fadil Muslimin, A., Wahyuddin, W., & Nugraha, W. A. (2024). Membuat Game Virtual Reality Kota Parepare. *Jurnal Sintaks Logika*, 4(3), 1–12. <https://doi.org/10.31850/jsilog.v4i3.3284>
- Gultom, P., Salim, A., & Nuryadin, R. (2024). Sistem literatur Review: Pemanfaatan VR Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 72–80.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). The Reality of the Effect of Using Augmented Reality Technology in Learning on Student Concept Understanding. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340.
- Ikhsanty Novita Kurniawati, & Heru Purnomo. (2025). PENGARUH LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH DADAPAN. *Jurnal Sains Student Research*, 3(5), 149–155. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1443>
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Istianah, A., & Komalasari, K. (2023). Dampak Isu Global Terhadap Jati Diri Bangsa Dan Karakter Ke Indonesiaan Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5576>
- Judijanto, L. (2024). Analisis Bibliometrik tentang Penggunaan Realitas virtual (VR) dalam Pendidikan. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(03), 150–162. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i03.453>
- Komalasari, M. D., Lukitoaji, B. D., & Gularso, D. (2026). *PELATIHAN PEMBUATAN E-MODUL INTERAKTIF HYPERMEDIA BERBASIS*. 7(1), 163–168.
- Mahpudz, A. (2024). Penguatan Pembelajaran Toleransi: Solusi Alternatif Menyiapkan Warganegara Global di Era Digital. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 3(1), 26–37. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v3i1.6773>
- Mulyono, R. H., & Kholis, N. (n.d.). *PENGGUNAAN VIDEO CONFERENCE DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS: MENYATUKAN MASYARAKAT DALAM PEMBELAJARAN*. 299–305.
- Nur, H., Jusrianto, Muis, I., & Anas, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5337–5346. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1238>
- Oktaviani, P., Talentiano, R., Theo, Y. A., & Indrapangastuti, D. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022)*, 6(1), 167–186.
- Puspitasari, M. L., & Syafitri, D. A. R. (2025). Konsep Dan Teori Dasar Pendidikan Serta Transformasinya Di Era Digital. *STUDIA ULUMINA: Jurnal Kajian Pendidikan*, 2(1), 97–114.
-

- 
- Ripadli, M., & Erpansyah, E. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Edumatnesia: Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Yogyakarta*, 581–586. <file:///C:/Users/asus/Downloads/057EDMTSA2024000581586.pdf>
- Salamony, A. J., Buton, N. F., Ufie, A., & ... (2023). Manajemen Peran Guru Sejarah Dalam Mengintegrasikan Teknologi dan Isu Global. ... *Manajemen* .... <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jdmp/article/view/42759><https://journal.unesa.ac.id/index.php/jdmp/article/download/42759/13758>
- Saputra, R. C., & Nurizka, R. (2025). ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SD SONOSEWU KABUPATEN BANTUL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 320–329.
- Setyo Eko Atmojo, & Wardana, A. K. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Strategi Efektif Meningkatkan. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 167–175. <https://doi.org/10.59031/jnts.v3i3.725>
- Siregar, H. L., Immanuel, C., Rif'an, M., & Al Parwis, A. R. (2025). Analisis Literatur tentang Penggunaan Teknologi Virtual Reality dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–7. <https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/bje/article/view/74><https://e-journalbattuta.ac.id/>
- Siti Maulida Rahmalia, N. D. S. (2024). 60140-6023+Artikel+Perencanaan+Pembelajaran+Pengertian+Fungsi+Dan+Tujuan+(1). *Karimah Tauhid*, 3, 6014–6023.
- Suryaman, M., Setiyani, L., Gunawan, R., Budhi Santoso, D., Fitriyani, R., & Ikhsan, N. (2023). Pengenalan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Dan Augmented Reality (AR) Dalam Proses Pembelajaran Kepada para Guru dan Siswa di SMK Negeri 1 Cilamaya Kabupaten Karawang. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(1), 167–173. <http://bajangjournal.com/index.php/JPM>
- Syariati, K., Suardi, C., Sundoro, D., & Lewis, R. (2023). Perbandingan Efektivitas Sistem Interaksi Virtual Reality Classroom Dan Konferensi Video Konvensional Dalam Mengatasi Keterbatasan Bandwidth Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 11(1), 30–39. <https://doi.org/10.30869/jtech.v11i1.1167>
- Untari, A. D., Luthfi, Z. F., & Murtiningsih, I. (2024). Membangun Wawasan Global Warga Negara Muda melalui Pendidikan Kewarganegaraan Global di Indonesia. *Urnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial Dan Politik*, 7(170–187).
- Wulandari, A., Alfiani, F., & Saputra, T. (2024). Pentingnya Mengintegrasikan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Sekolah Melalui Perspektif Global. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.511>
-