

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BERBANTU APLIKASI *ASSEMBLR EDU* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 10 SITIUNG

Riyadi Saputra¹, Zumrotun Lutfiah², Puja Rafa Rigeni³
^{1,2}Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Dharmas Indonesia,
³PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia
riyadisaputra732@gmail.com, zumrotunlutfiah13@gmail.com

ABSTRACT

This research is being undertaken by educators who lack the use of learning media and tend to be monotonous in the learning process so that students are difficult to understand the learning material and are prone to boredom in following learning process. The aim of this research is to know the development of Augmented Reality-based learning media with the help of the application of Assemblr Edu on learning Pancasila Education Class V SDN 10 Sites that are valid, practical, and effective. The ADDIE model has five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The Analyze stage, at this stage is performed needs analysis, characteristics analysis of students, and material analysis. As for the results of the development of Augmented Reality based learning media using the Edu Asemblr application obtained from a four-person validator, the augmented reality-based learning media achieved a percentage with an average of 87.5% with a very valid category. The practicality results assessed from the educator's response lift received a percent of 90.6% with a highly practical category and the student's responsive lift achieves a percentual with a mean of 89.22% with the category very practical. The effectiveness results of 25 pupils who followed learning using developed media were stated to be 80.8% accurate so that augmented-reality learning media based using the Assemblr edu application was categorized as very effective.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Assemblr Edu, Pancasila. Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pendidik yang kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran dan cenderung monoton dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik sulit dalam memahami materi pembelajaran dan cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berbantu aplikasi *Assemblr Edu* pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V SDN 10 Sitiung yang valid, praktis, dan efektif. Jenis metode yang digunakan R&D (*Reseach And Development*) dengan modell yang digunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini memiliki lima tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap *Analyze*, pada tahap ini yang dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisi materi. Tahap *Design*, tahap perancangan dilakukan perancangan instrumen validasi produk, angket, dan soal tes. Tahap *Development*, yang dilakukan uji validasi. Tahap *implementation*, pada

tahap ini dilakukan praktikalitas dan efektifitas. Tahap *Evaluation*, pada tahap ini yang dilakukan di setiap tahapannya, mulai *Analyze, Design, development, Implementation, Evaluation*. adapun hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* yang diperoleh dari validator yang berjumlah 4 orang, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memperoleh persentase dengan rata-rata 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas yang dinilai dari angket respon pendidik memperoleh persentase 90,6% dengan kategori sangat praktis dan angket respon peserta didik memperoleh persentase dengan rata-rata 89,22% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektifitas berjumlah 25 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan dinyatakan 80,8% tuntas sehingga media pembelajaran berbasis *augmented reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, *Assemblr Edu*, Pancasila, SD.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat dilakukan seseorang seumur hidupnya sejak dia lahir sampai kematiannya, pendidikan tidak terbatas dapat dilakukan siapapun dan dimanapun. pendidikan sangatlah penting untuk semua orang. Dengan adanya pendidikan kita bisa mencapaikan keinginan dan tujuan yang kita impikan. Pendidikan merupakan usaha sadar seseorang untuk meraih dan mencapai kesuksesan tersendiri, pendidikan juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. pendidikan juga dapat menyempurnakan individu dalam kehidupan bermasyarakat maupun pribadi (Riyadi et al., 2021).

Kurikulum merupakan rancangan pelajaran, bahan ajar, yang sudah dilaksanakan terlebih

dahulu. Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar di Indonesia merupakan negara yang sudah beberapa kali melakukan perubahan revisi terhadap kurikulum (Manalu et al., 2022)

Mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional adalah seorang pendidik harus bisa berkreasi dan berinovasi agar terbentuknya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hal ini dapat disebut juga dengan pembelajaran yang komprehensif. Pembelajaran komprehensif adalah pembelajaran yang terencana secara terpadu dan menyeluruh sesuai dengan rincian dari prosedur pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Pendidik harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan

pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan pada peserta didik, pendidik juga harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak terlalu monoton ketika pendidik menjelaskan materi dan dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan sangat mudah untuk memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran yang baik untuk digunakan di sekolah dasar adalah yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar seperti, masih senang bermain, senang bergerak, suka meniru, senang melihat atau melakukan sesuatu secara langsung, serta senang bekerja dalam kelompok.

