

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATA PELAJARAN PPK_n KELAS VII DI SMP N 1 RUMBIA

(Skripsi)

Oleh
KADEK MILASARI
2013032054



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP N 1 RUMBIA

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP N 1 RUMBIA

Oleh
Kadek Milasari

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman konsep mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP N 1 Rumbia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP N 1 Rumbia. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 responden yang terdiri dari 32 peserta didik pada kelas eksperimen dan 32 peserta didik pada kelas kontrol. Analisis penghitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 22. Berdasarkan hasil uji *N-gain Score* dengan penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diperoleh nilai mean sebesar 56,53% artinya penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, nilai tersebut dilihat dari hasil *posttest* yang diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen. Berdasarkan nilai *n-gain score* tersebut maka penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran PPKn di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Pemahaman Konsep

ABSTRACT

THE APPLICATION OF AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING MEDIA ON UNDERSTANDING THE CONCEPT OF THE SUBJECT PPKn CLASS VII AT SMP N 1 RUMBIA

**By
Kadek Milasari**

The purpose of this study was to determine the application of augmented reality-based learning media to the understanding of the concept of Civics subject class VII at SMP N 1 Rumbia. The research method used in this research is quasi experiment with quantitative approach. The subjects in this study were seventh grade students at SMP N 1 Rumbia. The sample in this study amounted to 64 respondents consisting of 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. Based on the results of the N-gain Score test with the application of augmented reality-based learning media, the mean value is 56.53%, meaning that the application of augmented reality-based learning media is quite effective in improving students' understanding, the value is seen from the results of the posttest given to students in the experimental class. Based on the n-gain score, this study provides evidence that the application of augmented reality-based learning media can be an effective alternative in improving concept understanding in Civics subjects at the secondary school level.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Concept Understanding

Judul Skripsi : **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP N 1 RUMBIA**

Nama Mahasiswa : **Kadek Milasari**

NPM : **2013032054**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

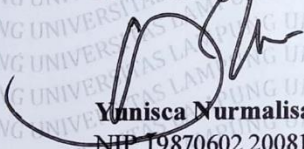
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Yunita Nurmalisa, S.Pd., M.Pd
NIP 19870602 200812 2 001

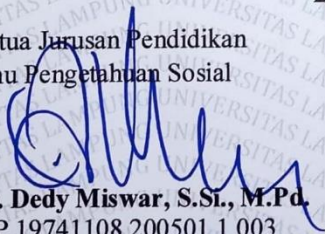
Pembimbing II,



Nurhayati, S.Pd., M.Pd.
NIK 231804920708201

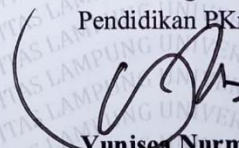
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi
Pendidikan PKN



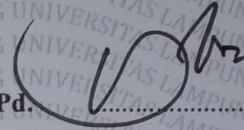
Yunita Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

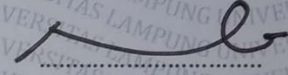
Ketua

: **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris

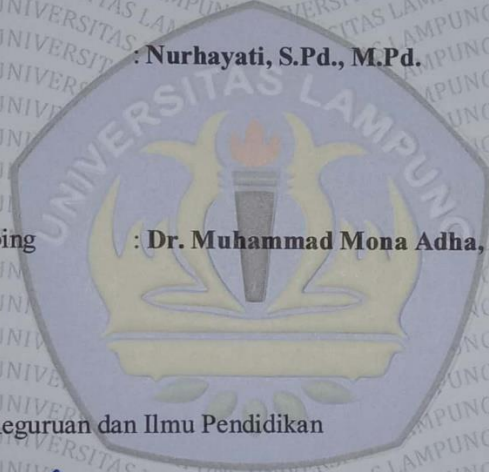
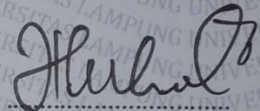
: **Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



(Prof.) **Dr. Sunyono, M.Si.**

NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **03 Mei 2024**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Kadek Milasari
NPM : 2013032054
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Swastika Buana, Kecamatan Seputih Banyak,
Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 21 Mei 2024



Kadek Milasari

NPM. 2013032054

RIWAYAT HIDUP



Kadek Milasari merupakan nama penulis, penulis dilahirkan di Swastika Buana pada tanggal 06 November 2002. Anak bungsu dari enam bersaudara dari pasangan Bapak Wayan Bakti dan Ibu Nyoman Sudiani. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SD N 02 Swastika Buana (lulus pada tahun 2014), SMP Negeri 1 Rumbia (lulus pada tahun 2017), SMA Negeri 1 Rumbia (lulus pada tahun 2020). Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung sebagai mahasiswi program studi Pendidikan Pancasila Kewargaengaraan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Selama masa kuliah penulis pernah mengikuti organisasi diantaranya Unit Kegiatan Mahasiswa Hindu sebagai anggota devisi kewirausahaan periode 2020-2022, Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) sebagai anggota devisi minat dan bakat periode 2020-2021 dan Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) sebagai anggota dana dan usaha periode 2020-2023.

Penulis melaksanakan Kunjungan Kerja Ilmiah (KKI) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarata tahun 2022, melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di kampung Bali Sadhar Selatan Kec. Banjit Kab. Way Kanan dan penulis melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA N 1 Way Kanan, serta penulis pernah mengikuti program Kampus Mengajar angkatan 4 di SMP Swadaya Bandar Lampung tahun 2022.

PERSEMBAHAN

OM SWASTYASTU

Om Awignam Atsu Namu Sidham Om Sidhirastu Tad Astu Svaha.

OM HARE KRISHNA

OM NAMA SIVAYA OM

Dengan mengucapkan astungkara atas karunia dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai bukti cinta dan baktiku kepada:

Kedua orang tua terhebatku, Bapak Wayan Bakti dan Ibu Nyoman Sudiani yang telah memberikan cinta kasih, mendoakanku disetiap langkah, menyayangiku, merawat, mendidikku, perjuangan dan tetesan keringat demi menghidupiku. Bapak dan Ibu gelar dan toga ini adalah bukti jeri payah dan dukungan dari kalian. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang telah kalian berikan kepada ku, namun aku selalu berusaha menjadi sumber bahagia dan berusaha melakukan yang terbaik untuk Bapak dan Ibu. Tidak lupa aku memohon kepada Ida Sang Hyang Widhi agar selalu memberkati orang tuaku dengan kesehatan, umur panjang dan kebahagiaan.

Serta

“ Almamaterku Tercinta Universitas Lampung ”

MOTO

“Tuhan menolong orang yang berusaha menolong dirinya sendiri”

~Bhagavad Gita 6.24~

SANWACANA

Puji Syukur dan astungkara atas karunia dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Di SMP N 1 Rumbia”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik secara moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
2. Bapak Dr. Riswandi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albert Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lampung serta selaku dosen Pembimbing I yang

telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi dan nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II terima kasih atas bimbingan, pikiran, tenaga, waktu dan memberikan motivasi dan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku dosen pembahas I terima kasih atas saran dan masukan, dukungan, ilmu, waktu, tenaganya dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas II terima kasih atas saran dan masukan, dukungan, ilmu, waktu dan tenaganya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak Ibu dosen program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang diberikan, motivasi, semangat serta bantuan yang senantiasa juga selalu diberikan.
11. Staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian ini.
12. Kepada orang tuaku, Bapak Wayan bakti dan Ibu Nyoman Sudiani, terima kasih telah memberikan cinta kasih, doa yang selalu menyertai langkahku, motivasi, nasehat, segala pengorbanan serta dukungan baik secara moril maupun materiil yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terima kasih untuk diriku sendiri, karena telah berusaha keras dan berjuang untuk menyelesaikan tanggung jawab yang telah dimulai dan terima kasih telah membuktikan bahwa diri mu mampu dan pantas untuk menerima hasil ini.
14. Terima kasih semua kakakku, Wayan Meliyanto, Komang Ayu Sunari, I Ketut Sudirgantara, dan Ni Wayan Eka Setia wati, serta semua kakak iparku dan keponakanku, yang selalu memberikan motivasi, bantuan, nasehat dan dukungan baik secara moril maupun materiil.
15. Kepada Made Rai Indra Perkasa, S.T terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang telah banyak berkontribusi dalam

menyelesaikan skripsi ini, yang meluangkan waktu, tenaga, pikiran ataupun materi dan selalu menemani, mengingatkan, memberikan semangat, dukungan yang tiada henti serta selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan solusi-solusi terbaik.

16. Kepada Shofi Shifa Safira, Eva Elista, Kezia Febiliani Putri Siswandi, Wicahyani, Anggi Mutia Sari, Sinta Bella Apriliana, Yunita Sari, Dika Yumanda, Alya Rachma Almira, Anisa Lutfia, Dito Anas pramudya, Rifky Ramzan Adi Putra, Ade Kusuma Wardani dan Amanda Mustika Dehana atas segala bentuk bantuan, motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
 17. Teman-teman program studi PPKn Angkatan 20 yang tidak tidak bisa saya sebuatkan satu-persatu, terima kasih atas kebersamaannya selama ini. Suka dan suka kita lewati bersama untuk mencapai masa depan yang lebih baik.
 18. Terima kasih kepada semua pihak sekolah SMP N 1 Rumbia, terkhususnya kepala sekolah Bapak Lasito, S.Pd dan ibu Nengah Trirtayasa, S.Pd selaku guru mata pelajaran PPKn di SMP N 1 Rumbia yang telah memberikan izin kepada penulis untuk meneliti dilokasi dan membantu penulis melakukan penelitian.
 19. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.
- Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Bandar Lampung, 19 Februari 2024

Penulis,

Kadek Milasari

NPM. 2013032054

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Kegunaan Penelitian	10
1. Kegunaan Secara Teoritis	10
2. Kegunaan Secara Praktis	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1. Ruang Lingkup Ilmu	11
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	11
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian	11
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	11
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Deskripsi Teori	12
1. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn.....	12
2. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran	21
3. Tinjauan Umum Tentang Media <i>Augmented Reality</i>	29
4. Tinjauan Umum Tentang Pemahaman Konsep Peserta Didik.....	40
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	46
C. Kerangka Pikir.....	48
D. Hipotesis	49
III. METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Populasi dan Sampel.....	51
1. Populasi	51
2. Sampel.....	52
C. Variabel Penelitian	52
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	53
1. Definisi Konseptual.....	53
2. Definisi Operasional.....	54
E. Rencana Pengukuran Variabel	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Teknik Pokok.....	55
2. Teknik Penunjang	56

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	57
1. Uji Validitas.....	57
2. Uji Reliabilitas	60
H. Teknik Analisis Data	61
1. Analisis Distribusi Frekuensi.....	61
2. Uji Prasyarat Analisis.....	62
3. Analisis Data.....	63
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Langkah-Langkah Penelitian	65
1. Persiapan Pengajuan Judul	65
2. Penelitian Pendahuluan	65
3. Pengajuan Rencana Penelitian	65
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	66
5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	66
B. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	74
1. Profil SMP N 1 Rumbia	74
2. Visi, Misi Tujuan Sekolah	75
3. Sarana dan Prasarana.....	75
C. Deskripsi Data Penelitian.....	76
1. Pengumpulan Data	76
D. Analisis Data	84
1. Analisis Distribusi Frekuensi.....	84
2. Uji Prasyarat	93
3. Hipotesis	95
E. Pembahasan Hasil Penelitian	99
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	118
A. Kesimpulan	119
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Data Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Pelajaran PPKn Kelas VIII	4
2 Desain Penelitian.....	51
3 Data Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Rumbia	51
4 Sampel Penelitian Kelas VII SMP N 1 Rumbia.....	52
5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes.....	59
6 Klasifikasi Daya Pembeda Butir Soal	60
7 Kategori Tafsiran N- Gain Score	64
8 Uji Coba Angket Penerapan Media Pembelajaran	67
10 Uji Coba Tes Pemahaman Konsep	68
11 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes dengan	69
12 Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Tes dengan	70
13 Hasil Analisis Setiap Item Butir Soal	72
14 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penerapan Media Berbasis	73
16 Hasil Uji Reliabilitas Tes Pemahaman Konsep	74
17 Profil SMP N 1 Rumbia.....	75
18 Sarana dan Prasarana SMP N 1 Rumbia.....	75
19 Distribusi Frekuensi Hasil Angket	85
20 Hasil Analisis Variabel X pada Kelas eksperimen dengan.....	86
21 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	88
22 Hasil Analisis Nilai Pretest dan Posttest Kelas	89
23 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai Pretest dan	90
24 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan posttest Kelas Kontrol	91
25 Hasil Analisis Nilai pretest Kelas kontrol dengan Bantuan	93
26 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai Pretest dan	93
27 Hasil Uji Normalitas Tes Menggunakan SPSS Versi 22	94
28 Hasil Uji Homogenitas Tes Menggunakan SPSS Versi 22	95
29 Hasil Uji Independent t-Test dengan Bantuan SPSS Versi 22.....	96
30 Hasil Uji N-Gain Score Pretest-Posttest	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Diagram model hipotetik.....	31
2 Kerangka Pikir	49
3 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Eksperimen	85
4 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen	88
5 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	89
6 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Pretest	92
7 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Kontrol	92
8 Tampilan Video pada Aplikasi Augmented	101
9 Tampilan Gambar Tiga Dimensi pada Aplikasi Augmented Reality	102
10 Tampilan Tiga Dimensi pada Aplikasi	103
11 Tampilan Tiga Dimensi pada Aplikasi	103
12 Tampilan Tiga dimensi pada aplikasi Augmented.....	104
13 Tampilan Tiga dimensi pada aplikasi Augmented.....	104
14 Tampilan Tiga Dimensi pada Aplikasi	105
15 Tampilan Tiga dimensi pada aplikasi Augmented.....	105
16 Tampilan Tiga Dimensi pada aplikasi.....	106
17 Tampilan Tiga Dimensi pada Aplikasi	106
18 Pembelajaran dengan Ular Tangga	108

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan secara sistematis dan berlandaskan pada prosedur tertentu untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang ditransfer oleh seseorang kepada orang lain sebagai bekal dalam proses pendewasaan serta mencapai tujuan yang diinginkan sehingga mampu menghadapi kehidupan di masa depan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan. Hadirnya pendidikan sangat dibutuhkan oleh individu, masyarakat dan negara karena dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusiannya. Berdasarkan komponen-komponen pendukung yang ada di bidang pendidikan, proses adalah salah satu bagiannya. Perubahan yang dapat dirasakan selama berkembangnya teknologi yaitu dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. proses pembelajaran tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib didapatkan peserta didik. melalui mata pelajaran PPKn peserta didik diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara yang baik, demokratis, memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat (Andara, 2021). Oleh karena itu pelajaran PPKn selalu menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi pada masyarakat dan negara. Pembelajaran PPKn mengharuskan peserta didik dapat memiliki pemahaman konsep. Pemahaman konsep merupakan bagian yang paling penting dalam pembelajaran PPKn. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum pembelajaran dan bagian dari pendidikan yang sangat penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari juga dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mempelajari PPKn akan membantu seseorang terbiasa dalam berpikir secara kritis dan sistematis serta dapat meningkatkan daya kreativitas seseorang. PPKn berperan penting bagi peserta didik yang berfungsi untuk mengembangkan daya nalar dan kemampuan berpikir bagi peserta didik salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam PPKn adalah pemahaman konsep.

