

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Priyo Estu Widodo¹, Karulina Widiastuti², Sutrisna Wibawa³

¹SD Negeri Garongan, ²SD Negeri Ngentakrejo

³Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

priyoestuw@gmail.com, estukarulina@gmail.com, trisnagb@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to produce learning media based on Augmented Reality (AR) material for applying Pancasila values for grade VI elementary school students. This research includes Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were 22 students in class VI of SD Negeri Garongan. Data collection techniques include observation, interviews, product assessment by experts, and tests. Data collection instruments use observation sheets, interview guides, product assessment sheets, and learning outcomes tests. The validation results show that the product produced is very feasible with an achievement of 93.75%. Based on the implementation of learning, the resulting product is effective in increasing student motivation and learning outcomes.

Keywords: *media, augmented reality, Pancasila values*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) materi penerapan nilai-nilai Pancasila siswa kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE dengan lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Garongan sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, penilaian produk oleh ahli, dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan, pedoman wawancara, lembar penilaian produk, dan tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak dengan capaian 93,75%. Berdasarkan implementasi terhadap pembelajaran, produk yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *media, augmented reality, nilai-nilai pancasila*

A. Pendahuluan

Pendidikan seyogyanya tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas secara akademis, akan tetapi juga cerdas secara spiritual,

sosial, dan emosional. Melalui pendidikan, peserta didik mampu menjadi bagian dari masyarakat yang bermakna. Di era millennial seperti saat ini, tantangan terbesar pendidikan

yaitu menyelaraskan perkembangan teknologi dengan nilai-nilai luhur bangsa ini. Informasi yang terjadi di belahan dunia mudah sekali diakses baik yang bersifat positif maupun yang bertentangan dengan kepribadian Bangsa Indonesia. Tentunya banyak sekali dampak negatif dari pesatnya perkembangan teknologi tersebut seperti hilangnya semangat gotong royong, munculnya sikap individualisme, tingkat kriminalitas tinggi, bahkan *bullying* di kalangan peserta didik kita. Di era inilah peran Pancasila sangat penting untuk menjaga eksistensi kepribadian bangsa Indonesia (Mahendra, 2018).

Bangsa Indonesia tidak dapat menghindar akan perkembangan teknologi dan dampaknya. Yang perlu dilakukan seorang guru adalah membimbing peserta didik memanfaatkan teknologi secara bijak. Diharapkan peserta didik tetap memanfaatkan teknologi tetapi juga adanya peningkatan hasil belajar. Hal tersebut senada dengan pendapat Anderson et al. (2000), bahwa penting mengembangkan pedoman pedagogis dalam membimbing penggunaan teknologi yang sehat untuk mendukung perkembangan kognitif yang optimal. Selain itu,

peserta didik agar dibekali dengan pengetahuan yang mampu menjadi alat penyeleksi dimana hal tersebut sebagai tameng diri. Tameng diri yang dimaksud dapat diperoleh dari materi pada muatan pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) yang ada di setiap jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar. Tujuan yang hendak dicapai pemerintah melalui PPKn yaitu membentuk warga negara Indonesia yang baik dan bertanggung jawab yang tercermin dalam perilaku dan kehidupannya berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dasar Negara Pancasila (Dewi Kartini et al., 2021).

Permasalahan yang dihadapi di SD Negeri Garongan yaitu belum optimalnya motivasi dan hasil belajar peserta didik terhadap muatan pelajaran PPKn. Motivasi belajar belum optimal dilihat dari hasil observasi selama pembelajaran. Hasil yang didapatkan, 77,3% peserta didik kurang bersemangat belajar, bersifat pasif, tidak fokus terhadap pelajaran, bahkan menganggap remeh pembelajaran PPKn. Sedangkan belum optimalnya hasil belajar dapat dilihat dari nilai *pre-test* dimana 68,2% peserta didik belum mencapai KKM 75.

Guna mengatasi permasalahan yang dijabarkan tersebut, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik yang notabene anak millennial tertarik belajar. Inovasi yang dilakukan yaitu pemanfaatan media berbasis teknologi. Generasi millennial menyukai lingkungan yang terhubung dengan jaringan internet agar terpenuhi hasrat berselancar, berkreasi dan berbagi informasi (Nurhamidah, 2022). Seorang guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman agar media pembelajaran yang digunakan tidak tertinggal zaman. Hal tersebut dikarenakan media mempunyai peran penting yaitu mampu memperjelas penyajian materi dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar (Sari et al., 2019).

Salah satu media inovatif berbasis teknologi adalah *Augmented Reality* (AR), yaitu sebuah teknologi yang mampu memproyeksikan benda-benda maya baik dua dimensi maupun tiga dimensi menjadi realistik. Berdasarkan penelitian Ahmad et al. (2017) disimpulkan bahwa media AR membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Senada dengan Ahmad,

Usmaedi et al. (2020) menyimpulkan bahwa media AR interaktif dan mudah digunakan sehingga dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran menarik dan mudah dipahami. Menurut Bacca et al. (Bintoro et al., 2019) penggunaan AR dalam pendidikan terbukti efektif untuk beberapa tujuan, seperti kinerja pembelajaran yang lebih baik, belajar motivasi, keterlibatan siswa dan sikap positif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik membuat media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila siswa kelas VI Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian dengan *output* produk tertentu dilengkapi dengan pengujian efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2013). Produk yang dikembangkan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima fase yaitu: 1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi (Anggraini, 2022).