Augmented Reality adalah konsep pelapisan konten *visual* (seperti grafik) yang merupakan sebuah teknologi untuk menggabungkan benda maya baik 2D

mau pun 3D ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (Wiharto, Aries Budihartanti, 2017).

Pendidikan pancasila merupakan pelajaran yang sangat penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang sesuai dengan ideologi serta pandangan hidup bangsa yaitu Pancasila (Pranata et al., 2023). Implementasi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam kurikulum merdeka sangat penting bagi peserta didik, karena memiliki nilai-nilai pancasila dan harus ditanamkan dalam diri peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di SDN 10 Sitiung, sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan sangat baik. Selain itu, guru juga sudah menggunakan media pembelajaran saat mengajar seperti media sederhana yang ada di lingkungan sekolah serta yang ada di dalam kelas. Kemudian, guru juga pernah menggunakan media berupa video animasi dan powerpoint. Akan tetapi, durasinya tidak terlalu sering, sehingga laptop dan infocus jarang digunakan saat proses pembelajaran. Selain itu, guru masih merasa kesulitan dalam memberikan

penjelasan berupa contoh-contoh, sehingga peserta didik kesulitan dalam berimajinasi dan mengeluarkan gagasan-gagasan pada saat proses pembelajaran.

Terlebih lagi, sebagian peserta didik masih berisik atau asik dengan dirinya sendiri maupun dengan temannya ketika guru menjelaskan materi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Hal ini dikarenakan guru yang menjelaskan materi sangat monoton atau hanya terfokus kepada buku teks dan juga terlalu terpaku kepada dirinya sendiri (*teacher centered*) sehingga peserta didik tidak tertarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

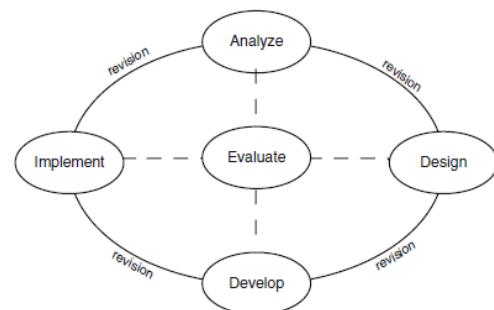
Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan agar mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini mampu menjadi mata pelajaran yang lebih menarik dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin modern. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Berbantu Aplikasi *Assembler EDU* Pada

Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 10 Sitiung”.

B. Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini termasuk kedalam bentuk dan desain penelitian pengembangan atau *Research and Development (R%D)* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Riyadi, 2019).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Prosedur pengembangan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

Sumber: Buku Instructional Design: The ADDIE Approach

Jenis data yang diambil dari pengembangan media pembelajaran *augmented reality* adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari validator, praktisi, dan efektifitas seluruh

penilaian. Saran dan masukan dari validator selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Hasil berupa saran dan masukan yang diperoleh dari ahli/pakar yang dijelaskan dalam bentuk deskriptif. Sedangkan, Data kuantitatif diperoleh dari angket tertutup dianalisis dengan perhitungan skor yang diperoleh dari skala *likert*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui nilai kevalidan untuk mendapatkan ukuran kesesuaian dari produk yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 10 Sitiung. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN 10 Sitiung yang dioperasikan melalui Handphone untuk dijadikan sarana dalam pembelajaran. Deskripsi data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

- a. hasil analisis kebutuhan pendidik
dari hasil wawancara kebutuhan pendidik bahwa di dalam proses pembelajaran pendidik senang mengajar menggunakan media berbasis

teknologi seperti HP dan Chrombook.

b. Hasil analisis kebutuhan peserta didik

Hasil dari wawancara bahwa peserta didik suka belajar menggunakan teknologi.

c. Hasil analisis karakteristik peserta didik

Hasil analisis peserta didik dilakukan di kelas V yang berjumlah 25 orang peserta didik yang terdiri dari 17 laki-laki dan 8 perempuan.