Proses pembelajaran PPKn sangat ditekankan peserta didik memiliki penguasaan terhadap suatu konsep agar peserta didik memiliki konsep dasar yang baik, peserta didik dituntut untuk mengerti tentang definisi, mengetahui cara pemecahan masalah, memiliki penalaran, komunikasi yang baik, koneksi dan mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Jika peserta didik memiliki pemahaman konsep yang baik dan benar, maka pemahaman tersebut dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Ketika peserta didik memahami suatu konsep dalam PPKn, maka peserta didik akan dapat mendefinisikan suatu konsep atau topik yang dipelajari dengan menggunakan bahasa mereka sendiri meskipun penjabaran yang diberikan peserta didik memiliki susunan kalimat yang tidak sama namun memiliki maksud yang sama. Sehingga pentingnya memiliki pemahaman konsep sejak dini.

Ilmu pengetahuan yang diterima setelah proses pembelajaran merupakan bekal penting yang dimiliki setiap peserta didik untuk menjalankan kehidupan. Ilmu pengetahuan yang dimiliki dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk menghadapi permasalahan dan dapat mengantarkan peserta didik untuk mencapai kebahagiaan di masa depan. Seiring dengan perubahan kurikulum dari tahun ke tahun. Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, mengharuskan proses pembelajaran untuk berpusat pada peserta didik, namun perubahan kurikulum tidak juga merubah metode pembelajaran di kelas masih banyak ditemukan pembelajaran yang berpusat pada pendidik, Hal ini sering dilakukan karena dirasa lebih mudah dan menghemat waktu (Satriaman, 2019). Hal tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. pembelajaran berpusat pada pendidik dapat menyebabkan peserta didik tidak aktif di kelas dan terbiasa untuk disuapi pengetahuan dari pendidik dan tidak dapat menemukan sendiri pengetahuan yang ingin diketahui.

Pembelajaran yang diterapkan saat ini kebanyakan masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Upaya guru kearah peningkatan kualitas proses belajar mengajar belum optimal, metode, pendekatan dan evaluasi yang dikuasai pendidik belum beranjak dari pola tradisional dan hal ini berdampak negative terhadap daya serap siswa yang ternyata masih tetap lemah. Disamping itu, masih ada kenyataan yang menunjukkan bahwa pendidikan dewasa ini lebih memaksakan kepada peserta didik dan lebih melaksanakan informasi tekstual dari pada mengembangkan kemampuan membudayakan belajar dan membangun individu belajar.

Peserta didik yang telah memahami sebuah materi atau konsep dengan baik dimungkinkan memiliki hasil belajar yang baik pula karena lebih mudah mengikuti pembelajaran, sedangkan peserta didik yang belum mampu memahami konsep lebih sulit untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang bagus namun pemahaman konsepnya masih rendah, hal tersebut karena peserta didik yang mampu mencapai keberhasilan belajar tetapi hanya sedikit menunjukkan kemampuan pemhamannya dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pemahaman konsep sangat perlu ditumbuhkan pada peserta didik sejak duduk dibangku sekolah, baik sekolah dasar, tingkat pertama maupun tingkat atas. Sehingga peran pendidik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik mengenai konsep-konsep dalam pembelajaran PPKn. Tanpa adanya upaya dari pendidik maka hal tersebut tidak akan terealisasi.

Berdasarkan penelitian pendahuluan di SMP N 1 Rumbia didapatkan data nilai rata-rata ulangan harian pelajaran PPKn kelas VII 1 - VII 10. Berikut adalah tabel nilai rata-rata ulangan harian kelas VII pelajaran PPKn di SMP N 1 Rumbia.

Tabel 1 Data Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP N 1 Rumbia

NO	KELAS	KKM	NILAI RATA-RATA
1.	VII 1	72	57,4
2.	VII 2	72	41,4
3.	VII 3	72	55,8
4.	VII 4	72	61,5
5.	VII 5	72	67,7
6.	VII 6	72	59,5
7.	VII 7	72	62,2
8.	VII 8	72	53,5
9.	VII 9	72	58,2
10.	VII 10	72	65,5

Sumber: Nilai Data Penilaian Harian Pelajaran PPKn SMP N 1 Rumbia TP 2022/2023.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian peserta didik SMP N 1 Rumbia masih dibawah KKM. Peserta didik Kelas VII belum memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik pada pelajaran PPKn. Sehingga dapat dikatakan proses pembelajaran PPKn belum berhasil karena salah satu aspek hasil belajar masih belum tuntas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Magdalena (2021), bahwa untuk melihat ketercapaian ranah kognitif pada aspek pemahaman dapat melalui nilai KKM, kelulusan menghadapi UAS dan Lembar kerja siswa.

Selain data hasil belajar diatas, peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa, pemahaman konsep

peserta didik cukup rendah. Hal ini diduga karena pendidik kurang inovatif dalam memilih media pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan media seadanya yang berupa media buku dan menggunakan PPT sekali dalam setahun. Terbatasnya sarana disekolah juga salah satu faktor penyebab hal tersebut, seperti hanya terdapat dua LCD yang tersedia disekolah. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan suasana belajar yang diciptakan pendidik kurang merangsang minat peserta didik dan proses pembelajaran lebih berpusat pada pendidik. Peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran tampak banyak yang mengantuk dan kurang aktif di kelas, mereka menjadikan guru satu-satunya sumber informasi sehingga informasi yang diterima peserta didik kurang maksimal. Sejalan dengan hal tersebut menurut peserta didik pelajaran PPKn adalah pelajaran yang membosankan karena bacaan materi terlalu panjang dan tidak ada contoh gambar di dalam buku apalagi jika jam pelajaran di siang hari mereka merasa mengantuk ketika proses pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi antar pendidik dengan peserta didik. komunikasi merupakan penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik maupun sebaliknya. Komunikasi yang baik adalah komunikasi yang melibatkan peserta didik bukan hanya pendidik yang menyampaikan informasi lalu peserta didik hanya menerima namun peserta didik dapat menyampaikan argument maupun idenya (Ningsih, 2015). Dengan adanya komunikasi yang baik diharapkan dapat membantu peserta didik memahami suatu materi. Namun kenyataannya proses komunikasi tidak selalu berjalan lancar, sering terjadi perbedaan pemahaman antar peserta didik. Untuk mencapai komunikasi yang baik dan efisien, maka perlu adanya alat bantu yang dapat memberikan suatu alternatif agar dapat membantu peserta didik menerima dan memahami suatu informasi.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam penelitian ini berfokus pada faktor eksternal. Adapun salah satu faktor eksternal yaitu media pembelajaran. untuk mencapai tujuan pembelajaran ditunjang oleh komponen-komponen

pembelajaran yang meliputi, peserta didik, pendidik, fasilitas, metode pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi proses pembelajaran. Pada kurikulum merdeka lebih menekankan proses pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Kristin 2019). Pendidik diberikan keleluasan untuk memilih berbagai perangkat untuk menunjang tercapainya keberhasilan suatu pembelajaran. Salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran (Kustandi, 2023). Media pembelajaran berhubungan dengan semua jenis perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari seseorang kepada penerima, sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif, efisien dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik. Jadi media termasuk alat komunikasi dalam lingkup pembelajaran sehingga komunikasi akan berlangsung dengan baik dan membangun adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik secara efektif jika bentuk media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan menurut Yuliani (2017) Semakin baik sebuah media pembelajaran maka semakin baik pula hasil dari penggunaan media pembelajaran. Sehingga pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran harus menjadi perhatian pendidik agar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik baik dari segi kecocokan terhadap materi, karakteristik peserta didik, kemampuan peserta didik dan kondisi disekolah.

Keberadaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan berdampak positif bagi pemahaman peserta didik. Media pembelajaran dapat membentuk suasana pembelajaran yang berkesan dan bermakna sehingga media pembelajaran merupakan kunci atau jalan bagi peserta didik untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran, karena mampu memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar. Sejalan dengan hal tersebut menurut Ningsih (2015) media pembelajaran memiliki beberapa nilai praktis diantaranya, pertama media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami pesan atau informasi yang disampaikan. Kedua media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik, adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. ketiga media pembelajaran dapat membantu keterbatasan indera, biaya, waktu dan ruang. Keempat media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka media yang cocok diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran PPKn adalah media berbasis *augmented reality*. Teknologi yang sedang populer saat ini adalah teknologi *augmented reality*. *Augmented reality* telah ada sejak tahun 1960 dan 1970 yang digunakan dalam sektor militer dan perusahaan seperti Boeing yang menggunakan AR, namun tahun demi tahun *augmented reality* terus mengalami perkembangan dan digunakan dalam berbagai sektor kehidupan salah satunya yaitu pendidikan. Johnson L (2010) menjelaskan bahwa *augmented reality* dapat digunakan dalam pembelajaran karena *augmented reality* dianggap yang paling relevan dalam kehidupan globalisasi saat ini. Teknologi berbasis dunia nyata dan dilengkapi dengan dunia virtual serta data jaringan dapat memberi pendidik cara baru yang ampuh untuk menunjukkan hubungan dan koneksi. Media dengan menggunakan *augmented reality* dapat dengan mudah diterapkan pada berbagai disiplin ilmu, termasuk arkeologi, sejarah, antropologi, atau geografi

dan masih banyak lagi. Teknologi *augmented reality* dapat digunakan untuk memodelkan objek, memungkinkan peserta didik membayangkan bagaimana suatu objek akan terlihat dalam pengaturan yang berbeda. Model dapat dihasilkan dengan cepat, dimanipulasi dan diputar. Peserta didik juga dapat menerima umpan balik visual langsung tentang desain dan ide mereka dengan cara yang memungkinkan mereka menemukan ketidakkonsistenan atau masalah yang perlu diatasi. Menurut Kaufmann (2003) Kemajuan dalam mengembangkan teknologi dan penggunaan sistem *augmented reality* menjadi sebuah aplikasi yang layak untuk digunakan dalam jenjang pendidikan terkhususnya pendidikan menengah dan institusi. Tiga dimensi yang dikolaborasi pada sistem *augmented reality* memudahkan peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan spasial dan memaksimalkan transfer pengetahuan.

Augmented reality (AR) merupakan salah satu hasil dari kecanggihan teknologi yang menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata yang kemudian menampilkan dua dimensi dan tiga dimensi baik berupa animasi, gambar bergerak dan video. Penggabungan antara dunia nyata dan dunia virtual dalam *augmented reality* dapat meningkatkan minat belajar, imajinasi peserta didik, merangsang pola pikir peserta didik dalam memahami suatu masalah atau kejadian yang ada pada keseharian, karena sifat dari media pembelajaran sebagai alat bantu, maka penggunaan media pembelajaran *augmented reality* dapat menjadi media yang memberikan *feedback*, kenyamanan kepada peserta didik dan dapat memberikan pembelajaran di manapun dan kapanpun peserta didik ingin melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas menurut Ronald T. Azuma *augmented reality* merupakan penggabungan antara benda nyata dengan benda maya dilingkungan nyata yang berjalan secara interaktif dalam waktu nyata. Pada AR benda-benda terintegrasi dalam dua dimensi dan tiga dimensi, yaitu benda maya yang terintegrasi dalam dunia nyata. Media *augmented reality* (AR) menampilkan objek dalam bentuk virtual namun seperti nyata yang tidak dapat di lihat dengan indra sehingga akan mempermudah dan menghemat biaya. Media AR mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan sehingga membantu peserta didik untuk memahami konsep dan teori, merangsang pikiran peserta didik secara konseptual, representasi dan persepsi (Mustaqim,2016). Penggunaan media *augmented reality* dalam proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Suwarna, 2014) . Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SMP N 1 Rumbia, maka peneliti ingin mengkaji dan meneliti tentang “Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Rumbia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan buku sebagai media
2. Pemahaman peserta didik masih rendah
3. Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran PPKn
4. Belum pernah diterapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* di SMP N 1 Rumbia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Mata pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Rumbia”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Rumbia?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Mata pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Rumbia.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi perbandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pelajaran PPKn.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan evaluasi mengenai kurangnya sarana yang tersedia di sekolah.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman dan bekal bagi peneliti mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dan permasalahan terkait tingkat pemahaman peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dan memiliki keterampilan dalam memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki pemahaman peserta didik.

d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, karena mengkaji mengenai Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Rumbia”.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP N 1 Rumbia.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Terhadap Pemahaman Konsep Mata pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Rumbia”.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah SMP N 1 Rumbia yang berlokasi di Jl. Reno Basuki RB III, kecamatan Rumbia, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 17 Juni 2023 dengan Nomor : **6015/UN26.13/PN.01.00/2023**. Penelitian Pendahuluan dilakukan pada tanggal 10 November 2023 dengan nomor surat: **11350/UN26.13/PN.01.00/2023**.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pembelajaran PPKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berisikan materi mengenai nilai-nilai luhur dan moral yang berasal dari budaya bangsa Indonesia dan mengajarkan mengenai peraturan yang ada di Indonesia baik peraturan peundang-undangan maupun agama sehingga peserta didik dapat mematuhi peraturan yang ada. Nilai-nilai ini diberikan kepada peserta didik dengan harapan dapat mewujudkan anak bangsa yang memiliki nilai luhur dan moral sehingga akan berpengaruh pada perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai makhluk sosial maupun warga nara (Andara, 2021). Oleh karena itu PPKn harus diberikan baik sekolah tingkat dasar, menengah maupun tingkat perguruan tinggi. Pelajaran PPKn menjadi tombak untuk masa depan mereka dalam mempertahankan Indonesia, untuk itu perlu memperbaiki sumber daya manusianya terlebih dahulu (Lubis, 2018).

Menurut Nasution (2023) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib yang diterapkan di semua jenjang sekolah. Melalui pelajaran PPKn diharapkan dapat membentuk peserta didik dengan memiliki sikap terdidik, disiplin, mandiri memiliki nilai-nilai Pancasila, berjiwa bela negara, menjunjung tinggi HAM dan cinta tanah air sehingga nantinya menjadi pribadi yang berbudi luhur dan warga negara yang baik. PPKn disekolah memiliki peranan dan kedudukan yang sangat penting karena PPKn merupakan mata pelajaran yang multidimensional karena PPKn sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan

kesadaran hukum, pendidikan kesadaran berpolitik dan pendidikan nilai. Pelajaran PKn bertujuan untuk mempersiapkan warga negara yang memiliki kemampuan, baik kemampuan dalam menguasai pengetahuan (*knowledge*, sikap, watak dan nilai (*disposition*) dan keterampilan (*skills*). Bukan hanya memiliki ketiga komponen kemampuan tersebut namun juga menanamkan nilai-nilai Pancasila sehingga dapat diimplementasikan dengan memiliki rasa kebangsaan dan cinta terhadap tanah air (Rahmayani, 2013).

Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya adalah sebuah pembelajaran yang diterapkan dalam satuan pendidikan dengan tujuan membangun kesiapan generasi muda menjadi warga negara dan menjadi warga dunia yang memiliki pikiran yang tajam dan sadar akan hak dan kewajiban dalam kehidupan masyarakat dan negara. Tercapainya tujuan tersebut harus ditunjang dengan adanya pengimplementasian pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang baik, adanya tujuan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, dengan hal ini generasi muda tidak menjadi beban bagi keluarga, masyarakat maupun bagi negara, produktif dan turut memajukan ketertiban, keamanan, perekonomian dan kesejahteraan umum. Jadi semakin tinggi kualitas pembelajaran PKn maka semakin baik pula kesadaran generasi muda sebagai warga negara Indonesia (Nurmalisa, 2020).

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik yang berisi pengajaran nilai, moral dan karakter warga negara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, bukan hanya itu PPKn berisi materi mengenai demokrasi, kesadaran berpolitik dan hukum. Penerapan pelajaran PKn bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dengan memiliki kecerdasan, berpikir kritis dan rasional, berpartisipasi, bertanggung jawab, kecakapan, bermoral, bersikap baik dalam kehidupan sehari-hari, semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh 4 pilar Kebangsaan dan

kemudian dicangkup menjadi tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki warga negara yaitu civic knowledge, civic skill dan civic disposition.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan ruang lingkup pkn, oleh sebab itu ruang lingkup PPKn terbagi menjadi 9 bagian yang dimana mencakup sekolah dasar dan sekolah menengah. Berikut adalah ruang lingkup pembelajaran PKn:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, berarti peserta didik diharapkan dapat mempelajari hal tersebut dan menjadi warga negara yang baik untuk membangun bangsa untuk memajukan NKRI. Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta tanah air, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan di lingkungannya, positif luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.
- 2) Norma, hukum dan peraturan norma merupakan semua bentuk peraturan yang wajib untuk dipatuhi dan dilaksanakan oleh seluruh warga negara dan apabila dilanggar atau tidak menghiraukan maka orang tersebut akan mendapat cemooh oleh sekelompok orang atau masyarakat bahkan dapat dikenai hukuman berupa penjara sesuai dengan pelanggaran yang dilakukannya. Norma meliputi norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan dan norma hukum. Hukum adalah semua yang berbentuk peraturan yang bersifat mengikat dan wajib untuk dipatuhi, apabila dilanggar maka akan dikenakan hukuman penjara. Contohnya jika warga negara melakukan perampokan maka akan dipenjara oleh aparat penegak hukum. Peraturan adalah semua yang berbentuk aturan yang wajib untuk ditaati dan dipatuhi, apabila dilanggar maka akan dikenakan sanksi, contohnya peserta didik wajib datang tepat waktu sebelum

- jam masuk berbunyi. Norma, hukum dan peraturan meliputi tertib dalam lingkungan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional
- 3) Budaya politik adalah pola tingkah laku dalam upaya beradaptasi dengan lingkungan agar memperoleh, menjalankan dan mempertahankan jabatan pada suatu institusi dalam rangka merumuskan dan melaksanakan tujuan-tujuan Bersama masyarakat yaitu budaya demokrasi menuju masyarakat madani dengan memiliki nilai-nilai kerja sama, saling menghargai, saling percaya, toleransi, mengakui kesejahteraan, mengakui keanekaragaman dan bersedia mengadakan musyawarah dalam mengelola pemerintah negara guna mencapai tujuan negara yang sudah ditetapkan dalam mengelola pemerintahan negara guna mencapai tujuan negara yang sudah ditetapkan Bersama dalam UUD dan Pancasila (Tirtoni, 2016).
 - 4) Hak asasi manusia yang meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM.
 - 5) Kebutuhan warga negara yang meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan Bersama, prestasi diri persamaan kedudukan warga negara
 - 6) Konstitusi negara yang meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi (Gandamana, 2018)
 - 7) Kekuasaan dan politik yang meliputi sistem pemerintahan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik,

budaya demokrasi menuju masyarakat madani, budaya politik, pers dalam masyarakat demokrasi.

- 8) Ideologi Pancasila yang meliputi proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 9) Globalisasi yang meliputi politik luar negeri, Indonesia di era globalisasi, hubungan internasional dan pengertian organisasi internasional, dan evaluasi globalisasi (Hasibuan, 2023).

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn memiliki sembilan ruang lingkup yang diterapkan pada sekolah dasar maupun menengah. Ruang lingkup tersebut yaitu persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan norma, budaya politik, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik ideologi Pancasila dan globalisasi.

c. Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu teori yang didalamnya terdapat cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik atau perencanaan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun luar kelas yang bertujuan untuk merubah peserta didik ke arah yang lebih baik. seluruh kegiatan belajar selalu diikuti oleh perubahan yang meliputi kecakapan, keterampilan dan sikap , pengertian dan harga diri, watak, minat, penyesuaian diri dan lain sebagainya. teori belajar sendiri terbagi dalam beberapa bagian (Wahab, 2021). Berikut teori-teori belajar tersebut:

1) Teori Behavioristik

teori behavioristik merupakan teori yang menekankan pada perubahan tingkah laku akibat dari interaksi yang dilakukan antara stimulus dan respon jadi dalam teori ini adanya perlakuan tertentu sebagai bentuk stimulus yang diberikan. Perubahan tingkah laku

merupakan sebagai hasil dari pengalaman, siapa yang menguasai stimulus-respons maka ialah peserta didik yang berhasil dalam belajar. Perubahan tingkah laku tentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Perilaku akan semakin kuat apabila diberikan penguatan, namun akan menghilang apabila diberikan hukuman. Tujuan teori belajar behavioristik adalah untuk menambah pengetahuan, sedangkan dalam pembelajaran menuntut peserta didik dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah diterima baik dalam bentuk kuis, tes maupun laporan. Sehingga teori ini menekankan pada hasil belajar tepatnya pada kemampuan peserta didik.

Adapun Teori behavioristik menurut para ahli yaitu:

a) Edward Lee Thorndike

Behavioristik merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah suatu rangsangan yang diberikan pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran seperti pikiran, perasaan ataupun hal lain yang dapat diterima atau ditangkap oleh indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dilakukan peserta didik baik berupa gerakan, tindakan maupun pikiran.

b) Burrhus Frederic Skinner

Menurut Burrhus Frederic Skinner stimulus akan berinteraksi dengan stimulus lain yang disertai dengan gerakan sehingga menghasilkan respon dari peserta didik. respon yang dihasilkan memiliki konsekuensi, kemudian konsekuensi inilah yang akan mempengaruhi adanya perilaku. Sehingga dalam teori behavioristik lebih menekankan hasil belajar yang dilihat dari perubahan tingkah laku dengan adanya stimulus yang diberikan sehingga adanya respon.

2) Teori Kognitivisme

Menurut (Nurlina, 2021) Teori kognitivisme berasal dari kata cognition yang memiliki permasamaan dengan knowing yang berarti mengetahui. Teori kognitivisme diartikan penggunaan pengetahuan. Ilmu pengetahuan diwujudkan dengan adanya proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Teori kognitivisme merupakan teori yang berkaitan dengan bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik. Teori kognitivisme menekankan pada proses belajarnya dibandingkan hasil belajar. Pada dasarnya proses pembelajaran melibatkan aktivitas mental yang terjadi akibat dari interaksi aktif antara individu dengan individu atau lingkungannya agar memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai sikap, tingkah laku yang baik. Berbeda dengan teori behaviorisme yang menggunakan stimulus agar terjadinya perubahan pada peserta didik, teori ini bukan hanya sekedar hal itu namun adanya pengukuran dan pengaturan diri yang dikontrol oleh otak.

Berikut ciri-ciri teori kognitivisme:

- a) Lebih penting apa yang ada dalam diri peserta didik.
- b) Lebih mementingkan keseluruhan dibandingkan dengan bagian-bagian.
- c) Lebih mementingkan peran dari kognitif itu sendiri.
- d) Tidak berfokus pada waktu lampau namun lebih mementingkan waktu yang sekarang
- e) Mementingkan pembentukan struktur kognitif dalam diri peserta didik.

Adapun tokoh dari teori kognitivisme antara lain Jean Piaget, Jerome Bruner dan Ausubel. Pembahasan sebagai berikut:

a. Jean Piaget

Belajar merupakan proses perubahan pemahaman dan persepsi. Perubahan ini tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat dilihat namun setiap anak memiliki pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan tersusun dalam

bentuk struktur kognitif. Proses belajar akan berjalan dengan baik apabila materi pelajaran yang baru dapat beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki anak secara baik.

Adapun lima tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget, yaitu: (1) tahap sensorik motorik pada umumnya sekitar umur 0-2 tahun, yang ditandai dengan belum memiliki kemampuan berbahasa sehingga semua interaksi yang dilakukan dengan sensorimotorik, (2) tahap prakonseptual pada umumnya sekitar umur 2-6 tahun, yang ditandai dengan anak mulai mengklasifikasikan suatu hal dalam kelompok tertentu namun masih melakukan kesalahan, (3) tahap intuitif, kisaran usia 4-7 tahun, yang ditandai dengan anak mulai menyelesaikan masalah secara intuitif karena belum mampu berpikir logis, (4) Tahap operasional kongkrit, kisaran usia 6-12 tahun, yang ditandai dengan anak sudah mulai mempunyai kemampuan konservasi, klasifikasi, seriasi dan konsep angka, (5) Tahap formal yang bersifat internal kisaran usia 12-18 tahun, yang ditandai dengan anak telah mampu mengatasi situasi dengan menggunakan hipotesis dan kapasitas berpikirnya menggunakan prinsip-prinsip yang abstrak (Nurhadi, 2020).

b. Jerome Bruner

Menurut teori belajar yang dikemukakan Jerome Bruner adalah teori kognitif dengan mengedepankan proses belajar secara sistematis agar menghasilkan proses belajar yang berkualitas. Teori Bruner menawarkan proses belajar dalam tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Dengan menggunakan teori belajar Bruner akan membantu peserta didik mencapai hasil belajar walaupun terdapat gangguan dalam proses pembelajaran, proses inilah yang disebut dengan revolusi kognitif (Nurlina, 2021).

c. David Paul Ausubel

Menurut Ausubel materi yang dipelajari peserta didik haruslah bermakna (meaningfull). Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu proses menghubungkan informasi pada konsep relevan yang ada dalam struktur kognitif peserta didik. pembelajaran akan menghasilkan suatu yang bermakna apabila pendidik mampu menyajikan materi pelajaran baru dan dapat menghubungkannya dengan konsep yang telah dimiliki dalam struktur kognisi peserta didik (Nurlina, 2021).

3) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori yang sifatnya membangun, baik membangun kemampuan maupun membangun pemahaman dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan sifatnya yang membangun maka teori ini menekankan pada keaktifan peserta didik yang akan meningkatkan kecerdasannya. Secara umum konstruktivisme merupakan bagaimana cara membentuk peserta didik yang aktif dengan memberikan ruang seluas-luasnya dalam memahami suatu materi atau pengalaman yang telah mereka pelajari kemudian mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk menerima dan memahami suatu materi kemudian bagaimana mempraktikkan hal yang telah diterima tersebut dalam kehidupannya (Suparlan, 2019). Prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme yaitu: (1) Pengetahuan dibangun oleh peserta didik, (2) pengetahuan yang dimiliki pendidik tidak dapat dipindahkan begitu saja ke peserta didik namun peserta didik harus aktif untuk menalar, (3) peran pendidik hanya membantu dalam menyediakan sarana dan membentuk suasana pembelajaran yang menarik agar pembelajaran berjalan dengan lancar, (4) masalah yang dihadapi peserta didik harus relevan dengan usia dan tingkat jenjang sekolahnya, (5) struktur pembelajaran seputar tentang konsep utama dan ditunjang oleh pertanyaan-

pertanyaan, (6) mendorong peserta didik untuk berpendapat kemudian menilainya, (7) menyesuaikan kurikulum (Wahab, 2021).

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan, dalam penelitian ini menjelaskan tiga jenis teori belajar yaitu teori behavioristik, teori kognitivisme dan teori konstruktivisme. Teori behavioristik menekankan pada perubahan tingkah laku akibat adanya stimulus sebagai hasil belajar. Teori kognitifisme menekankan pada proses belajar dari pada hasil belajar. Sedangkan teori konstruktivisme menekankan pada keaktifan peserta didik yang akan meningkatkan kecerdasannya. Sehingga yang sesuai dalam penelitian ini adalah teori behavioristik dimana pendidik memberikan rangsangan melalui media pembelajaran kemudian melihat hasil belajarnya berupa pemahaman peserta didik.

2. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terjadinya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan tersebut salah satunya dalam bentuk penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Kustandi (2022) media pembelajaran merupakan salah satu bagian komponen dari pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam membantu menyampaikan informasi. Media pembelajaran memiliki manfaat dan peranan yang sangat penting agar penyampaian informasi dari pendidik dapat tersampaikan dengan baik sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh terhadap kualitas belajar peserta didik. Dalam menentukan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut: (1) pertimbangan peserta didik, (2) mempertimbangkan tujuan pembelajaran, (3) mempertimbangkan strategi pembelajaran, (4) mempertimbangkan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media, (5)

mempertimbangkan biaya, (6) mempertimbangkan sarana dan prasarana (7) mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas.

Menurut Suryadi (2020) media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran, salah satu komponen dari sumber belajar yang memiliki peran penting untuk memotivasi peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Sumber belajar terdiri dari sumber-sumber yang dapat membantu dan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dikelas. Banyak jenis dari sumber belajar adalah satunya yaitu media pembelajaran yang meliputi alat sebagai pengantar atau penyalur informasi dari seseorang kepada orang lain. Jika alat yang digunakan tepat dan menarik maka peserta didik akan menerima informasi dengan baik. Kemudian menurut Gerlach & Ely (Kustandi, 2023) Media apabila dipahami secara garis besar merupakan suatu hal yang dapat membangun kondisi yang mempengaruhi peserta didik agar mampu menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan baik. Media tersebut dapat berupa alat-alat grafis, fotografis, elektronik, buku, lingkungan sekolah dan lainnya. Media pembelajaran dijadikan sebagai alat komunikasi yang dapat mengantarkan informasi kepada pendengarnya. Media pembelajaran dapat mempengaruhi menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat belajar

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai alat mengajar yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan pesan ataupun informasi kepada peserta didik. Hal ini merupakan salah satu komponen pembelajaran agar proses pembelajaran lebih mudah, menyenangkan, efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik sangatlah penting untuk menunjang pemahaman konsep peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media bukan hanya alat untuk menyampaikan suatu pesan dalam proses pembelajaran namun memiliki peran dan fungsi lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Hasan (2021) Fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi agar lebih jelas dan menarik minat peserta didik serta membantu mengatasi kekurangan dalam proses mengajar. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat dapat secara efektif dan efisien pendidik menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Membantu peserta didik. Pemilihan media pembelajaran secara tepat dapat membantu peserta didik menerima dan memahami pesan-pesan yang disampaikan dan mendorong peserta didik untuk melakukan pengamatan, menanggapi, mengingat, berpikir dan berimajinasi.
- 3) Memberikan stimulus untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih baik.

Menurut Levie & Lentz (Kustandi, 2020) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi etensi yaitu untuk menarik perhatian siswa agar berkonsentrasi.
- 2) Fungsi afektif yaitu menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif yaitu untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu untuk membantu pendidik dalam mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Aghni (2018) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi Komunikatif. Memudahkan antara pendidik dengan peserta didik dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi belajar peserta didik.
- 3) Fungsi kebermaknaan. Media pembelajaran bukan hanya dapat membantu pemahaman peserta didik namun juga meningkatkan kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan).
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui media pembelajaran persepsi dan pandangan setiap penerima relative sama.
- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat membantu kebutuhan peserta didik baik sesuai dengan minat dan gaya belajarnya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah pertama, memudahkan pendidik menyalurkan informasi dengan bantuan alat (media pembelajaran). Kedua, penggunaan alat yang tepat akan membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan mudah. Ketiga, membantu proses pembelajaran dengan memperbaiki dan melengkapi kekosongan atau kekurangan dari proses pembelajaran. Keempat, dapat membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, sehingga dengan menerapkan media pembelajaran akan bermanfaat dan berguna bagi pendidik dan peserta didik. Berikut ini adalah manfaat dari media pembelajaran jika digunakan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Kemp dan Dayton (Aghni, 2018) terdapat manfaat dari penerapan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih standar.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik.
- 3) Proses Pembelajaran lebih interaktif dan berkualitas
- 4) Dapat melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.
- 5) Proses pembelajaran lebih efektif dan efisien
- 6) Meningkatkan mutu Pendidikan

Menurut Sudjana (Hasan, 2021) adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Peserta didik akan lebih mudah memahami makna dari materi pelajaran yang disampaikan pendidik dan memungkinkan peserta didik lebih mudah menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, pendidik dapat menggunakan metode yang bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran seperti, mengamati, mendengarkan, melakukan, menganalisis dan lain sebagainya.

Menurut Hamalik (Indriyani, 2019) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Media adalah bagian penting dalam proses pembelajaran.
- 3) Mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi .
- 5) Meningkatkan mutu pendidikan

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan,

memotivasi peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai (Pratiwi, 2018) Indikator media pembelajaran meliputi:

- 1) Relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar.
- 2) Kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran
- 3) Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik
- 4) Ketersediaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran
- 5) Kebermanfaatan yang dirasakan peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran.

Menurut Yuliana (2017) terdapat 5 Indikator pada media pembelajaran yaitu:

- 1) Relevansi
- 2) Kemampuan Guru
- 3) Kemudahan Penggunaan
- 4) Ketersediaan
- 5) Kebermanfaatan

Menurut Nuralan (2021) Indikator media pembelajaran meliputi relevansi antara media pembelajaran sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik, (2) kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, (3) media pembelajaran mudah dioperasikan, (4) ketersediaan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, (5) kebermanfaatan dari media yang digunakan, apakah memiliki nilai guna bagi peserta didik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Relevansi media pembelajaran *augmented reality* dengan bahan ajar/ materi. Jika media dengan materi yang digunakan tepat maka pesan-pesan yang disampaikan pada proses pembelajaran akan diterima dengan baik oleh peserta didik, sehingga pentingnya memilih media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Kemudahan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *augmented reality*.
- 3) Kebermanfaatan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran *augmented reality* dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi sekarang ini mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, dari masa ke masa media pembelajaran terus mengalami perkembangan dengan adanya inovasi-inovasi baru sehingga media pembelajaran terbagi dalam berbagai jenis. Menurut Setyosari (Ritonga, 2022) jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasi ke dalam kategori yaitu:

- 1) Audio, seperti kaset audio, CD, MP3 dan siaran radio.
- 2) Cetak, seperti buku, brosur, gambar, foto, dan *leaflet*.
- 3) Proyeksi visual diam, seperti *over head transparent* (OHT) dan *slide*.
- 4) Proyeksi audio visual diam, seperti *slide* atau gambar bersuara.
- 5) Visual bergerak, seperti film tidak bersuara.
- 6) Audio visual bergerak, seperti video, televisi dan VCD.
- 7) Lingkungan, seperti hewan, tumbuhan dan tempat.

Dari jenis media tersebut, Adapun media pembelajaran sesuai dengan klasifikasinya sesuai dengan metode sifat dan fungsinya yang dalam hal ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

- 1) Jenis media berdasarkan ciri fisik adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran berbentuk dua dimensi yang berukuran Panjang kali lebar saja. Dua dimensi hanya dapat dilihat dari satu arah pandang saja. Misalnya gambar, bagan dan lain sebagainya.
 - b) Media pembelajaran tiga dimensi dengan ukuran Panjang, lebar dan tinggi sehingga dapat dilihat dari arah pandang mana saja. Misalnya buku, tabung, kursi, rumah, meja dan lain sebagainya.
 - c) Media pandang gerak dengan menampilkan gambar yang dapat bergerak seperti video.
- 2) Jenis media pembelajaran berdasarkan persepsi indera adalah sebagai berikut:
- a) Media audio, dengan mengeluarkan bunyi seperti radio dan lain sebagainya
 - b) Media visual, yaitu media visual dua dimensi dan tiga dimensi.
 - c) Media audio visual, media yang menghasilkan gambar bergerak dan suara seperti video dan film.
 - d) Media audio *still visual*, media yang ditampilkan secara lengkap namun tidak bergerak, seperti *sound slides*, *sound-film strip* dan rekaman *still* pada televisi.
 - e) Media audio *semi-mation*, media media yang dapat menampilkan titik-titik namun tidak dapat mentransmit secara utuh suatu *mation* yang nyata. Misalnya *tele-writing* dan lain sebagainya
 - f) Media *mation visual*, seperti *silent film* dan *loop film*
 - g) Media cetak, seperti buku dan lain sebagainya.
- 3) Jenis media pembelajaran berdasarkan penggunaannya adalah sebagai berikut:
- a) Media pembelajaran yang digunakan secara individu, seperti laboratorium bahasa, ips, ipa dan lain sebagainya.
 - b) Media pembelajaran yang digunakan secara berkelompok, seperti film, slide atau PPT dan lain sebagainya.
 - c) Media pembelajaran yang digunakan secara masal adalah televisi.

Menurut Seels & Glasgow (Aghni, 2018) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

- 1) Media pembelajaran tradisional terdiri dari visual diam yang diproyeksikan, visual diam yang tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan dan realia.
- 2) Media teknologi mutakhir yang terdiri dari media berbasis telekomunikasi (telekonferensi kuliah jarak jauh), media berbasis mikroprosesor (komputer, interaktif)

Menurut Rudy Bretz (Ibrahim, 2022) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media semi gerak
- 7) Media audio dan media cetak

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi dalam berbagai jenis yaitu, Audio, Cetak, Audio-cetak, Visual gerak, visual diam, Audio visual gerak, audio visual diam, audio visual semi gerak, Objek fisik, Manusia dan lingkungan, Komputer, berbais telekomunikasi (telekonferensi kuliah jarak jauh) dan media berbasis mikroprosesor (komputer, interaktif).

3. Tinjauan Umum Tentang Media *Augmented Reality*

a. Pengertian *Augmented Reality*

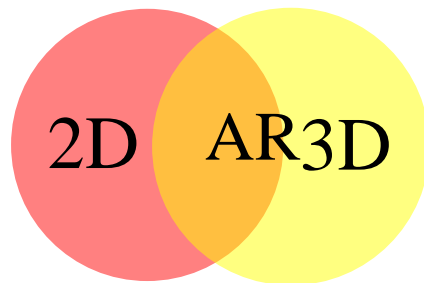
Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin mudah dioperasikan tetapi tidak mengurangi esensi dari materi pelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini baru memasuki dunia pendidikan adalah teknologi *augmented reality* yang didesain menjadi

media pembelajaran. Menurut Ronald T. Azuma (Nugroho 2017) menyatakan bahwa *augmented reality* merupakan penggabungan antara benda nyata dengan benda maya dilingkungan nyata yang berjalan secara interaktif dalam waktu nyata. Pada AR benda-benda terintegrasi dalam dua dimensi dan tiga dimensi, yaitu benda maya yang terintegrasi dalam dunia nyata. Menurut Hannes Kaufmann (2003) *augmented reality* adalah bagian dari variasi virtual reality. *Augmented reality* merupakan penggabungan antara dunia nyata dengan dunia virtual. AR bersifat melengkapi dunia nyata sehingga dunia nyata dan dunia virtual hidup berdampingan dalam ruang yang sama sedangkan VR bersifat menggantikan dunia nyata dengan dunia virtual.

Menurut Billinghamurst (2012) *augmented reality* merupakan sebuah teknologi yang dapat melapiskan grafik virtual diatas objek nyata. AR menampilkan dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Penerapan AR dalam lingkup pendidikan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru. Penggunaan AR ideal untuk digunakan didalam maupun diluar ruangan, yang berarti bahwa peserta didik dapat terlibat aktif dimanapun dan kapan pun proses pembelajaran dilakukan. Menurut Wang Yu (2016) *Augmented reality* didefinisikan sebagai teknologi yang melapisi data yang dihasilkan computer diatas gambar nyata atau tampilan melalui perangkat keras digitas. AR terdiri dari tampilan informasi (teks, gambar, video dan konten interaktif) yang menambahkan pemandangan yang secara aktif ditangkap oleh kamera. Jenis data yang ditampilkan dapat bervariasi dari basis teks sederhana hingga video dan bahkan model 3D interaktif. Pendapat tersebut juga didukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Kemudian menurut Mustaqim (2016) *augmented reality* merupakan *software* yang menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata ke dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang kemudian diproyeksikan dalam bentuk gambar diam, gambar bergerak maupun video di lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. *Augmented reality* juga sering disebut dengan realitas tertambat yang pada umumnya digunakan pada game

namun seiring waktu juga dapat digunakan dalam dunia pendidikan seperti sekarang ini.

Menurut Arifitama (2017) *augmented reality* merupakan serangkaian interaksi baik langsung maupun tidak langsung dari benda yang di lingkungan nyata kemudian ditambahkan dengan komputer virtual sehingga menampilkan AR tersebut. *Augmented reality* adalah salah satu jenis kecanggihan teknologi yang interaktif dan terdaftar dengan menampilkan dalam bentuk tiga dimensi dengan menggabungkan benda nyata dan benda maya. Berdasarkan hal tersebut *augmented reality* dapat digambarkan dalam bentuk diagram model hipotetik sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram model hipotetik

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *augmented reality* adalah salah satu hasil dari kecanggihan teknologi di masa kini, *augmented reality* menggabungkan antara dunia maya dengan dunia nyata yang menampilkan gambar berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dan animasi sehingga siapapun yang melihatnya seolah-olah akan merasakan secara langsung dan gambar tersebut terlihat seperti nyata, sehingga *augmented reality* dapat memudahkan penggunaanya dalam memahami suatu objek dengan lebih teliti dan jelas.

b. Karakteristik Media *Augmented Reality*

Media *augmented reality* memiliki karakter yang menjadi identitasnya, yang menjadikan media ini memiliki keunikan tersendiri. Karakter ini memudahkan seseorang mengenali dan mengetahui bahwa media tersebut berbasis *augmented reality*. Menurut Thomas P. Caundell (Aditama, 2019)

menyatakan terdapat tiga karakteristik dalam media *augmented reality* yaitu:

- 1) Media *augmented reality* dapat mengkombinasikan antara dunia nyata dan dunia maya.
- 2) Dapat menyampaikan pesan secara *real time*.
- 3) Media *augmented reality* mampu menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi.

Menurut Azuma (Mustaqim 2017) *augmented reality* memiliki karakteristik yang dibagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

- 1) Mampu menyatukan benda nyata dan benda maya.
- 2) Media lebih interaktif dan waktu nyata
- 3) Ditayangkan secara dua dimensi dan tiga dimensi.

Menurut Haryani (2017) *augmented reality* memiliki tiga karakteristik yaitu:

- 1) Sifatnya interaktif atau adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik.
- 2) Bersifat *real time* dalam memproses data objek yang ditampilkan.
- 3) Dapat berbentuk tiga dimensi dan dua dimensi.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* memiliki tiga karakteristik yang terbagi menjadi tiga yaitu:

- 1) *Augmented reality* dapat mengkombinasikan atau menggabungkan dunia nyata dan dunia *virtual* secara bersamaan.
- 2) Bersifat *real time* (memproses data masuk dalam waktu yang singkat)
- 3) Dapat menampilkan dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.

c. Manfaat Media *Augmented Reality*

Penerapan media *augmented reality* dalam pembelajaran dapat merangsang pola pikir peserta didik dalam berpikir kritis untuk memecahkan sesuatu masalah dan kejadian yang ada pada kehidupan sehari-hari, karena sifatnya dari media pendidikan adalah membantu

peserta didik dalam proses pembelajaran, maka ada atau tidaknya pendidik dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat melakukan proses belajar secara langsung memberikan pembelajaran dimanapun dan kapanpun peserta didik ingin melaksanakan proses pembelajaran (Mustaqim, 2016). Setiap media pembelajaran tentunya memiliki manfaatnya masing-masing tergantung karakteristik dari media yang digunakan pada proses pembelajaran, manfaat media pembelajaran berbasis *augmented reality* sendiri adalah untuk mempermudah dan membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik, dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk memahami materi dengan menggunakan media AR dan dapat membantu visualisasi pada materi pembelajaran (Harini, 2022).

Sedangkan menurut Nistrina (2021) manfaat media pembelajaran berbasis *augmented reality* yaitu dapat merangsang pola pikir peserta didik untuk berpikir secara logis dan kritis mengenai suatu permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya, karena sifat dari *augmented reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penerapan media berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran yaitu dapat membantu peserta didik meningkatkan imajinasi dan ketertarikan terhadap materi sehingga peserta didik akan dapat berpikir secara kritis terhadap memecahkan suatu permasalahan yang ada di kehidupan peserta didik.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Augmented Reality*

Sebuah teknologi pasti memiliki kekurangan dan kelebihan baik itu sistemnya maupun penggunaannya, tak terkecuali *augmented reality*. Menurut Mustaqim (2016) media pembelajaran *augmented reality* memiliki kelebihan dan kekurangan. Pertama yaitu kelebihan adalah sebagai berikut:

- 1) Terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik.
- 2) Lebih menghemat waktu dan efektif jika digunakan dalam pembelajaran
- 3) Bersifat fleksibel, yang artinya dapat diimplementasikan pada berbagai media.
- 4) Sederhana namun menarik karena modelling objek yang digunakan berupa gambar tiga dimensi dan menampilkan objek yang diinginkan.
- 5) Tidak menggunakan banyak biaya dalam mengaplikasikannya.
- 6) Mudah untuk dioperasikan.

Sedangkan kekurangan AR adalah:

- 1) Bersifat sensitif terhadap perubahan sudut pandang
- 2) Masih sedikit yang membuat media AR.
- 3) Memori yang dibutuhkan untuk penyimpanan cukup besar.

Menurut Ramadani (2021) Segala Sesuatu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, tak terkecuali *augmented reality*.

Kelebihan dari *augmented reality* adalah sebagai berikut:

- 1) Objek yang ditampilkan berupa tiga dimensi.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih interaktif.
- 3) Dapat diimplementasikan pada berbagai bidang.
- 4) Dioperasikan secara mudah.
- 5) Lebih efektif dan efisien.

Sedangkan kekurangan dari *augmented reality* adalah:

- 1) Sensitif terhadap perubahan sudut pandang.
- 2) Masih sedikit yang membuat dan mengembangkan media AR.
- 3) Ruang memori yang dibutuhkan cukup banyak.

Menurut Dewi (2020) *augmented reality* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan AR adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran lebih aktif jika diterapkan media AR.
- 2) Media AR lebih efektif dibandingkan dengan media lainnya.
- 3) Penerapan media secara luas.

- 4) Objek yang digunakan dan tampilan yang ditampilkan lebih sederhana.
- 5) Lebih hemat biaya dan waktu.
- 6) Mudah untuk dioperasikan.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- 1) Dalam pengoperasian harus dilakukan dengan hati-hati karena sensitive akan perubahan sudut pandang.
- 2) Pengembang media ini masih sedikit.
- 3) Penyimpanan yang digunakan cukup besar.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan *augmented reality*. kelebihanannya yaitu, dapat merangsang minat dan ide peserta didik, dapat memodelkan suatu objek ke dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi dan mudah untuk dioperasikan. Sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan banyak ruang memori, harus melek teknologi, masih sedikit yang menggunakan media tersebut dan adanya berbagai sudut pandang.

e. Tahapan Pembuatan *Augmented Reality*

Perancangan media berbasis *augmented reality* memerlukan keahlian dan perencanaan khusus sehingga berikut ini langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh pembuat media *augmented reality*:

Menurut Mahendra (2016) Untuk membuat aplikasi *augmented reality*, pertama yang dilakukan adalah menginstal SDK *vuforia* pada *unity 3D*, setelah SDK *vuforia* sudah terintegrasi dengan *unity 3D* maka hal selanjutnya yang dilakukan adalah mendapatkan *app license key* dari gambar yang sudah di upload ke website *vuforia*, jika sudah mendapatkan *app license key* tersebut, masukan kode *app license key* ke dalam camera yang sudah terintegrasi SDK *vuforia* pada *unity 3D*.

Menurut Mustaqim (Armia, 2021) menyatakan bahwa ada empat tahapan dalam perancangan media *augmented reality* yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan *asset*, yaitu memasang *unity* sebagai *software* utama pada Komputer.
- 2) Pembuatan *marker*, sebagai penanda objek 3D akan dipasang.
- 3) Mengunggah *marker* yang dibuat ke *Vuforia* untuk dilakukan verifikasi
- 4) Membuat projek di *unity*. Dimulai dari pembuatan menu utama dengan mengimport desain yang telah dibuat ke *project Unity*. *Action* diberikan ke setiap tombol untuk dapat bekerja ketika tombol ditekan. Pemrograman terus dilakukan hingga seluruh desain dapat dijalankan pada perangkat *smartphone*.

Menurut Nurdiansyah (2018) Secara garis besar tahapan *augmented reality*, ada tiga bagian utama yaitu:

- 1) *Inisialisasi* proses untuk memasukkan objek kedalam *Vuforia library* (proses upload).
- 2) *Tracking marker* dan *markerless* proses pembentukan *marker* dan *markerless*.
- 3) Memunculkan object *augmented reality* proses *rendering* atau keluaran (output) dari hasil pendeteksian.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, pembuatan *augmented reality* menggunakan beberapa platform yaitu *Unity 3D*, *Blender*, dan *Vuforia Engine*. Adapun tahapan pembuatan *augmented reality* adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan Target Objek
Target Objek merupakan gambar yang akan dijadikan sebagai target untuk memunculkan animasi *augmented reality*. Pembuatan target objek dilakukan pada platform *Vuforia Engine*.
- 2) Membuat Objek 3D
Objek 3D merupakan objek yang akan tampil pada aplikasi *augmented reality* Ketika aplikasi melakukan pemindaian pada target

objek. Pembuatan objek 3D dalam penelitian ini menggunakan platform *Blender* yang dapat digunakan secara gratis.

3) Pembuatan *Augmented Reality*

Setelah selesai mempersiapkan target objek pada Langkah sebelumnya, tahapan selanjutnya adalah pembuatan *Augmented Reality*. Pembuatan *augmented reality* menggunakan platform Unity 3D. Target objek serta assets 3D yang telah dibuat pada *Vuforia Engine dan Blender* akan di konfigurasi ke dalam platform *Unity 3D*.

4) Kompilasi ke dalam bentuk instalasi android

Langkah terakhir adalah melakukan kompilasi. Setelah selesai melakukan konfigurasi pada platform *Unity 3D*, dilakukan proses kompilasi sehingga aplikasi dapat digunakan pada system operasi android.

f. Tahap Penerapan/Penggunaan Media *Augmented Reality*

Alur kerja pada aplikasi *augmented reality* ini akan digambarkan dalam bentuk uraian agar pengguna lebih mudah memahami alur dari program yang akan digunakan, berikut tahap penggunaan media pembelajaran *augmented reality*:

- 1) Siapkan gambar objek
- 2) klik start pada aplikasi, kemudian akan menampilkan splash screen
- 3) maka selanjutnya aplikasi akan menampilkan bagian menu utama. Pada menu utama terdapat submenu, mulai dari menu profil, menu panduan dan menu ensiklopedia. Pertama pada menu mulai, maka aplikasi akan mengaktifkan kamera untuk memulai proses pendeteksian marker. Kedua pada menu profil, maka akan menampilkan profil pembuat aplikasi. Ketiga pada menu panduan, maka aplikasi akan menampilkan cara penggunaan aplikasi *augmented reality*. Keempat pada menu ensiklopedi, maka aplikasi akan menampilkan informasi tentang objek yang ditampilkan.
- 4) Proses untuk pendeteksian terhadap marker dimulai dengan mengarahkan marker oleh pengguna melalui kamera di smartphone.

Dari sini maka kamera akan mendeteksi keberadaan marker tersebut. Pada pendeteksian marker, kondisi ini bergantung kepada beberapa hal seperti intensitas cahaya, jarak antara marker dengan kamera, pendeteksian marker terhalang oleh objek lain. Jika keberadaan marker belum terdeteksi pada kamera, maka pengguna harus mengatur posisi marker dan mengarahkannya kembali menghadap pada kamera. Jika marker sudah terdeteksi, maka aplikasi akan menampilkan objek tiga dimensi (Riskiono, 2020).

Penerapan *augmented reality* (AR) meningkatkan pengalaman atas kolaborasi ruang nyata dan semu sebagai kontribusi untuk pendidikan. Menjadikan media *augmented reality* mengharuskan pengguna memahami tahapan-tahapan penggunaan aplikasi AR yang diuraikan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan target objek
- 2) Menginstal aplikasi. Media augmented dikemas dalam bentuk master aplikasi memiliki ekstensi file “APK” (Application package) yang selanjutnya digunakan untuk menginstal aplikasi pada handphone android.
- 3) Pengguna membuka aplikasi, kemudian membuka menu scan marker. Aplikasi media pembelajaran *augmented reality* disajikan dalam beberapa menu pilihan salah satunya yaitu menu AR camera yang digunakan untuk scan gambar, masing-masing menu memiliki fungsi tersendiri untuk memberi kemudahan peserta didik belajar secara mandiri.
- 4) Pengguna mengarahkan kamera ke objek gambar. Perhatikan kamera dengan gambar berada diposisi yang tepat.
- 5) Objek tiga dimensi atau video akan muncul dilayar handphone (Mukti, 2019).

Pengoperasian media *augmented reality* memerlukan hal-hal yang harus diperhatikan dipelajari. Berikut adalah cara dan tahap menggunakan media *augmented reality* dalam pembelajaran:

- 1) Siapkan Smartphone.

- 2) Sebelum mengunduh program aplikasi MAR, pastikan terdapat ruang kosong diperangkat smathphone yang akan digunakan.
- 3) Unduh aplikase dengan membuka browser dan menuliskan link unduh pada kolom pencarian atau address bar.
- 4) Tunggulah beberapa saat kemudian hingga proses pengunduhan program aplikasi selesai. Setelah pengunduhan selesai maka selanjutnya adalah memulai penginstalan program aplikasi MAR. kemudian aplikasi dapat digunakan.
- 5) Buka aplikasi MAR. pada tampilan awal akan disuguhkan menu yang terdapat tombol pilihan start dan exit.
- 6) Untuk memulai proses klik tombol start. Kemudian akan menampilkan menu utama. Pada menu utama ini terdapat empat tombol pilihan yaitu start, Arduino, interface dan video. tombol start berfungsi untuk mendeteksi objek marker dan memvisualisasikannya secara langsung. tombol Arduino yang berfungsi menampilkan Board Arduino UNO beserta penjelasan fungsi dan tata letak komponennya. tombol Interface yang berfungsi menampilkan beberapa perangkat interface seperti 16 Chararcters, Seven Segment, LED, Push Button dll. Menu video yaitu berfungsi menampilkan maya yang selanjutnya akan menghubungkan beberapa video pembelajaran.
- 7) Klik tombol star
- 8) Arahkan kamera ke gambar yang telah disiapkan sebelumnya. Gambar didapatkan dari aplikasi.
- 9) Kemudian akan muncul tampilan baik berupa tiga dimensi maupun video (Purnamawati,2021).

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tahap-tahap penggunaan media *augmented reality* didalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menginstal aplikasi *augmented reality* di android
- 2) Pendidik menyiapkan gambar sebagai objek marker yang akan discan.
- 3) Peserta didik membuka aplikasi yang telah di instal. Di dalam aplikasi akan tersedia tiga menu, menu pertama berisikan tentang materi yang

diajarkan, menu kedua scan marker berisi webcam untuk scan gambar, menu ketiga berisikan tentang objek-objek yang dapat discan dan penjelasan dari objek tersebut.

- 4) Klik menu scan marker
- 5) Arahkan kamera ke objek gambar
- 6) Kemudian akan muncul 3 dimensi atau video dilayar handphone.
- 7) Pada tampilan terdapat tombol-tombol, tombol pertama adalah tombol suara berfungsi memunculkan audio, tombol kedua berisikan deskripsi berfungsi menjelaskan objek yang ditampilkan, tombol ketiga yaitu tombol panah yang berfungsi mengganti slide.
- 8) Peserta didik dapat melihat video dan 3 dimensi dibarengi dengan audio dan deskripsi dalam bentuk tertulis.

4. Tinjauan Umum Tentang Pemahaman Konsep Peserta Didik

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Proses pembelajaran dapat berhasil apabila dirancang dengan sedemikian rupa dan menentukan langkah-langkah yang digunakan untuk proses pembelajaran serta menentukan model atau metode yang tepat sesuai dengan pertimbangan kondisi lingkungan sekolah dan kondisi peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan berkesan dalam membantu salah satu aspek hasil belajar yaitu pemahaman.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang dalam menangkap dan mengerti suatu hal setelah sesuatu tersebut telah dipelajari dan diingat. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan seseorang pada level yang lebih tinggi dari ingatan dan hafalan. Seseorang dapat dikatakan memahami apabila telah mampu untuk memberikan penjelasan tentang sesuatu dengan bahasanya sendiri. (Suryani, 2018). Kemudian menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2021) pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu ide, informasi, pengetahuan atau konsep yang diterima peserta didik ketika melakukan pembelajaran. Dalam hal ini pendidik harus mengondisikan

suasana kelas dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan dapat menerima informasi secara jelas. Sudjana (Deliany, 2019) menyatakan bahwa pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep, maka diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep. Pemahaman peserta didik mengenai sebuah konsep harus sesuai dengan materi yang sedang mereka pelajari sehingga akan membawa peserta didik pada pembelajaran yang berdaya guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya. Menurut Indriani (2020) Pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan kognitif. Pemahaman artinya peserta didik mampu menerjemahkan, menafsirkan dan menyatakan suatu hal dengan cara atau bahasa sendiri mengenai pengetahuan yang telah diperoleh. Pemahaman akan meningkat apabila proses pembelajaran yang dirancang pendidik menarik dan materi dapat diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam mengerti dan menangkap tentang suatu makna atau informasi yang diberikan pendidik kepada peserta didik, sehingga untuk menunjang hal tersebut peran pendidik sangat dibutuhkan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan pendidik harus mengondisikan suasana kelas serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan dapat menerima informasi secara jelas.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep adalah motivasi belajar. Motivasi belajar akan mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap suatu materi dan mendorong keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi yang baik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu, sehingga perlu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif. Di sisi lain yang dapat membantu pemahaman peserta didik selain yang telah dijelaskan diatas yaitu peran pendidik, fasilitas dan lingkungan keluarga. Oleh karena itu, hal yang perlu

diperhatikan oleh pendidik yaitu, komunikasi dan materi yang disampaikan secara menarik (Safitri, 2021).

Menurut Baina (2022) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal atau ada pada individu itu sendiri, yang termasuk dalam faktor ini, yaitu kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan emosional, motivasi, kemampuan dan minat peserta didik.
- 2) Faktor eksternal seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, teman, guru, sarana dan prasarana, lingkungan, kesempatan yang tersedia, motivasi sosial, metode, strategi yang digunakan dalam belajar dan cara mengajarnya,

Menurut Sukmawati (2017) pemahaman konsep dipengaruhi dua faktor, yaitu faktor internal (dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (luar diri peserta didik). Adapun faktor internal antara lain: minat, motivasi, kemampuan dasar dan kemampuan kognitif. Faktor eksternal meliputi tenaga pendidik, strategi pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dalam mengajar, kurikulum, sarana prasarana dan lingkungan. Pemahaman konsep dapat menggambarkan pembelajaran tersebut berhasil atau tidak.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep, yaitu pertama faktor internal (dalam diri) yang meliputi, perasaan, kebiasaan, kecerdasan, emosional, Kesehatan dan sikap faktor eksternal (luar diri). Kedua faktor eksternal (luar diri) meliputi keluarga, masyarakat, teman, pendidik, motivasi dan strategi yang digunakan pendidik

c. Indikator Pemahaman Konsep

Menurut Anderson & Kratgwohl (Suryani, 2018) pemahaman konsep mencangkup tujuan indikator adalah sebagai berikut:

- 1) Menafsirkan (*interpreting*), yaitu mengubah dari suatu bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya misalnya membuat paraphrase.

- 2) Memberikan contoh (*exemplifying*), yaitu memberikan contoh dari suatu konsep tertentu.
- 3) Mengklasifikasikan (*classifying*), yaitu mengenali bahwa sesuatu baik itu benda ataupun fenomena dapat masuk dalam kategori tertentu.
- 4) Meringkas (*summarizing*), yaitu memberikan informasi dalam bentuk teks yang lebih sederhana namun tetap orisinal.
- 5) Menarik inferensi (*inferring*), yaitu sebagai hasil akhir Analisa suatu teks.
- 6) Membandingkan (*comparing*), yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan dua objek, ide ataupun situasi.
- 7) Menjelaskan (*explaining*) yaitu mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem.

Menurut Putra (2018) Indikator pemahaman konsep difokuskan pada ranah kognitif memahami (Understand) dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Menafsirkan, peserta didik mampu mengubah kalimat menjadi gambar, gambar diubah menjadi kalimat.
- 2) Memberikan contoh, peserta didik mampu memberikan contoh mengenai suatu konsep tertentu.
- 3) Mengelompokkan, peserta didik mampu mengolongkan dan mengidentifikasi konsep umum maupun ciri-cirinya.
- 4) Menarik inferensi, peserta didik mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang diterima.
- 5) Membandingkan, peserta didik mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek.
- 6) Menjelaskan, peserta didik mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

Menurut Trianggono (2017)) indikator yang menunjukkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan interpretasi (*interpreting*), yaitu kemampuan peserta didik dalam mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya.

- 2) Kemampuan memberi contoh (*exemplifying*), yaitu kemampuan peserta didik memberikan contoh tentang konsep atau prinsip umum.
- 3) Kemampuan mengklasifikasi (*classifying*), yaitu kemampuan peserta didik dalam mengetahui bahwa sesuatu (contoh) termasuk dalam kategori tertentu (konsep/prinsip).
- 4) Kemampuan meringkas (*summarizing*), yaitu kemampuan seseorang dalam mengemukakan poin-poin penting yang merepresentasikan informasi yang diterima.
- 5) Kemampuan menyimpulkan (*inferring*), yaitu kemampuan peserta didik dalam mengabstrakan sebuah konsep.
- 6) Kemampuan membandingkan (*comparing*), yaitu kemampuan peserta didik dalam mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah maupun situasi.
- 7) Kemampuan menjelaskan (*explaining*), yaitu kemampuan peserta didik dalam membuat dan menggunakan model sebab akibat dalam sebuah sistem

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman konsep peserta didik pada penelitian ini yaitu memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, membandingkan, menjelaskan.

d. Level Pemahaman Konsep

Pemahaman merupakan kemampuan berpikir yang tingkatannya lebih tinggi dari hafal dan ingat, pemahaman berkaitan dengan kemampuan dalam menjelaskan, menafsirkan, menerangkan dan menangkap suatu makna atau arti suatu konsep. Oleh karena itu pemahaman sendiri memiliki level nya masing-masing. Level artinya tingkatan, tataran atau lapisan. Jadi level pemahaman sendiri merupakan tingkatan kemampuan berpikir dalam memahami suatu materi yang didapatkan dengan tahapan-tahapan yang terstruktur dari tingkatan yang rendah hingga tingkatan yang paling tinggi. Bloom (Wardhani, 2017) mengkategorikan pemahaman dalam tiga level yaitu sebagai berikut:

- 1) Level terendah yaitu pemahaman translasi. Pemahaman ini merupakan kemampuan memahami suatu gagasan atau ide yang dinyatakan dengan cara lain dari pernyataan asal yang dikenal sebelumnya. Dengan arti lain Pemahaman translasi yaitu kemampuan menerjemahkan kalimat.
- 2) Level menengah yaitu pemahaman interpretasi. Pemahaman ini merupakan kemampuan dalam menafsirkan dan memahami bahan atau ide yang direkam, diubah atau disusun dalam bentuk lain, misalnya dalam bentuk grafik, peta konsep, tabel, symbol dan lainnya. Yang berkaitan dengan pemahaman interpretasi adalah kemampuan peserta didik memahami pemikiran dari suatu bahan bacaan, kemampuan untuk membedakan antara kesimpulan yang diperlukan yang tidak beralasan atau yang bertentangan, kemampuan menafsirkan berbagai jenis data, kemampuan menjelaskan arti dari symbol dan kemampuan dalam menentukan konsep-konsep yang tepat guna menyelesaikan suatu soal.
- 3) Level tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi. Pemahaman ini merupakan kemampuan meramalkan kecenderungan yang ada menurut data tertentu dengan menyampaikan konsekuensi dan implikasi yang searah dengan kondisi yang digambarkan. Yang berkaitan dengan pemahaman ini yaitu kemampuan dalam menerangkan konsep, kemampuan dalam melihat kecenderungan atau arah pada suatu temuan dan kemampuan dalam menarik kesimpulan yang diketahui.

Menurut Utami (2020) pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu:

- 1) Tingkatan rendah yaitu pemahaman terjemahan, menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya dan mengartikan prinsip-prinsip.
- 2) Tingkatan sedang yaitu pemahaman penafsiran, menghubungkan antara bagian-bagian terendah yang diketahui berikutnya (kejadian) dan membedakan yang penting atau inti dengan yang kurang penting.

- 3) Tingkatan tertinggi yaitu kemampuan intelektual yang lebih tinggi atau pemahaman ekstrapolasi.

Menurut Susanti (2019) menjelaskan tiga tingkatan dalam pemahaman konsep yaitu sebagai berikut:

- 1) Tingkat rendah, pemahaman instrumental yang meliputi hapalan, bergantung pada petunjuk dan tidak menggunakan alat hanya berfokus pada konsep.
- 2) Tingkat sedang, pemahaman relasional yang meliputi keterkaitan banyak ide, membangun struktur konseptual dan aktivitas sematik, seperti mencari sebab, membuat induksi mencari prosedur alternatif dan sebagainya.
- 3) Tingkat tinggi pemahaman logis meliputi mampu mengaitkan secara logis, membuktikan, menemukan dan menentukan hasil yang berkaitan dengan logika.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pada level/tingkatan pemahaman konsep pada penelitian ini dibagi menjadi tiga golongan yaitu, pertama tingkat rendah yaitu pemahaman peserta didik dalam mengartikan kalimat atau prinsip-prinsip. Kedua tingkat sedang yaitu pemahaman peserta didik dalam menafsirkan dan memahami. Ketiga tingkat tinggi yaitu pemahaman peserta didik dalam menerangkan konsep.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian jurnal yang dilakukan Andriani pada tahun 2020 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. Dalam penelitian Andriani menggunakan metode *kuantitatif eksperimen*. Penelitian Andriani dilakukan dengan *onegroup pretest* di mana penelitian diterapkan pada satu kelas yaitu kelas 5 yang difungsikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen atau *single subject desain*. Hasil penelitian menunjukkan Nilai uji regresi sederhana yang dilakukan memperoleh output sebesar 0,867

dengan koefisien determinasi sebesar 0,752 sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini, media pembelajaran *augmented reality* memiliki pengaruh sebesar 75% terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji t (t-test) memperoleh nilai signifikansi 0,000 dengan t-hitung sebesar 7,390 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian Andriani adalah pada fokus masalahnya, penelitian oleh Andriani fokusnya pada kemampuan berpikir kritis sedangkan penelitian ini fokusnya pada tingkat pemahaman peserta didik. Kemudian pada teknik penelitian yang digunakan, penelitian Andriani menggunakan teknik *onegroup pretest* sedangkan penelitian ini menggunakan *pretest dan post-test control group dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol*. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan Andriani sama-sama menggunakan menggunakan media *augmented reality* dan *kuantitatif eksperimen*.

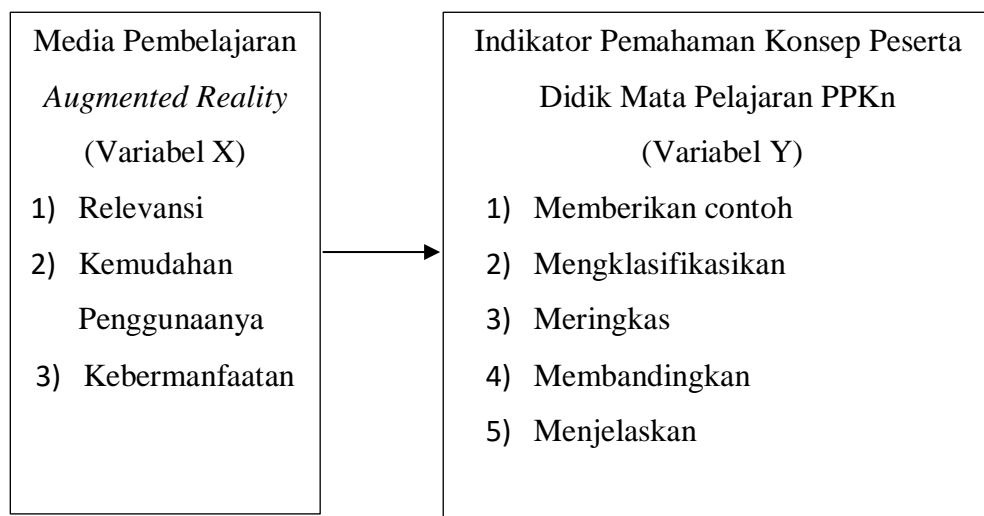
2. Penelitian jurnal yang dilakukan Carolina pada tahun 2023 dengan judul "Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native". Dalam penelitian Carolina menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran geografi menggunakan *augmented reality* sebagai media interaktif 3D. presentase setelah menggunakan augmented reality adalah sebesar 65% dan siswa yang sebelumnya memiliki motivasi tinggi sebesar 3% meningkat menjadi 23%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *augmented reality* sebagai media interaktif 3D dapat meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. Perbedaan penelitian Carolina dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian yang digunakan Carolina adalah deskriptif kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan *Kuantitatif* dan fokus penelitian memiliki perbedaan, pada penelitian Carolina fokusnya pada motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini pada pemahaman konsep. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

3. Penelitian jurnal yang dilakukan Chabibah pada tahun 2022 dengan judul "Pemanfaatan Media Surat Kabar Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran PKn". Dalam penelitian Chabibah, metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian Chabibah menyatakan bahwa berita yang terdapat pada surat kabar dan artikel dengan jenis politik, agama, budaya, ekonomi, sosial, dan hukum dapat dijadikan sumber belajar PKn sebesar 60%, kemudian sebanyak 20% menyatakan bahwa berita tentang Pancasila dan UUD 1945 yang terdapat pada surat kabar dapat dijadikan sumber belajar PKn. Berita dan artikel yang termuat di atas banyak memiliki relevansi dengan nilai dan konsep yang diajarkan dalam cakupan pembahasan PKn. Perbedaan penelitian Chabibah dengan penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan, penelitian Chabibah menggunakan media surat kabar sedangkan penelitian ini menggunakan media *Augmented reality* dengan menggabungkan antara *augmented reality* dengan video dan tiga dimensi serta metode yang digunakan berbeda. Persamaan dari penelitian ini adalah fokus masalahnya, yaitu sama-sama membahas mengenai pemahaman konsep dan meneliti pembelajaran PKn.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini bermula dari permasalahan-permasalahan yang muncul dari tingkat pemahaman peserta didik kelas VII di SMP N 1 Rumbia yang masih rendah, padahal peserta didik dituntut untuk dapat menerima dan memahami pengetahuan yang diberikan oleh pendidik dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan pembelajaran PPKn. Penelitian ini nantinya akan mencari tahu mengenai bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman konsep peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VII. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang didapatkan, peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata lebih banyak dibandingkan peserta didik yang mendapatkan nilai di atas rata-rata, dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat guna menunjang pembelajaran secara optimal. Pendidik merupakan salah satu sumber

belajar namun, media pembelajaran juga sebagai sumber belajar dengan memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara pendidik dengan media pembelajaran dapat menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkhusus pada mata pelajaran PPKn sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikirnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan Pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam pelajaran PPKn
- H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi eksperiment* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *quasi eksperiment* merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu (Cook dalam Abraham, 2022). Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian pada populasi atau sampel tertentu kemudian dilakukan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan dianalisis dalam bentuk angka atau prosedur statistik.

Dalam penelitian ini menggunakan desain *pretes* dan *post-test control group* dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol untuk mengetahui adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran *augmented reality* terhadap pemahaman konsep peserta didik. Menurut Arikunto (2010) *pretest-posttest control group* merupakan sebuah kegiatan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum adanya perlakuan kepada peserta didik, kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) setelah dilakukannya perlakuan. Dengan menggunakan *pretest-posttest* data yang diperoleh peneliti akan lebih akurat karena adanya perbandingan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh tersebut adalah berupa angka (skor) kemudian diolah menggunakan statistik dan dideskripsikan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Tabel 2 Desain Penelitian

Eksperimen	Q ¹	X ¹	Q ²
Kontrol	Q ¹	X ¹	Q ²

Sumber: Sugiyono (Setia 2014)

Keterangan:

E: Kelas Eksperimen

K: Kelas Kontrol

Q¹ : *pretest*

Q² : *Post-test*

X¹ : Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality*

X² : Penerapan Media Buku

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian dapat pula diartikan sebagai keseluruhan unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Unit analisis adalah unit/satuan yang akan diteliti atau dianalisis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di SMP N 1 Rumbia dengan jumlah 340 peserta didik.

Berikut adalah rincian populasi peserta didik kelas VII SMP N 1 Rumbia:

Tabel 3 Data Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Rumbia

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII 1	19	16	35
2.	VII 2	16	19	35
3.	VII 3	17	17	34
4.	VII 4	15	20	35
5.	VII 5	13	19	32
6.	VII 6	15	17	30
7.	VII 7	16	19	35
8.	VII 8	17	17	34
9.	VII 9	19	15	32
10.	VII 10	22	12	30
Jumlah Total		169	171	340

Sumber Data: *Absensi Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Rumbia Tahun Pelajaran 2023/2024.*

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017) Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi atau mewakili seluruh populasi.

Dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel dengan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (Penarikan sampel secara sengaja). Teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama. Peneliti harus menentukan siapa yang dipilih sebagai sampel sehingga dapat memberikan informasi yang diinginkan sesuai dengan permasalahan penelitian. Adapun sampel pada penelitian ini adalah peserta didik peserta didik kelas VII 6 sebagai kelas kontrol dan kelas VII 9 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 4 Sampel Penelitian Kelas VII SMP N 1 Rumbia

No	Kelas	Perlakuan
1.	VII 6	Kelas Kontrol
2.	VII 9	Kelas Eksperimen

Absensi Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Rumbia TP. 2023/2024

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) Variabel penelitian merupakan suatu objek atau kegiatan yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Oleh sebab itu penelitian tidak akan berjalan tanpa ada variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah *variable independent* atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas merupakan variabel yang

mempengaruhi atau penyebab perubahan variabel lain (Sugiyono, 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *augmented reality*

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat atau variabel dependen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Sugiyono, 2017). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep peserta didik.

D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan Batasan-batasan mengenai pengertian yang diberikan peneliti terhadap variabel-variabel yang akan diteliti dan dikaji sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasikannya di lapangan. Definisi konseptual yang berhubungan dengan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality*

Augmented reality merupakan media pembelajaran dengan menggabungkan antara dunia maya dengan dunia nyata yang menampilkan gambar berbentuk tiga dimensi sehingga ketika peserta didik melihat gambar tersebut seolah-olah akan merasakan secara langsung dan terlihat seperti nyata, Media berbasis *augmented reality* dapat memudahkan peserta didik untuk memahami suatu objek yang ditayangkan, dengan bertujuan menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga akan meningkatkan Pemahaman peserta didik.

b. Pemahaman Konsep Peserta Didik

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menangkap informasi yang diberikan pendidik kepada peserta didik, sehingga untuk menunjang hal tersebut peran pendidik sangat dibutuhkan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan

pendidik harus mengondisikan suasana kelas serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan dapat menerima informasi secara jelas

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah variabel-variabel yang diamati dengan pengoperasionalan yang pengukurannya secara tepat untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam variabel atau penelitian ini. Definisi operasional adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel (Sugianto, 2016). Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality*

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* merupakan media pembelajaran yang menampilkan tayangan berupa dua dimensi dan tiga dimensi untuk menyampaikan materi atau informasi terkait pembelajaran sehingga menarik minat peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tersebut.

Indikator media pembelajaran berbasis *augmented reality* diantaranya yaitu:

- 1) Relevansi
- 2) Kemudahan Penggunaannya
- 3) Kebermanfaatan

b. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menangkap informasi yang diberikan pendidik kepada peserta didik, sehingga untuk menunjang hal tersebut peran pendidik sangat dibutuhkan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan pendidik harus mengondisikan suasana kelas serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan dapat menerima informasi secara jelas.

Indikator dari Pemahaman Konsep adalah sebagai berikut:

- 1) Menafsirkan

- 2) Memberikan contoh
- 3) Mengklasifikasikan
- 4) Menjelaskan

E. Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel penelitian ini adalah menggunakan butir-butir soal berupa pilihan ganda yang akan diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur kemampuan peserta didik. Pada penelitian ini variabel yang diukur adalah media pembelajaran berbasis *augmented reality* sebagai variabel bebas dan pemahaman konsep peserta didik sebagai variabel terikat. Dalam mengukur variabel tersebut, penulis menggunakan alat ukur berupa tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pokok

a. Tes

Menurut Gumantan (2020) tes adalah suatu cara atau alat untuk mengukur beberapa performa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut. Prestasi atau tingkah laku tersebut dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan instruksional pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi yang telah diberikan dalam proses pembelajaran dan dapat pula menunjukkan kedudukan siswa yang bersangkutan dalam kelompoknya. Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu *pretest* yang dilakukan sebelum dilakukan perlakuan kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah itu, diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Bentuk tes dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Melalui tes ini akan diperoleh data berupa tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2017). Tujuan peneliti menggunakan angket yaitu untuk mendapatkan data dan informasi secara langsung dari responden. Penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup sehingga responden menjawab pertanyaan alternative dan kemudian responden akan memiliki salah satu jawaban dengan mmeberikan tanda ceklist pada salah satu jawaban yang telah disiapkan serta setiap jawaban memiliki nilai atau skor yang berbeda. Nilai skor pada masing-masing jawaban memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Jawaban yang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai tiga (3)
- b) Jawaban yang kurang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai dua (2)
- c) Jawaban yang tidak sesuai dengan harapan maka akan diberikan skor atau nilai satu (1)

Berdasarkan keterangan di atas, maka akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai 3 sedangkan nilai terendah adalah nilai skor 1.

2. Teknik Penunjang

a. Wawancara

Menurut Trivaika & Senubekti (2022) wawancara adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi atau data melalui tatap muka dan adanya interaksi dengan tanya jawab antara peneliti terhadap narasumber. Sedangkan menurut Syamsudin (2015) wawancara adalah Teknik pengumpulan informasi yang digali sendiri melalui tanya jawab atau percakapan secara lisan dengan tujuan agar mengetahui informasi.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Syamsudin (2015) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang tidak direncanakan, pertanyaan-pertanyaan bersifat spontan, dapat terjadi kapan dan di mana saja dan topik pembicaraan bersifat bebas. Teknik ini peneliti tidak menggunakan pedoman yang disusun dan terencana secara sistematis dalam wawancara. Tujuan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk menunjang teknik pokok. Pertanyaan yang diberikan kepada narasumber berkaitan dengan permasalahan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dan berkaitan dengan permasalahan dalam proses pembelajaran PPKn oleh pendidik.

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Slamet (2022) uji validitas berarti untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Uji validitas berhubungan dengan ketepatan alat ukur, apakah instrumen dengan tepat dapat mengukur apa yang hendak diukur, karena instrumen yang valid akan memperoleh data yang valid pula. Hal ini sejalan menurut Sugiyono (2017) bahwa uji validitas berarti pengujian terhadap instrumen apakah dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Jadi instrumen yang akan digunakan untuk memperoleh data harus valid.

Untuk melakukan uji validitas pada sebuah instrumen, penelitian ini menggunakan program SPSS. Analisis dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total dengan menjumlahkan dari keseluruhan item dengan menggunakan rumus teknik korelasi pearson product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Sumber: Sujarweni (2012)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi pearson validitas

x = skor nilai pertanyaan atau pernyataan

y = jumlah skor pertanyaan atau pernyataan tiap responden

n = jumlah responden.

Setelah mengetahui dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti melakukan pengujian kembali instrumen menggunakan uji dua sisi dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and service solution* (SPSS) versi 22.

Berdasarkan korelasi:

a. Jika r hitung $>$ r table maka item dinyatakan valid

b. Jika r hitung $<$ r table maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

a. Jika nilai signifikansi $<$ α (0,05) maka item dinyatakan valid

b. Jika nilai signifikansi $>$ α (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.

Setelah itu, dilakukan analisis terhadap butir soal atau analisis item. Analisis butir soal adalah pengkajian pertanyaan-pertanyaan tes untuk memperoleh pertanyaan yang memiliki kualitas yang memadai. Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis butir soal, yaitu analisis kesukaran soal dan analisis daya pembeda. Kedua jenis analisis diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Kesukaran

Menurut Fatimah (2016) kesukaran soal merupakan mengetahui baik tidaknya sebuah soal melalui tingkat kesulitan soal. Menurut Hanifah (2014) tingkat kesulitan butir soal adalah proporsi antara banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar dengan banyaknya peserta didik. Hal ini berarti semakin banyak peserta didik yang menjawab butir soal dengan benar maka semakin besar indeks tingkat kesukaran, yang artinya semakin mudah butir soal tersebut. Sebaliknya semakin sedikit peserta didik yang menjawab butir soal dengan benar maka soal tersebut semakin sukar (sulit). Jadi Soal tes dapat dikatakan bermutu jika soal tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Maka apabila seluruh peserta didik tidak dapat menjawab soal dengan betul karena

terlalu sukar maka butir soal tersebut belum dapat disebut sebagai item yang baik dan apabila seluruh peserta didik dapat menjawab secara betul karena soal terlalu mudah maka dapat dikatakan soal tersebut belum dapat kategorikan baik.

Berdasarkan analisis kekurangan soal, terdapat beberapa pertimbangan untuk menentukan proporsi jumlah soal kategori mudah, sedang dan sukar (sulit). Pertimbangan pertama adalah perbandingan jumlah soal untuk kategori mudah sedang dan sukar seimbang. Pertimbangan kedua proporsi jumlah soal untuk ketiga kategori tersebut diatas kurva normal. Artinya soal sukar 25%, soal sedang 50%, soal mudah 25%. Perhitungan tingkat kesukaran ini dapat dihitung melalui alat bantu SPSS versi 22. Setelah peneliti mengetahui tingkat kesukaran butir soal maka diperlukan perangkat tes yang merupakan akumulasi dari bilangan yang menunjukkan rata-rata proporsi test yang menjawab seluruh soal dengan benar. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes/siswa

Tabel 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes

Tingkat Kesukaran (P)	Kriteria
Kurang dari 0,30	Sukar
0,25 – 0,70	Sedang
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber: Fatimah (2016)

b. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu butir soal dalam membedakan peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peserta didik yang memiliki berkemampuan tinggi dan kemampuan rendah.

Formula indeks pembeda dapat ditampilkan seperti berikut:

$$IP = \frac{RU - RI}{0,5 T}$$

Keterangan:

IP = Indeks Pembeda

RU = Jumlah siswa yang menjawab benar pada grup atas

RI = Jumlah siswa yang menjawab benar pada grup bawah

T = Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Tabel 6 Klasifikasi Daya Pembeda Butir Soal

Rentan	Kriteria
Bertanda negatif	Daya pembeda negatif (Jelek sekali). Butir soal dibuang
Kurang dari 0,20	Daya pembeda lemah sekali (jelek). Butir soal dibuang
0,20 – 0,40	Daya pembeda sedang. Butir soal direvisi
0,40 – 0,70	Daya pembeda baik. butir soal diterima
0,70 – 1,00	Daya pembeda sangat baik. Butir soal diterima

Sumber: Fatimah (2016)

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010) reliabilitas merupakan suatu instrument yang mampu dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Secara sederhana reliabilitas adalah keajegan suatu tes. Tes dapat dikatakan reliabel jika hasil tes tetap. Skor yang diperoleh individu relative tetap dan konsisten walaupun telah diadakan pengetesan ulang pada waktu yang berbeda. Untuk mengetahui apakah sebuah instrument atau tes konsisten dapat dilakukan dengan cara memberikan tes yang sama secara berulang (dua kali) kepada peserta didik yang sama. Pengetesan secara berulang minimal dilakukan dua kali untuk mengetahui apakah skor peserta didik.

Metode yang digunakan untuk mencari besaran angka reliabilitas adalah *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 22. Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, dimana item yang masuk pengujian adalah item yang valid saja. Langkah-langkah menghitung reliabilitas menggunakan SPSS 22 yaitu:

- a. Masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas.
- b. *Analyze >> Scale >> Reliability Analysis.*
- c. Masukkan nomor item yang valid kedalam kotak items, skor total tidak dimasukkan.
- d. *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptives For* klik *Scale If Item Deleted>> Continue>>OK.*

Untuk mengetahui apakah semua item reliabel atau tidak syaratnya adalah nilai r hitung (Alpha) > nilai r tabel. Rumus yang digunakan untuk mencari r tabel adalah $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah item yang diteliti dengan menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0, 5. Kriteria untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan salah satu tahapan yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian. Analisis data dilakukan Ketika telah memperoleh seluruh data yang diambil dari responden dengan menggunakan instrumen baik berupa angket (kuesioner) atau test. Seluruh data yang telah terkumpul kemudian ditabulasi berdasarkan variabel. Analisis data bertujuan untuk mempermudah proses tahapan analisis data dengan menggunakan rumus-rumus statistik. Proses analisis dimulai dengan mengurutkan data berdasarkan variabel. Mengurutkan bilangan dan kemudian mengurutkan mengelompokkan data-data distribusi frekuensi. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan adalah hasil *pretest* dan *posttest* tingkat pemahaman konsep dari penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam kelas eksperimen yaitu kelas VII 9 maupun hasil penggunaan media gambar, dalam kelas kontrol yaitu kelas VII 6.

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan hipotesis, peneliti harus melakukan terlebih dahulu beberapa uji prasyarat statistik untuk menentukan rumus statistik yang akan digunakan dalam uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan alat bantu SPSS versi 22 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*.

Acuan dalam pengambilan keputusan uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Langkah-langkah uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 22 dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Klik menu *Analyze*, kemudian masuk ke *Descriptive Statistics >> Explore*.
- 2) Pada jendela *Explore* terdapat kolom *Dependent List*, pindahkan variabel yang akan diuji ke kolom tersebut.
- 3) Pilih *Both* pada *Display >>* centang bagian *Descriptive*, lalu isi *Confidence Interval for Mean* dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan.
- 4) Kemudian klik *Continue*.
- 5) Klik *Plots*, lalu beri centang pada *Normality Plots With Tests*. Jika sudah klik *continue* dan setelahnya klik *OK*.

b. Uji Homogen

Uji homogenitas merupakan suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua atau lebih populasi memiliki variansi yang

sama. Pengujian homogenitas juga dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Uji homogenitas dilakukan melalui program SPSS for windows versi 22. Uji homogenitas data menggunakan *test of homogeneity of variance*. Untuk mengetahui hasil signifikansi, lihat pada kolom Sig. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig $> 0,05$, maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).
- b. Jika nilai sig $< 0,05$, maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).

3. Analisis Data

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat adakah perbedaan tingkat pemahaman peserta didik di kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*) dengan pemahaman di kelas kontrol (menggunakan media buku) uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t test*. Uji *independent sample t Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *uji independen sample t test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan uji mann whitney (jika data tidak terdistribusi normal). Uji hipotesis ini dilakukan pada data *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test

- 1) Jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, H_a ditolak
- 2) Jika Sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak, H_a diterima

Selain itu, pada penelitian ini menggunakan uji *n-gain score* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar taraf keberhasilan media

pembelajaran berbasis *augmented reality* dan media buku terhadap pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dapat dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* melalui bantuan SPSS versi 22.

Uji *n-gain score* dapat dihitung dengan pedoman pada rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest} \times 100\%$$

Kategorisasi perolehan nilai *n-gain score* dapat ditentukan berdasarkan *n-gain* dalam bentuk persen (%). Berikut pembagian kategori perolehan *N-Gain*:

Tabel 7 Kategori Tafsiran N- Gain Score

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R. (1999)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada pelajaran PPKn. Hal ini berdasarkan dari hasil analisis data yang diperoleh yaitu nilai *n gain score* dikelas eskperimen sebesar 56,53% dan di kelas kontrol sebesar 30,36%. Jika dilihat dari nilai *n gain score* tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dikelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *berbasis augmented reality*. Kemudian diperoleh nilai rata-rata *posttest* di kelas eskperimen sebesar 73,67 sedangkan nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 55,94 dengan perbedaan nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa nilai dikelas eksperimen lebih besar dan lebih banyak peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM sedangkan dikelas kontrol lebih rendah dan masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM. Sehingga hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pelajaran PPKn memberikan perubahan yang baik pada kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik, dilihat melalui banyaknya peserta didik yang mampu mengerjakan soal dengan benar pada kelas yang dikenai pemebelajaran dengan media berbasis *augmented reality*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka penulis memberikan saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Bagi sekolah

Bagi sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang lebih memadai, masalah satunya penyediaan LCD untuk mendukung pembelajaran dapat belajar lebih efektif dan menyenangkan.

2) Bagi Pendidik

Peneliti berharap pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta.

3) Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap peserta didik dapat lebih kondusif dan memperhatikan pendidik ketika menerangkan materi serta mampu meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menambahkan fitur lainnya seperti gambar tiga dimensi yang dapat bergerak sendiri dan menu quis online yang lebih menarik sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Aditama, P.W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A (2019). *Augmented Reality* dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*. Vol. 2, pp. 176-182.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Ambiyar. (2011). *Pengukuran & Tes Dalam Pendidikan*. Padang: Universitas Negeri Padang, 243.
- Andara, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5). 7734.
- Arifitama, Budi. (2017). *Panduan Umum Membuat Augmented Reality*. Andi Publisher: Yogyakarta
- Armia, A., & Ardian, Z. (2021). Perancangan *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1), 10–16.
- Baina, N., Machmud, T., & Abdullah, A. W. (2022). Deskripsi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 28–37.
- Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). *Augmented Reality* in the Classroom. *Computer*. 45(7). 56-43.
- Carolina, Y. D. (2023) *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru:Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(1). 10-16.
- Chabibah, N., Taryana, T., R. N., & Fahmi, A. I. (2022). Pemanfaatan Media Surat Kabar Sebagai Sumber Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran PKn. *Jurnal Tahsinia*. 3(1). 20-28.

- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97.
- Dewi, L. R., & Mita, A. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Dwianika, A., El Rayeb, A., Nurhidayah, F., & Risiana. N. (2022). Peningkatan Pemahaman dan Minat Belajar Pajak Melalui Webgames Ular Tangga di SMKN 2 Tangerang. *Jurnal Abdikaryasakti*. 2(2). 119-135.
- Suryani, Ela. 2019. Analisis Pemahaman Konsep? Two-tier Test sebagai Alternatif. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Fatimah, L. U. & K. A. (2016). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Gandamana, Apiek & Sorta Simanjuntak. (2018). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (CS)*. 2(2).
- Halisah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa pada Muatan IPS SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 4(2). 131-140.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Sosio E-kons*, 6(1), 41–55.
- Harini, Eva Oktina & Pujiriyanto. (2020). Analisis Manfaat Pengintegrasian *Augmented Reality* pada Bahan Ajar Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Epistema*. 3(2). 79.
- Haryani, Prita & Joko Triyono. (2017). *Augmented Reality (AR)* Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal Simetris*. 8(2). 807-812.
- Hasan, M. Milawati, Darodjat Khairani & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasibuan, Alya Sabrina Ramdhani, dkk. (2023). Ruang Lingkup dan Konsep Dasar

- Pendidikan Kewargaengaraan. *Jurnal Riset dan Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(1). 3-4.
- Putra, I. A., Pujani, N. M., & Juniartina, P.P (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*. 1(2). 80-90.
- Ibrahim, dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. 4(2). 106-113.
- Andriani, M. W., & Ramadhani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mandala*. 7(2). 567-576.
- Indriani, N., & Lyesmaya, D. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Ppkn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 64.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Johnson, L., Levine, A., Smirth, R., & Stone (2010). *A Collaboration Between New Media Consortium and the Educause Learning Initiative*. The 2010 Horizon Report. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Kaufmann, H. (2003). *Collaborative Augmented Reality in Education*. Institute of Software Technology and Interactive Systems. Vienna University of Technology. 2-4.
- Khoirurrijal, dkk. (2018). Pengembangan Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Kirom, A. (2021). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1102.
- Kristin, F. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90 – 98.
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta Timur: Prenadamedia Group.
- Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 7(1). 45-50.

- Lubis, Y., & Sodeli, M. (2018). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Mauludin, R., Sukanto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117.
- Mukti, Fajar Dwi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary*. 7(2). 316.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 176–182.
- Mustaqim, I & Nanang Kurniawan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*. 1(1). 36-48.
- Nasution, A. J., Ziliwu, S., Akhiriani, W., & Waina, A. (2023). Penguatan Moral Melalui Pembelajaran PPKN di MIS Al-Afkari Kabupaten Deli Serdang. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 151–159.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad*, 1(2), 185–195.
- Ningsih, M. F. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 3–33.
- Nistrina, Khilda. 2021. PENERAPAN *Augmented Reality* dalam Media Pembelajaran. *Journal sistem informasi*. 3(1).
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan*. 36(1). 44-45.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile *Augmented Reality* Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*. 14(2), 86–91.

- Nugroho, D. A., -, M., & Setyowati, R. R. N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PPKn Berbasis Model Predict, Observe, Explain (POE) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 151–162.
- Nuralan, Sitti. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 2(7). 17-22
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2018). Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate. *Universitas Komputer Indonesia*, 1, 1–8.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 2(1). 77-95
- Nurlisa, dkk. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. LPP Unismuh Makassar: Makassar.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Civic Conscience. *Bhineka Tunggal Ika*. 7(1). 34-46.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika & Rini Intansari Meilani. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Manajemen Perkantoran*. 3(2). 176.
- Prijanto, J. H., & Darmayana, Y. (2018). Penerapan Media Denah Tiga Dimensi pada Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 3 SD Lentera Harapan Toraja. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*. 8(01). 3-8.
- Primaningtyas, M. (2018). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. 1(1). 45-46
- Purnamawati, dkk. (2021). *Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Augmented Reality (MAR)*. Makasar. 12-17.
- Rahmayani. (2013). Implementasi Manajemen Pembelajaran PPKn. *Manajer Pendidikan*, 10(2), 143–148.
- Ramadani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (Ar) Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SDN Berbeluk 1, 5(2), 1–12.
- Riskiono, Sampurna Dadi. (2020). *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Hewan PurbaKala. *Jurnal Teknik Informatika*. 8(1). 11.

- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46.
- Safitri, S., Muharrami, L. K., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2021). Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa Smp: Two-Tier Test Analysis. *Natural Science Education Research*, 4(1), 45–55.
- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2019). Implementasi Pendekatan Student Centered Learning Dalam Pembelajaran Ipa Dan Relevansinya Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(1), 12.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51
- Sugianto, E. (2016). Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian dan Perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda pada UD. Dika Jaya Motor Lamongan. *Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen*, 1(1), 38-45.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD. *Jurnal ILMIAH PGSD*. 4(1). 36-45.
- Sukmawati, R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dengan Strategi Drill Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 95–104.
- Suryani, Ela. 2018. *Analisis Pemahaman Konsep? Two-tier Test sebagai Alternatif*. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara
- Susanti, Nunuk Tika Tri. (2019). *Analisis Level Pemahaman Siswa dalam Memahami Konsep Matematika pada Pokok Bahasan Fungsi Kelas VIII Semester Ganjil SMP N 1 Kasiman Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi: IKIP PGRI Bojonegoro.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 1(2). 79-88.
- Suwarna, I. P. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 2(1), 61–72.

- Sujarweni, V.W & Poly. E. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syamsudin, A. (2015). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak*. 3(1). 404-410.
- Tirtoni, Feri. (2016). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Trianggono, M. M. (2017). Analisis Kausalitas Pemahaman Konsep Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 3(1), 6-11.
- Utami, Anita Dewi, dkk. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*. Jawa Tengah: Pena Persada.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.
- Wahab, Gusnarib & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV.Adanu Abimata.
- Wang, Y., Anne, A., & Ropp, T. (2016). Applying the Technology Acceptance Model to Understand Aviation Students Perceptions Towerd *Augmented Reality* Maintenance Training Instruction. *International Journal of Aviation, Aeronautics and Aerospace*. 3(4). 1-11
- Wardhani, Isyana Laksmi. (2017). *Perbedaan Level Pemahaman Simbol Huruf dan Tanda Aljabar Antara Pendekatan Rigorous Mathematical Thinking (RMT) dan Pendekatan Ekspositori pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Hasanuddin 7 Semarang*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(1). 27-33