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas VI Sekolah Dasar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis AR dimulai pada 10 Oktober 2023, ujicoba media pada 13, 14 dan 15 November 2023, dan tes tertulis pada 16 November 2023 dengan tempat di SD Negeri Garongan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Garongan tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 22 orang.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data yang digunakan adalah data pra-penelitian, data pengembangan produk media *Augmented Reality*, dan data kelayakan produk media *Augmented Reality*.

Data pada penelitian ini didapatkan dari teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, penilaian produk oleh ahli (*Expert Judgment*), dan tes. Sedangkan instrumen pengumpulan datanya yaitu

lembar pengamatan, pedoman wawancara, lembar penilaian produk oleh ahli, dan tes hasil belajar.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Pengembangan produk media *Augmented Reality* (AR) dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Peneliti mencari rerata skor dari para ahli kemudian skor tersebut diubah menjadi kriteria skala empat. Menurut Suharsimi Arikunto (2010), kriteria validasi dapat didasarkan pada prosentase skor yang diperoleh. Kriteria validasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Validasi

(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
76-100	Sangat Valid	Sangat layak/ tidak perlu revisi
50-75	Valid	Layak/revisi
26-49	Kurang Valid	Kurang layak/ revisi sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/ revisi total

Sedangkan untuk mengukur keefektifan produk, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Analisis

Tahap pertama penelitian ini adalah analisis. Analisis dilakukan guna mencari permasalahan yang dihadapi guru. Berdasarkan analisis dengan teknik pengamatan dan wawancara, permasalahan yang dihadapi yaitu kurang optimalnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran PPKn. Hasil yang didapatkan, sebesar 77,3% peserta didik tidak bersemangat belajar, bersifat pasif, tidak fokus terhadap pelajaran, bahkan menganggap remeh pembelajaran PPKn. Sebagai penguatan hasil pengamatan, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa D dan P bahwa selama pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak fokus belajar dikarenakan pembelajaran kurang bervariasi. Sedangkan belum optimalnya hasil belajar dapat dilihat dari nilai pretest dimana 68,2% peserta didik belum mencapai KKM 75. Hasil dari analisis tersebut dijadikan dasar peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).

Desain

Pada tahap ini, peneliti merancang produk yang hendak dibuat. Peneliti menyesuaikan produk dengan kompetensi yang hendak dicapai termasuk materi yang diajarkan. Pada penelitian ini, materi yang diajarkan adalah penerapan nilai-nilai Pancasila. Berikut langkah membuat media *Augmented Reality* (AR).

1. Buka alamat URL <https://id.edu.assemblrworld.com/>
2. *Log in* pada akun masing-masing
3. Klik menu “*You*”
4. Klik menu “*Create New Project*”.
5. Mulai mendesain proyek sesuai keinginan.

Desain media *Augmented Reality* (AR) materi penerapan nilai-nilai Pancasila dapat dilihat pada gambar berikut.

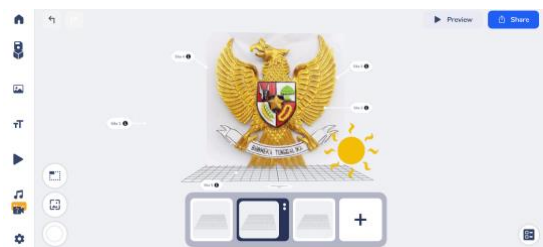


Gambar 1. Cover Media AR Tampak Depan

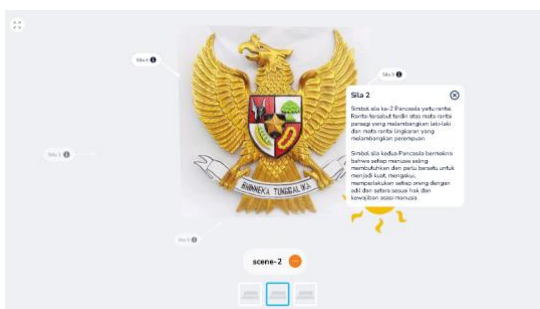


Gambar 2. Cover Media AR Tampak Samping

Pada objek televisi, peneliti memberikan *hiperlink* pada *slide* berikutnya. Peserta didik hanya mengklik objek televisi untuk masuk *slide* berikutnya. Berikut tayangan pada *slide* ke dua.



Gambar 3. Desain Media AR Tampak Depan



Gambar 4. Desain Media AR Dilengkapi Tulisan

Pada Gambar 3 dan 4, media dilengkapi dengan Garuda Pancasila tiga dimensi beserta teks bacaan terkait penerapan nilai-nilai Pancasila. Peserta didik diharapkan mampu belajar mandiri dengan membuka media *Augmented Reality* (AR) tersebut.



Gambar 5. Menggabungkan Media dengan Website dan Youtube

Pada Gambar 5, peneliti membuat *hiperlink* media *Augmented Reality* (AR) dengan alamat URL termasuk *Youtube* agar media pembelajaran lebih bervariasi serta melebarkan pengetahuan peserta didik.

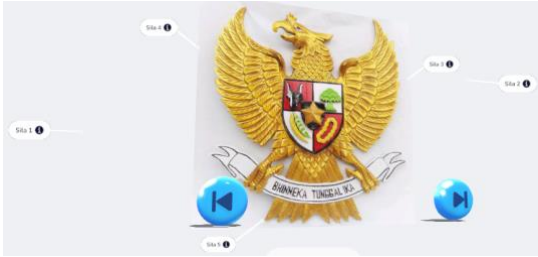
Desain media *Augmented Reality* (AR) materi penerapan nilai-nilai Pancasila yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh dua orang ahli yaitu seorang dosen dan seorang praktisi. Hasil validasi oleh ahli pertama yaitu media perlu ditambahkan *icon* kembali ke *slide* sebelumnya serta perlu ditambah *background*. Sedangkan oleh ahli kedua, media diawali dengan suatu masalah agar peserta didik berlatih berpikir kritis. Menurut Dian (2014), melalui masalah peserta didik berlatih melakukan kegiatan berpikir agar mendapat penyelesaian yang tepat dan sesuai dengan masalah yang dihadapi.

Pengembangan

Pada tahapan pengembangan, peneliti merujuk kepada penilaian dan saran para ahli. Berikut hasil pengembangan media berdasarkan validasi ahli.

Peneliti telah menambahkan *background* pada masing-masing *slide* dan *icon* kembali sesuai dengan

masukannya ahli pertama. Berikut pengembangan yang dilakukan.



Gambar 6. Penambahan Icon Kembali

Sedangkan berdasarkan masukan dari ahli kedua, media perlu ditambahkan permasalahan awal agar peserta didik berlatih berpikir kritis. Berikut pengembangan yang telah dilakukan.



Gambar 7. Permasalahan Kehidupan Sehari-hari



Gambar 8. Permasalahan Kehidupan Sehari-hari

Setelah mengembangkan media berdasarkan masukan para ahli, tahapan selanjutnya adalah uji kelayakan media. Tabel 2 berikut merupakan hasil uji kelayakan produk berdasar Tabel 1.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Produk

Ahli	Skor	%	Tingkat Kevalidan
1	38	95	Sangat Layak
2	37	92,5	Sangat Layak
Rata	37,5	93,75	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan, media Augmented Reality (AR) materi penerapan nilai-nilai Pancasila sangat layak diterapkan dalam pembelajaran.

Implementasi

Pada implementasi produk didapatkan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik saat dan setelah penggunaan media *Augmented Reality* (AR) materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan observasi pembelajaran, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang termotivasi belajar yaitu sebesar 18,3%. Sebelum diimplementasikan produk, prosentase mencapai 77,3%. Sedangkan setelah diimplementasikan produk, prosentase menjadi 95,6%. Sebagai penguat hasil observasi, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada peserta didik. Hampir semua peserta didik merasa senang, tertarik belajar dan merasa materi yang dipelajari mudah.

Jika dilihat dari hasil *post-test*, terjadi peningkatan nilai sebesar 18,2%. Peningkatan tersebut didapatkan dari selisih nilai *pre-test* sebesar 68,2% dengan nilai *post-test* sebesar 86,4%.

Evaluasi

Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah diimplementasikannya media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) materi penerapan nilai-nilai Pancasila dilakukan revisi sebanyak satu kali. Rata-rata hasil validasi produk oleh ahli mencapai 93,75% dengan tingkat kevalidan sangat layak. Setelah diimplementasikan pada pembelajaran, produk tersebut efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Terjadi peningkatan sebesar 18,3% jika dilihat dari motivasi belajar dan peningkatan sebesar 18,2% jika dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dipaparkan, saran yang bisa disampaikan yakni:

1. Bagi Guru

Media berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada semua muatan pelajaran.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti mengembangkan media *Augmented Reality* (AR) di semua muatan pelajaran dan tidak terfokus pada satu kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. DOI: 10.1037/0022-3514.78.4.772
- Anggraini, F., Frima, A., & Valen, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja pada Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2883-2891.
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian

- dalam bidang pembelajaran IPA bagi siswa pendidikan. *Majalah Ilmiah SD. Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113-118.
- Mahendra, P. R. A. (2018). Pembelajaran PPKn Dalam Resonansi Kebangsaan dan Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 120-126.
- Nurhamidah, S. (2022). *Problem Based Learning Kiat Jitu Melatih Berpikir Kritis Siswa*. Penerbit P4I.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-6.
- Rayanto, S. (n.d.). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohmatin, D. N. (2014). Penerapan model pembelajaran pengajaran dan pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Gamatika*, 5(1).
- Sari et al. 2019. *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented reality dalam
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi augmented reality dalam meningkatkan proses pengajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489-499.
- Widoyoko, E. P. (2020). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.