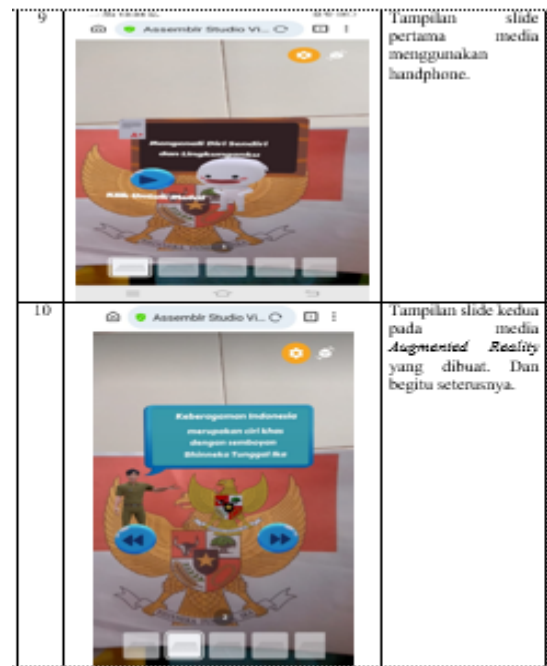
d. Analisis materi

Hasil dari analisis materi yaitu dilakukan untuk mengetahui elemen Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.

2. Tahap perancangan (*Design*)

- a. Hasil perancangan produk

No	Gambar	Keterangan
1		Tampilan awal Klik <i>sign up</i> atau daftar sekarang lalu beri nama, alamat email, dan kata sandi untuk mendaftarkan akun <i>assembler</i> edu anda.
2		Selanjutnya klik menu editor dan buat proyek baru untuk membuat media <i>augmented Reality</i> yang diinginkan.
3		Selanjutnya, klik menu 3D untuk memilih karakter 3D yang akan digunakan. Klik menu text untuk menambahkan materi pada media. Klik menu audio untuk memberi backsound pada media.
4		Tampilan slide pertama pada media <i>Augmented Reality</i> yang dibuat.
5		Tampilan slide kedua pada media <i>Augmented Reality</i> yang dibuat.
6		Tampilan slide ketiga pada media <i>Augmented Reality</i> yang dibuat. Dan begitu seterusnya.
7		Tampilan slide terakhir atau slide 12 pada media <i>Augmented Reality</i> yang dibuat. Disini pengembang menambahkan beberapa pertanyaan pada media.
8		Tampilan menu pada media <i>augmented Reality</i> menggunakan handphone.



b. Design buku panduan media *Augmented Reality* menggunakan *microsoft word*.



3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini produk diuji kelayakan oleh tim validator yang sudah ahli dalam bidangnya masing-masing. Tujuan tahap ini adalah menghasilkan media pembelajaran *Augmented Reality*

yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli/pakar, sehingga dapat menghasilkan produk media *Augmented reality* pada materi jati diri dan lingkunganku kelas V.

Tabel 1. Hasil validitas produk

No	Aspek	Hasil	Kategori
1	Bahasa	85%	Sangat Valid
2	Media	93%	Sangat Valid
3	Media	75%	Sangat Valid
4	Materi	93%	Sangat Valid
	Jumlah	350	Sangat Valid
	Rata-rata	87,5%	

4. Tahap implementasi (Implementation)

Setelah produk divalidkan melalui uji validitas, maka tahap selanjutnya yaitu uji praktikalitas dan uji efektifitas yang dilakukan untuk guru dan peserta didik.

a. Uji praktikalitas

Tabel 2. Data hasil praktikalitas

No	Praktisi	Hasil	Kategori
1	Ibu Fitriani, S. Pd	90,6%	Sangat Praktis
2	Seluruh Peserta Didik	80,8%	Sangat Praktis
	Jumlah	171,4	Sangat Praktis
	Rata-rata	85,7%	

b. Uji efektifitas

Tabel 3. Rekapitulasi nilai ketuntasan

Nama Siswa	Nilai	Skor maksimal	Kategori
Alrizki Anggara sadewa	70	100	Tuntas
Alya Putri Aryani	90	100	Tuntas
Andika Alafis Amdila	60	100	Tidak Tuntas
Anita	100	100	Tuntas
Arfan Sanjaya	100	100	Tuntas
Aslam Alfian	60	100	Tidak Tuntas
Azka Febriano Rohel	90	100	Tuntas
Dani Ahmad Lutfhian	90	100	Tuntas
Egi Mianto	60	100	Tidak Tuntas
Elsa Juita	100	100	Tuntas
Fardy Syahry Ramadhani	100	100	Tuntas
Feri Ferdiansyah	50	100	Tidak Tuntas
Fingka Kamiyan Laura	90	100	Tuntas
Firman Syahry Ramadhani	100	100	Tuntas
Ghazy Attalah	60	100	Tidak Tuntas
Gerald Prasetyo	100	100	Tuntas
Haykal Alfarizi	100	100	Tuntas
Khanza Naura Putri	60	100	Tidak Tuntas
Muhammad Fahmi Amrullah	80	100	Tuntas
Muhammad Rezan	80	100	Tuntas
Ocha Dinda Saputri	60	100	Tidak Tuntas
Oktaviana Saputri	90	100	Tuntas
Refan Okta Dinof	100	100	Tuntas
Salsabila Nadhifa	80	100	Tuntas
Zikri Khairul Vauzan	50	100	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 3 bahwa dari 25 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *augmented Reality* pada materi dinyatakan 80,8% tuntas. Sehingga hasil dari efektifitas peserta didik dikategorikan sangat efektif sehingga media ini dapat digunakan di sekolah.

5. Tahap evaluasi (Evaluation)

Evaluasi pada penelitian ini merujuk pada prosedur pengembangan yang dilakukan. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap langkah prosedur pengembangan. Evaluasi ini berguna supaya penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah yang sudah ditentukan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN 10 Sitiung, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Validasi media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V materi jati diri dan lingkunganku yang dinilai oleh tim validator, yang berjumlah 4 orang. Menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* yang dikembangkan tersebut memperoleh rata-rata 87,5% pada kategori sangat valid, maka media *Augmented Reality* layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
2. Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket praktikalitas angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi jati diri dan lingkunganku yang dinilai oleh

guru kelas V SDN 10 Sitiung memperoleh hasil 90,6% dengan kategori sangat praktis. Dan berdasarkan yang dinilai oleh peserta didik kelas V memperoleh hasil 89,22% dengan kategori sangat praktis. Maka media *Augmented Reality* berbantu aplikasi *Assemblr Edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila ini dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Efektifitas media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi jati diri dan lingkunganku dari tes hasil belajar peserta didik memperoleh hasil 86,8%. Hasil uji efektifitas tersebut menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr edu* pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN 10 Sitiung dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>

Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Pranata, D. A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Kelas Vii Di Smp Swasta Alwasliyah Pinang Baris. *Majalah Ilmiah METHODODA*, 13(3), 332–336.
<https://doi.org/10.46880/methoda.vol13no3.pp332-336>

Riyadi. (2019). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Penilaian Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Berbasis Authentic Assessment Di SMAN Unggul Dharmasraya*. 53(9), 2019.

Rizanti, T., Burhan, M. A., & Saputra, R. (2021). “Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas V Tema 8 di SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai Kabupaten Bungo.” *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 7–13.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2069>

Wiharto, Aries Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
<https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya