

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**VINKA VRISILIA
NPM 2153053025**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

VINKA VRISILIA

Masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Metode dalam penelitian ini adalah *quasi experiment group design* dengan bentuk yang digunakan *non equivalent control group design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur dengan jumlah 58 peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil pengujian hipotesis dengan uji regresi linear sederhana, menunjukkan adanya pengaruh antar variabel serta diperoleh nilai R square sebesar 0,803 yang berarti 80,3% variabel hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh penggunaan media *augmented reality*. Hasil uji hipotesis ini membuktikan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata kunci: augmented reality, hasil belajar, media pembelajaran,

ABSTRACT

THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS IN ELEMENTARY SCHOOLS

By

VINKA VRISILIA

The main issue addressed in this study was the low learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila education subject at elementary school. The purpose of this research was to determine the effect of using augmented reality-based learning media on the learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila education subject. The method used in this research was a quasi-experimental group design with a non-equivalent control group design. The population and sample in this study were all fifth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur, totaling 58 students. The sample was determined using purposive sampling technique. Data collection was carried out using tests and observations. The results of hypothesis testing using simple linear regression showed an effect between variables and obtained an R square value of 0.803, which meant that 80.3% of the students' learning outcomes in the Pancasila education subject were influenced by the use of augmented reality media. These hypothesis test results proved that there was a significant effect of using augmented reality media on the learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila education subject at elementary school.

Keywords: augmented reality, learning outcome, learning media.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

VINKA VRISILIA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS V PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Vinka Orisifia**

No. Pokok Mahasiswa

: **2153053025**

Program Studi

: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



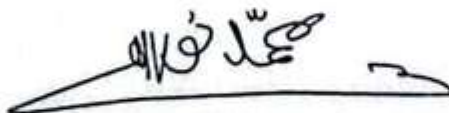
Drs. Rapani, M.Pd.
NIP. 196007061984031004

Dosen Pembimbing II



Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK. 231502870709201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Rapani, M.Pd.



Sekretaris

: Dayu Rika Perdana, M.Pd.



Penguji Utama

: Fadhilah Khairani, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 192705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 25 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vinka Vrisilia

NPM : 2153053025

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul " Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 12 Mei 2025



Vinka Vrisilia
NPM. 2153053025

RIWAYAT HIDUP



Vinka Vrisilia lahir di Desa Sidowaluyo, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, pada tanggal 18 Mei 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Wihar dengan Ibu Eni Nirawati

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sidorejo, lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Sidomulyo, lulus pada tahun 2018
3. SMA Queen Al-Falah, lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN) - Barat. Selama menyelesaikan studi peneliti merupakan Koordinator Kominfo dari organisasi FORKOM PGSD 2022. Peneliti juga salah satu anggota dari organisasi HIMAJIP 2022. Pada tahun 2024 bulan Januari-Februari peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Beringin Kencana, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Beringin Kencana, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

“Bersemangatlal atas hal-hal yang bermanfaat bagimu. Minta tolonglah kepada Allah SWT, jangan engkau lemah.”

-HR. Muslim-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillahillobbil'amin, dengan mengucapkan syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan, dengan penuh doa, rasa syukur, dan ketulusan hati, Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Wihar dan Ibu Eni Nirawati, yang senantiasa mendidik, memberi nasehat, dan memberi kasih sayang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu memberi motivasi dan dukungan yang luar biasa untukku meraih cita-cita dan selalu menjadi garda terdepan setiap masalah. Terimakasih kuucapkan atas segala yang diperjuangkan demi diriku. Semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu diberi kesehatan dan kebahagiaan. Aamiin

Saudaraku Tersayang

Nayra Najwa Pratiwi yang senantiasa memberikan semangat dan doa agar menjadi orang yang sukses dan dapat membanggakan keluarga.

Almamaterku tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam administrasi guna menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, sekaligus dosen pembahas yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, nasihat, serta motivasi yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran -saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Deviyanti Pangestu, M.Pd. dan Siti Nuraini, M.Pd. sebagai Dosen Validator yang telah memvalidasi perangkat ajar yang digunakan dalam penelitian.

8. Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga kependidikan S1-PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 8 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Metro Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji coba instrumen.
11. Sahabat dan juga teman seperjuanganku Regu Tulip dan kos batalyon Adel, Pia, Ara, Dwi, Indah, Lia, Dinda, Meli yang selalu siap membantu, mendukung, memeluk dan memberikan canda dan tawa ditengah hiruk pikuk menjadi mahasiswa PGSD.
12. Sahabatku Dinda, Rizka, Ayu, Berlian, Vera, Ronal, Ana, Kak ulya, Bintang, Kila yang selalu memberikan semangat, segala bantuan dan perhatian.
13. Sahabat dan teman seperjuangan, Rizal, Tantri, Farhan, Kak Sherly, Bang Fahri, Ayuk Fita, Uning, Dipa, Nisa terimakasih bantuan, dukungan dan kebersamaannya.
14. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD, terkhusus kelas G, terimakasih atas kebersamaan, canda dan tawanya selama perkuliahan ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini mungkin dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 12 Mei 2025



Vinka Vrisilia

NPM. 2153053025

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang dan Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Belajar dan Pembelajaran	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar.....	9
3. Ciri-ciri Belajar	10
4. Teori Belajar	11
5. Prinsip-Prinsip Belajar	12
6. Pengertian Pembelajaran.....	14
B. Hasil Belajar	15
1. Pengertian Hasil Belajar	15
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
3. Indikator Hasil Belajar	17
C. Pendidikan Pancasila	19
1. Pengertian Pendidikan Pancasila	19
2. Tujuan Pendidikan Pancasila di SD	19
3. Karakteristik Pendidikan Pancasila di SD	20
D. Media Pembelajaran	21
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
3. Manfaat Media Pembelajaran	23
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	24
E. Definisi <i>Augmented reality</i>	26
1. Pengertian <i>Augmented reality</i>	26

2. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Augmented reality</i>	27
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Augmented reality</i>	28
F. Kerangka Pikir Penelitian	33
G. Hipotesis Penelitian	34
III. METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Desain Penelitian	36
1. Jenis Penelitian	36
2. Desain Penelitian	36
B. Setting Penelitian	37
1. Subjek Penelitian	37
2. Tempat Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel Penelitian	39
1. Populasi Penelitian	39
2. Sampel Penelitian	39
E. Variabel Penelitian	40
1. Variabel Bebas (<i>Independen</i>)	40
2. Variabel Terikat (<i>Dependen</i>)	40
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	40
1. Definisi Konseptual Variabel	40
2. Definisi Operasional Variabel	41
G. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Teknik Tes	43
2. Teknik Non Tes	43
H. Instrumen Penelitian	43
1. Jenis Instrumen	43
I. Uji Persyaratan Instrumen Tes	50
1. Uji Validitas Soal	50
2. Uji Reliabilitas Soal	52
3. Uji Tingkat Kesukaran	54
4. Uji Daya Beda Soal	55
J. Teknik Analisis Data	56
1. Teknik Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	56
2. Teknik Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	57
K. Uji Prasyarat Analisis Data	57
1. Uji Normalitas	57
2. Uji Homogenitas	58
3. Uji Normal Gain (N-Gain)	59
L. Uji Hipotesis	59
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Pelaksanaan Penelitian	61
B. Hasil Penelitian	62
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	68
D. Hipotesis	71
E. Pembahasan	73

F. Keterbatasan penelitian	75
V. SIMPULAN DAN SARAN	77
A. Simpulan.....	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketercapaian peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 8 Metro Timur	3
2. Data Jumlah Peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur	39
3. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar	44
4. Kisi-kisi lembar keterlaksanaan media <i>Augmented Reality</i>	45
5. Rubrik penilaian keterlaksanaan media <i>Augmented Reality</i>	47
6. Klasifikasi Validitas Soal	51
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes	51
8. Klasifikasi Reliabilitas	53
9. Hasil Uji Reliabilitas	53
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	54
11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	54
12. Klasifikasi Daya Pembeda	55
13. Hasil Uji Daya Beda Soal	56
14. Kategori Aktivitas belajar Peserta didik	56
15. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik	57
16. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	59
17. Jadwal Kegiatan Penelitian	61
18. Analisis Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	63
19. Rata-rata Persentase Pada Ranah Kognitif	63
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	64
21. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	65
22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	66
23. Hasil Uji Normalitas Dengan SPSS	68
24. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
25. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	70
26. ANOVA	71
27. R. Square	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Cara membuka AR menggunakan <i>Assembler Edu</i>	29
2. Membuat Akun	29
3. Pembuatan Desain Pada Laman	29
4. Pemilihan Fitur	30
5. Pemilihan Tema	30
6. Pembuatan Desain	30
7. Tampilan desain yang telah dibuat	31
8. Proses penyimpanan desain	31
9. Cara mempublish desain	31
10. Tampilan scan barcode	32
11. Kerangka Pikir	34
12. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	37
13. Diagram Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	65
14. Diagram Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	66
15. Diagram Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	67
16. Diagram Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	85
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	86
3. Uji Coba Instrumen	87
4. Balasan Uji Coba Instrumen	88
5. Surat Izin Penelitian	89
6. Surat Balasan Izin Penelitian	90
7. Surat Validasi Instrumen Penelitian.....	91
8. Surat Validasi Media Pembelajaran	94
9. Surat Validasi Modul Ajar	97
10. Surat Validasi LKPD	100
11. Soal dan Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen	103
12. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Peserta Didik	109
13. Dokumentasi Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	112
14. Dokumentasi Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	114
15. Dokumentasi Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	116
16. Dokumentasi Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	118
17. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	120
18. Dokumentasi Hasil Observasi	152
19. Tabel Nilai R Product Moment.....	153
20. Tabel Distribusi F.....	154
21. Hasil Uji Prasyarat Instrumen Tes	155
22. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	162
23. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	163
24. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	164
25. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	165
26. Hasil Analisis Data Penelitian.....	166
27. Hasil Uji Normalitas	170
28. Hasil Uji Homogenitas.....	171
29. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	172
30. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Media.....	174
31. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	175
32. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	177

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Peran pendidikan sangat penting dalam menentukan keberhasilan individu di masa depan, karena pendidikan membantu setiap orang mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Melalui akal dan nalar, pendidikan yang bermakna dapat terwujud. Menurut Parawangsa, dkk (2021) Pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia, bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan.

Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia tengah mengalami perkembangan yang pesat, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi. Perkembangan tersebut menunjukkan adanya keterkaitan yang semakin erat antara pendidikan dan kemajuan digital yang terus bertransformasi. Inovasi serta kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi menjadi faktor penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Menurut Zuana, dkk (2023) menyatakan bahwa abad ke-21 merupakan era pengetahuan, di mana informasi dan media tersebar luas, didukung dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang.

Meski teknologi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, tantangan tetap ada bagi para pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Mawardi (2019) menyebutkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa di Indonesia salah satunya disebabkan oleh kurangnya keterampilan pendidik dalam merancang pembelajaran serta belum optimalnya dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Kurangnya variasi dalam penggunaan media membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Sejalan dengan

pendapat Ginting dan Tambunan, (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan media yang bervariasi menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Akibatnya, partisipasi aktif siswa dalam proses belajar menurun, yang berpotensi menurunkan hasil belajar mereka.

Proses pembelajaran saat ini, banyak yang memanfaatkan teknologi, terutama dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Fahreza, dkk (2024) pemilihan media dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena media merupakan penyajian informasi yang dapat dibuat menjadi lebih menarik dan kualitas penerimaan informasi menjadi lebih baik. Hal ini mempermudah baik peserta didik maupun pendidik dalam menjalani kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Pendidik memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Pendidik yang tidak mampu memanfaatkan teknologi secara optimal akan berdampak bagi peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena kegiatan proses pembelajaran berpusat pada pendidik (*teacher centered*).

Pembelajaran pendidikan Pancasila menurut Ramadhan, dkk (2023) Pembelajaran pendidikan Pancasila saat ini umumnya masih menggunakan buku teks sebagai media dengan metode ceramah. Pembelajaran yang bersifat seperti ini sangat kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran terlihat monoton dan peserta didik akan merasa bosan. Menurut pendapat Resmana dan Dewi (2021) Pendidikan Pancasila mempunyai peran sangat penting, karena melalui pendidikan ini kita dapat memahami nilai-nilai Pancasila oleh karena itu sangat diperlukan untuk memperluas pengetahuan tentang Pancasila. Menurut Wahyuddin dan Hasnawati, (2023) pengenalan Pancasila sejak duduk di bangku sekolah dasar sangat penting, karena membantu menanamkan moral, sehingga dalam bersikap dan berperilaku sesuai nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila. Seiring kemajuan teknologi, pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang sudah ada, akan tetapi pada

kenyataannya masih banyak pendidik yang masih menggunakan buku cetak. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar serta pemahaman materi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1. Persentase Ketercapaian peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

No	Kelas	Σ	Ketercapaian			
			Tercapai		Belum Tercapai	
			Angka	Presentase	Angka	Presentase
1	V A	29	5	17%	24	83%
2	V B	29	9	31%	20	69%
Jumlah Peserta didik		58	14	24%	44	76%

Sumber : Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

Berdasarkan tabel data diatas, terlihat secara keseluruhan hanya 24% peserta didik yang mencapai hasil belajar yang diharapkan, sementara 76% masih belum mencapai. Peserta didik kelas V yang mencapai hasil belajar yang diharapkan hanya 24% atau 14 orang peserta didik dari 58 orang peserta didik, sedangkan yang belum tercapai mencapai 76 % atau 44 orang peserta didik dari 58 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tercapai lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tercapai.

Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada pendidik dan peserta didik, oleh karena itu peran pendidik sangat penting dalam memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Adanya teknologi dalam kegiatan pembelajaran akan lebih menjadi interaktif. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan adalah suatu sistem yang digunakan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran sehingga tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Adanya teknologi pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, hal ini dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nurholisa, dkk (2022) para pendidik saat ini dituntut untuk mampu menggunakan fasilitas sekolah berupa alat-alat mengajar, disamping itu pendidik juga harus menyesuaikan alat-alat mengajar sesuai

dengan perkembangan zaman. Pendidik di era saat ini juga diharapkan memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi akan menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat berdampak terhadap peserta didik dalam menumbuhkan semangat dan dorongan kemauan mereka. Menurut Dewi, dkk (2024) Kreativitas menjadi sangat penting, terutama ketika merancang media pembelajaran inovatif, berbagai platform daring, aplikasi interaktif, dan teknologi multimedia modern yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran dibedakan menjadi dua kategori, yaitu digital dan non-digital. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kondisi pembelajaran yang ada.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada yaitu media pembelajaran digital berupa *Augmented reality* atau biasa disebut dengan (AR). Menurut Wibowo, dkk (2022) *augmented reality* merupakan sebuah aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam dua atau tiga dimensi yang secara bersamaan diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata.

Menyajikan representasi secara virtual yang memungkinkan objek 3D ditampilkan di layar smartphone. Media pembelajaran yang memanfaatkan *augmented reality* (AR) dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar serta memperbaiki proses pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan *augmented reality*, media pembelajaran ini dapat menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga mereka tidak merasa bosan.

Penggunaan media pembelajaran *augmented reality* (AR) dalam dunia pendidikan telah menarik minat para pendidik dan peneliti. Pada konteks pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, media ini memberikan

pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik. Materi yang biasanya bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara konkret melalui media ini, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Menurut Acesta dan Nurmaylany, (2018) terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *augmented reality* dengan hasil belajar kelas menggunakan media gambar dua dimensi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebelum perlakuan *pretest*, setelah dilakukan *posttest* terdapat perbedaan hasil belajar antar kelas yang menggunakan media *augmented reality* dengan hasil belajar kelas yang menggunakan media gambar dua dimensi. Menurut pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *augmented reality* dengan hasil belajar kelas yang menggunakan media gambar dua dimensi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam lebih menarik dan lebih efektif sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merasa perlu untuk meneliti dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebagian peserta didik masih rendah.
2. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Sehingga peserta didik kurang aktif dan merasa bosan.
3. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku dan lainnya.
4. Kurangnya variatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik (Y) dan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* (X) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan dan dapat menjadi referensi serta inovasi pada penelitian selanjutnya terkait media pembelajaran berbasis *augmented reality* di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi

a. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media *augmented reality*.

b. Pendidik

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dan sumber referensi bagi pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman bagi pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

d. Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru untuk peneliti lain dalam mencari informasi lebih rinci mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas v pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk menambah pengetahuan atau wawasan seperti proses perubahan tingkah laku individu yang meliputi 3 hal taksonomi seperti: 1. Tingkah laku kognitif yaitu pendekatan yang ingin melihat bahwa individu tidak hanya dipahami melalui perilaku saja. 2. Tingkah laku afektif yaitu pendekatan yang merangkul watak perilaku, perasaan, minat dan sikap. 3. Tingkah laku psikomotorik yaitu pendekatan yang meliputi keterampilan. Menurut Festiawan (2020) Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Belajar mempunyai pengertian yang sangat kompleks, sehingga sulit untuk mengetahui dengan pasti definisi dari belajar. Menurut Herawati (2018) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha. Hal ini bertujuan memperoleh hal yang baru baik itu berupa rangsangan, reaksi atau keduanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Proses ini melibatkan rangsangan reaksi, di mana individu berusaha untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi cara berfikir dan bertindak. Oleh karena itu belajar tidak hanya sekedar mengumpulkan, tetapi juga melibatkan transformasi dalam diri individu yang memungkinkan mereka beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan informasi yang terus berubah. Kemampuan belajar menjadi fondasi yang memungkinkan

manusia berkembang, beradaptasi, dan terus maju di tengah berbagai tantangan kehidupan. Melalui belajar, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mampu mengubah dirinya sendiri baik dari segi pemikiran, sikap, maupun tindakan.

2. Tujuan Belajar

Belajar terjadi karena adanya hubungan kondisi antara pemberi pelajaran dan yang menerima pelajaran agar terjadi situasi yang berarti bagi pelajar. Untuk mencapai tujuan belajar tentu penting sekali menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, oleh karena itu lingkungan belajar dipengaruhi oleh beberapa komponen yang saling mempengaruhi. Menurut pendapat Suzana dan Jayanto, (2021) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran yang disusun secara pribadi oleh pendidik, biasanya berpatokan pada materi yang akan dipelajari.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan yang biasanya sudah ada pada garis besar pedoman pengajaran dan telah tertera dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik.
- c. Tujuan khusus yang harus disusun oleh seorang pendidik harus memenuhi beberapa syarat berikut.
 1. Secara terperinci dapat menyatakan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik.
 2. Menentukan perubahan perilaku apa saja yang diharapkan dapat terjadi pada peserta didik melalui pembelajaran yang akan dipelajari.
 3. Mendeskripsikan standar minimal kriteria perubahan perilaku yang akan dicapai peserta didik.

Tujuan belajar menjadi salah satu aspek fundamental yang memandu proses pengajaran dan pembelajaran. Tujuan ini tidak hanya mencakup pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga perubahan tingkah laku individu setelah menjalani proses belajar. Menurut Benyamin S Bloom, dalam Isti'adah, (2020) menggolongkan tiga ranah bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar yaitu:

- a. Ranah Kognitif
Ranah kognitif berkaitan dengan tingkah laku yang memiliki keterkaitan dengan berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah.

- b. **Ranah Afektif**
Ranah afektif berkaitan dengan tingkah laku sikap, nilai-nilai, minat, aspirasi dan penyesuaian perasaan sosial yang meliputi: kepekaan terhadap hal-hal tertentu dan kesediaan untuk memperhatikan hal tersebut.
- c. **Ranah Psikomotor**
Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual dan motorik.

3. Ciri-ciri Belajar

Memahami ciri-ciri belajar sangat penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung perkembangan optimal bagi peserta didik. Proses belajar dapat dikenali melalui beberapa karakteristik. Hal ini mengacu pada definisi belajar. Menurut Sutianah (2021) berikut beberapa hal yang menggambarkan ciri-ciri belajar adalah:

1. Ada perubahan yang terjadi secara sadar oleh individu.
2. Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau setidaknya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
3. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
4. Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
5. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
6. Dalam perbuatan belajar, perubahan selalu bertambah dan tertuju memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Makin banyak usaha belajar yang dilakukan makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.
7. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
8. Perubahan terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.
9. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.
10. Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasil ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan.

Saat memahami proses belajar, penting untuk mengenali karakteristik yang mendasarinya. Ciri-ciri belajar memberikan wawasan tentang

bagaimana individu berinteraksi dengan informasi dan pengalaman baru. Menurut pendapat Mardicko (2022) mengungkap beberapa ciri-ciri belajar yaitu:

- a. Belajar adalah proses untuk berubah, dan hasil belajar adalah bentuk perubahannya. Jika belum ada perubahan maka belum dikatakan belajar.
- b. Perubahan perilaku relatif permanen. Bukan tiba-tiba muncul setiap sulap. Namun jika perubahan ini tidak diulang-ulang maka akan lupa bahkan hilang.
- c. Perubahan perilaku tidak selalu terjadi secara langsung setelah proses belajar selesai. Ada jeda waktu yang dibutuhkan hingga perilaku ini bisa muncul sehingga dibutuhkan pengulangan proses belajar.
- d. Perubahan berasal dari latihan dan pengalaman. Perubahan ini bukan berasal dari kematangan dan insting.
- e. Pengalam atau latihan yang sudah diperoleh harus diperkuat. Hasil dari belajar itu bisa hilang, lupa, tidak dikuasai maka harus dilatih secara berulang-ulang.

4. Teori Belajar

Teori belajar merupakan perkara asas suatu bidang ilmu, termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut Bunyamin (2021) teori adalah pernyataan atau konsep yang telah diuji kebenarannya belum melalui penelitian ilmiah belum dapat dikategorikan sebagai teori.

Teori belajar merupakan upaya untuk mendefinisikan bagaimana manusia belajar, supaya kita semua dapat memahami proses yang kompleks dari belajar. Manusia merupakan sumber dari semua kegiatan. Manusia dapat memilih pilihannya sendiri dalam situasi. Menurut Sartika (2022) teori belajar konstruktivisme adalah membangun, oleh karena itu teori konstruktivisme adalah suatu usaha yang dilakukan untuk membangun tata hidup yang berbudaya modern. Landasan teori ini yaitu pembelajaran kontekstual. Teori ini ditekankan bahwa seseorang yang belajar memiliki tujuan untuk menemukan bakatnya, menambah pengetahuan atau teknologi dan lain-lain yang dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya.

Pada konteks belajar mengajar, teori belajar dan pembelajaran konstruktivisme membebaskan peserta didik untuk membimbing sendiri pengetahuan yang dimiliki berdasarkan pengalaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Djameluddin (2019) Teori Belajar Konstruktivisme berasal dari kata konstruksi yang berarti “ membangun”. Saat masuk dalam konteks filsafat pendidikan maka konstruksi itu dapat diartikan dengan upaya dalam membangun susunan kehidupan yang berbudaya maju.

Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang apa yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada di dalam dirinya. Berikut salah satu tokoh dari teori konstruktivisme yaitu J. Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis, menegaskan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru, sedangkan akomodasi adalah sesuatu yang disediakan untuk kebutuhan penyusunan struktur informasi yang lama maupun informasi baru.

5. Prinsip-Prinsip Belajar

Pendidikan yang efektif tidak terlepas dari pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip belajar. Prinsip-prinsip ini menjadi landasan penting dalam proses pembelajaran, membantu pendidik merancang strategi yang tepat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik. Menurut Wahab dan Rosnawati, (2021) Prinsip belajar adalah suatu hubungan yang terjadi antara peserta didik dengan guru agar peserta didik mendapat motivasi belajar yang berguna bagi dirinya sendiri. Menurut pendapat Harefa, dkk (2023) ada beberapa prinsip-prinsip yang relatif yang berlaku umum yang dapat kita gunakan sebagai dasar upaya pembelajaran. Berikut beberapa contoh yang terikat dengan prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip Kesiapan
Prinsip kesiapan adalah suatu proses yang dipengaruhi oleh kesiapan peserta didik atau kondisi peserta yang memungkinkan pada saat ia belajar.
- b. Prinsip Tujuan
Prinsip tujuan atau yang menjadi kita dalam belajar adalah merupakan sasaran khusus yang hendak dicapai oleh seseorang atau peserta didik maupun seorang pendidik dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan.
- c. Prinsip Motivasi
Setiap orang pasti memiliki yang namanya prinsip dan motivasi, terutama pada saat kita belajar. Pendidik dan peserta didik mungkin harus memiliki prinsip motivasi disaat belajar baik itu di dalam mengatur waktu kegiatan dan memilih kondisi yang baik.
- d. Prinsip Persepsi
Prinsip persepsi adalah sudut pandang atau pemahaman peserta didik terhadap materi ataupun informasi yang telah diterima oleh peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- e. Prinsip Transfer dan Retensi
Prinsip transfer dan retensi merupakan cara belajar yang dianggap bermanfaat bagi peserta didik apabila seseorang tersebut dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru.
- f. Prinsip Perbedaan Individual
Prinsip belajar individual adalah merupakan suatu proses pengajaran yang dilakukan semestinya dengan memperhatikan perbedaan individual dalam kelas dan dapat memberi kemudahan dalam pencapaian tujuan belajar.
- g. Prinsip Belajar Kognitif
Prinsip belajar secara kognitif merupakan proses belajar yang mencakup asosiasi antara unsur, pembentukan konsep, penemuan masalah dan ketrampilan dalam memecahkan masalah dan ketrampilan dalam memecahkan masalah yang selanjutnya membentuk perilaku baru, cara berfikir, menalar, menilai, dan berimajinasi.
- h. Prinsip Belajar Efektif
Prinsip efektif adalah suatu hal yang mencakup beberapa proses pembelajaran yaitu nilai emosi, dorongan minat dan sikap.
- i. Prinsip Belajar Evaluasi
Prinsip belajar evaluasi ini dapat mempengaruhi proses belajar yang terlaksanakan hingga pada saat ini dan selanjutnya akan diadakan pelaksanaan pelatihan evaluasi yang memungkinkan bagi peserta didik untuk menguji kemajuan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan.
- j. Prinsip Belajar Psikomotor
Proses belajar psikomotor yang perlu dilakukan seseorang ketika belajar mengenai psikomotor dia harus mampu mengendalikan aktifitas kegiatan lainnya atau ragawinya.

Prinsip belajar juga dapat digunakan sebagai landasan berfikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Ngalim Purwanto dalam Sartika (2022) prinsip belajar ada beberapa prinsip yakni:

- a. Dalam belajar setiap Peserta Didik diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat untuk mencapai tujuan instruksional.
- b. Belajar bersifat keseluruhan dan materi harus mempunyai struktur, penyajiannya yang sederhana agar memudahkan Peserta Didik memahami pengertiannya.
- c. Belajar harus memberikan dampak yang kuat pada Peserta Didik untuk mencapai tujuan instruksional.
- d. Belajar itu prosesnya bersifat kontinyu, oleh karena itu harus bertahap demi tahap menurut perkembangannya.
- e. Belajar membutuhkan sarana yang cukup, sehingga anak dapat belajar dengan tenang.
- f. Dibutuhkan interaksi antara anak dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Sukmadinata dalam Oktaviani dan Nursalim (2021)

menyampaikan prinsip umum belajar secara umum. Prinsip-prinsip ini membantu kita untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih terarah dan bermanfaat bagi peserta didik. Berikut merupakan prinsip prinsip belajar secara umum yaitu:

- a. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- b. Belajar berlangsung seumur hidup
- c. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha dari individu secara aktif.
- d. Belajar mencakup semua aspek kehidupan.
- e. Kegiatan belajar berlangsung di sembarang tempat dan waktu.
- f. Kegiatan dapat berlangsung dalam situasi formal, informal dan non formal.
- g. Belajar yang direncanakan dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
- h. Perbuatan belajarnya juga harus bervariasi.
- i. Dalam belajar juga ada terjadinya hambatan
- j. Dalam belajar juga memerlukan bantuan dan bimbingan orang lain.

6. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang kompleks dan dinamis, dimana individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai melalui interaksi dan pengalaman. Menurut Djamaluddin (2019)

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri, oleh karena itu pembelajaran dapat dikatakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sejalan dengan pendapat Pane dan Dasopang, (2017) Pembelajaran dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Oleh karena itu penting sekali peran pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Menurut Akhiruddin, dkk (2019) Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serentetan perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap langkah dalam pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai hasil tertentu. Pembelajaran bukan sekedar mentransfer ilmu, tetapi sebuah kolaborasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap individu. Pembelajaran dilihat dari kemampuan seorang pendidik dalam mengorganisasikan materi, peserta didik dan lingkungan belajar dengan harapan peserta didik dapat belajar secara optimal sesuai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Aryani dan Wahyuni, (2021) proses pembelajaran adalah aktivitas yang direncanakan, dilakukan, dan dievaluasi oleh pendidik.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar, akan tetapi keduanya memiliki makna yang berbeda, oleh karena itu untuk mendeskripsikan pengertian hasil belajar penulis harus menjabarkan keduanya. Menurut Rahman (2021) Belajar merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Oleh karena itu berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan

pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar seseorang yang dilakukan oleh peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu belajar merupakan kegiatan yang sangat penting, dari belajar peserta didik memperoleh pengetahuan dan ilmu baru. Setelah berakhirnya suatu proses belajar, peserta didik akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud yaitu pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan proses belajar.

Menurut Marwah, dkk (2021) Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seorang yang berasal dari suatu pengalaman belajar pada setiap individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga merupakan hasil proses belajar, atau proses pembelajaran dengan demikian hasil belajar merupakan hal yang dipandang dari dua sisi yaitu peserta didik dengan guru.

Sejalan dengan pendapat Pinangsari dan Rini (2023) pada hakikatnya hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dialami seseorang pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar menggambarkan perubahan perilaku individu yang muncul dari pengalaman belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu hasil belajar dapat dilihat dari interaksi antara Peserta Didik dan guru selama proses pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Diantaranya adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterampilan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Wahyuni dalam Nabillah dan Abadi, (2019) yaitu:

- 1) Faktor internal
 - a. Faktor fisiologi
Faktor fisiologi adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.
 - b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan Peserta Didik, motivasi, minat, sikap dan bakat.

2) Faktor Eksternal

a. Lingkungan sosial

Di dalam lingkungan sosial seperti lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan sosial keluarga.

b. Lingkungan Non Sosial

Faktor eksternal non sosial seperti: lingkungan ilmiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Menurut Slameto dalam Nurmala, dkk (2014) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah kondisi fisiologis dan kondisi psikologis yaitu kecerdasan, bakat, minat, motivasi, kemampuan kognitif. Faktor eksternal adalah faktor lingkungan, faktor instrumen yaitu kurikulum, program, sarana dan prasarana, pendidik dan tenaga pengajar.

Menurut Rafid (2021) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibagi menjadi dua yaitu: faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat dikelompokkan menjadi dua faktor: faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis dapat mencakup kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal yang disebut juga faktor sosial dapat mencakup faktor keadaan keluarga, pendidik, dan cara mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga keterampilan dan sikap yang terbentuk sebagai dampak dari pengalaman belajar. Menurut Surya, dkk dalam Yandi, dkk (2023) indikator hasil belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu:

a) Ranah Afektif

Meliputi penerimaan, sambutan, persepsi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi.

- b) Ranah Kognitif
Meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti) dan sintesis (membuat panduan baru atau utuh).
- c) Ranah Psikomotor
Meliputi keterampilan bergerak, dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal.

Pada kajian pendidikan, Taksonomi Bloom menjadi alat penting untuk memahami dan mengklasifikasikan tujuan belajar. Memahami klasifikasi ini, kita dapat lebih baik dalam menetapkan tujuan dan mengevaluasi hasil belajar. Menurut Degeng dalam Kartini, dkk (2022) secara umum Taksonomi Bloom digolongkan dalam tiga klasifikasi, yakni:

- a) Domain Kognitif
Yaitu domain yang berhubungan dengan tujuan mempelajari sesuatu dan berorientasi pada kecerdasan berfikir.
- b) Domain Afektif
Domain afektif yaitu domain yang membahas emosi, perasaan, sikap hati, dan sistem nilai.
- c) Domain Psikomotor
Domain psikomotor yaitu domain yang kaitannya pada penggunaan otot kerangka atau bisa juga dikaitkan dengan keterampilan motorik

Hasil belajar akan diukur melalui indikator-indikator yang berfokus pada ranah kognitif. Menurut Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Kratwohl 2010 dalam Oktaviana dan Prihatin, (2018) ranah kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori yakni terdiri dari mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Adapun menurut Benjamin Samuel Bloom dalam Kartini dkk., (2022) mengembangkan domain kognitif menjadi enam jenjang proses berpikir berdasarkan urutan yang hierarki yang paling rendah sampai paling tinggi, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

C. Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan nama formal untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam sistem sekolah di Indonesia di bawah Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang memuat materi Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Usmi et al., (2024) Pendidikan Pancasila yang merupakan landasan dari sistem pendidikan Indonesia, memainkan peran penting dalam mengembangkan karakter peserta didik dan menanamkan rasa identitas nasional yang kuat.

Menurut Akhyar dan Dewi, (2022) Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Pembelajaran ini dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai tingkatan sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila diajarkan sejak tingkat sekolah dasar, dalam mata pelajaran ini menekankan pentingnya penanaman nilai-nilai kebangsaan sejak dini, sehingga Peserta Didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan formal akan tetapi mendapatkan karakter dan identitas sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

2. Tujuan Pendidikan Pancasila di SD

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memuat muatan Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, dapat dipercaya, jujur dan bertanggung jawab. Menurut Usmi, dkk (2024) tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah:

- a. Memiliki akhlak mulia yang dilandasi keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap cinta kepada sesama manusia, lingkungan dan negara untuk mewujudkan persatuan, demokrasi dan keadilan sosial melalui penanaman kesadaran, keteladanan dan pembiasaan.

- b. Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup dan ideologi negara, serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Mematuhi konstitusi dan norma-norma yang berlaku serta menyelaraskan perwujudan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dalam komunitas global.
- d. Memahami jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang beragam dan berupaya mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, serta bersikap adil dan menghargai perbedaan SARA, status sosial-ekonomi, gender, dan penyandang disabilitas.
- e. Menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan berperan aktif dalam menciptakan perdamaian dunia.

Menurut pendapat Wati (2024), Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan sikap, nilai, dan moralitas yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila, yaitu ideologi dasar negara Indonesia. Pancasila berfungsi sebagai dasar dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga memiliki sikap dan moral yang baik, sehingga dapat berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara.

3. Karakteristik Pendidikan Pancasila di SD

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki karakteristik yang krusial dalam membentuk generasi muda yang memahami dan menghayati nilai-nilai dasar negara. Menurut Djamarah dan Lubis, (2020) menyatakan bagian-bagian karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai berikut:

- a. Menekankan pada pemecahan masalah.
- b. Bisa dijalankan dalam berbagai konteks.
- c. Mengarahkan peserta didik menjadi pembelajar mandiri.
- d. Mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik yang berbeda.
- e. Mendorong peserta didik untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- f. Memotivasi peserta didik untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- g. Menerapkan penilaian autentik.

Upaya membangun karakter bangsa yang kuat, Pendidikan Pancasila memainkan peran sentral dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Karakteristik pendidikan Pancasila sangat penting untuk dipahami
Menurut pendapat Dewi dan Prasatya, (2022) Karakteristik Pendidikan
Pancasila yaitu:

- a. Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia.
- b. Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan berkomitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- c. Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.
- d. Berorientasi pada penumbuhkembang karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
- e. Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Fadilah, dkk (2023) Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Menurut Roza, dkk (2023) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu sehingga tampak lebih nyata/konkret. Media pembelajaran dapat mendorong sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan media pembelajaran. Peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran apabila pendidik menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Peserta didik yang tadinya pasif akan lebih aktif ketika pendidik menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur dengan cara yang lebih nyata dan konkret, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran menurut pendapat Abdullah, dkk (2024) yaitu:

- a. Media cetak
Media cetak adalah media pembelajaran yang meliputi buku teks, panduan, lembar kerja bahan percetakan lainnya.
- b. Media Visual
Media visual merupakan media pembelajaran berupa gambar, diagram, grafik dan peta konsep. Media ini membantu memvisualisasikan informasi dan membuat konsep yang kompleks lebih mudah dipahami.
- c. Media Audio
Media Audio mencakup rekaman audio, podcast, dan lagu pendidikan.
- d. Media Video
Media video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sangat diminati, karena dapat menyajikan informasi baik secara visual maupun audio.
- e. Media Interaktif
Media interaktif ini mencakup berbagai jenis seperti komputer, *e-learning* dan permainan edukatif
- f. Media digital
Media pembelajaran ini meliputi segala bentuk media yang dapat diakses secara elektronik. Seperti: presentasi *multimedia*, *ebook*, *website* dan *platform e-learning*.
- g. Media sosial
Media sosial meliputi seperti forum diskusi online, kelompok belajar dan jaringan sosial-pendidikan.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin meluas, memberikan inovasi dalam metode pengajaran. Media-media ini tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mendorong interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, menjadikan lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Nabila, dkk (2024) beberapa media pembelajaran berbasis teknologi seperti berikut:

- a. Media Pembelajaran Audio-Visual
Media audio-visual merupakan media yang menayangkan materi berupa audio beserta visual/gambar yang mengandung isi materi berupa pendidikan yang meliputi konsep, prinsip, prosedur, teori dan ilmu untuk memahami materi pendidikan.
- b. Media pembelajaran visual
Media pembelajaran visual memanfaatkan berupa foto, bagan ataupun gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- c. Media Pembelajaran Infografis
Media infografis menampilkan informasi berupa teks yang panjang, gambar dan data berupa angka sehingga memudahkan pembaca untuk memahami.
- d. Virtual Reality
Virtual Reality merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menghadirkan situasi nyata bagi penggunaanya.
- e. *Augmented reality*
Augmented reality merupakan media pembelajaran yang menampilkan objek tiga dimensi dan memberikan interpretasi benda maya dalam waktu yang nyata.
- f. Podcast
Podcast merupakan rekaman suara yang dapat didengar oleh orang lain melalui media internet. Media ini juga membantu dalam kegiatan pembelajaran menyimak, dengan adanya media podcast mengasah daya ingat peserta didik dengan menceritakan dari apa yang telah didengarkan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Berikut beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sumiharsono (2020) adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
Dengan adanya bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antara pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara peserta didik.
- b. Proses pembelajaran menjadi jelas dan lebih menarik

Media pembelajaran dapat menampilkan informasi yang ingin diketahui melalui suara, gambar dan gerakan. Baik secara alami maupun manipulasi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan adanya media akan timbulnya dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut Susilana dan Riyana, (2018) secara umum media mempunyai kegunaan yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar.

Media pembelajaran membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut pendapat Nurfadhilah dan Rosnaningsih, (2021) terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Media belajar dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekadar pelengkap.

- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan pendidik.
- f. Penggunaan media belajar dan pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Ada banyak fungsi dari media pembelajaran, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi antara pengajar dan peserta didik. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran menurut pendapat Lumbantoruan dan Naibaho, (2023) yaitu:

- a. Media pembelajaran sebagai sumber belajar
Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yang merupakan fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai distributor.
- b. Media pembelajaran sebagai fungsi semantic
Fungsi semantic yaitu fungsi untuk menambah kosakata yang dalam artian kosakata tersebut harus dipahami oleh peserta didik.
- c. Fungsi manipulatif
Fungsi manipulatif yaitu fungsi yang memiliki kemampuan dalam mengatasi batas-batas ruang waktu serta mengatasi keterbatasan indera.
- d. Fungsi psikologis
Berikut fungsi media sebagai fungsi psikologis memiliki beberapa macam yaitu:
 - 1) Fungsi atensi
Fungsi atensi yang dimaksud yaitu sebagai peningkatan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran.
 - 2) Fungsi afektif
Fungsi afektif yang dimaksudkan yaitu untuk membangkitkan rasa emosional, dan keinginan peserta didik untuk menerima atau menolak sesuatu.
 - 3) Fungsi kognitif
Pada fungsi kognitif menekankan pada aktivitas akan respon peserta didik, mengingat, dan berpikir peserta didik.
 - 4) Fungsi imajinatif
Pada fungsi ini meningkatkan imajinasi peserta didik, seperti menumbuhkan ide kreasi terhadap suatu objek baru.
 - 5) Fungsi motivasi
Pada fungsi motivasi sebagai seni yang dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran juga memberikan pengalaman manipulatif yang melampaui batasan ruang dan waktu. Secara psikologis, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, membangkitkan emosi,

merangsang kognisi, dan mengembangkan imajinasi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

E. Definisi *Augmented reality*

1. Pengertian *Augmented reality*

Media pembelajaran merupakan perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Marcelita, dkk (2023) *augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata lalu diproyeksikan benda-benda maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata. Sejalan dengan pendapat Ginting dan Tambunan, (2023) yang menyatakan bahwa *augmented reality* (AR) adalah inovasi teknologi yang secara halus menggabungkan benda-benda virtual, berupa 2 dimensi atau tiga dimensi ke dalam dunia fisik.

Pada objek diproyeksikan secara real, dengan itu dapat meningkatkan persepsi peserta didik secara realistis. Menurut Ramadhan, dkk (2023) Proses pembelajaran oleh pendidik ketika memanfaatkan media *augmented reality* dapat lebih mudah dalam menjelaskan dengan memvisualisasikan objek yang dijelaskan pada materi dengan memunculkan suara dan animasi yang menarik.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital ini memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Menurut Rofifah dan Rahayu, (2021) pembelajaran yang efektif dapat diciptakan melalui proses pembelajaran dengan penggunaan media sebagai alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dan pesan. Peserta didik akan merasa seolah-olah objek virtual tersebut terasa nyata dalam lingkungan nyata. Menurut pendapat Gumilang, (2023) Tujuan utama dari sistem AR adalah menciptakan lingkungan baru dengan menggabungkan interaksi nyata dan virtual sehingga terlihat nyata. Teknologi AR banyak dikembangkan dalam pembuatan multimedia

presentasi pembelajaran sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran di kelas.

Media ini mempermudah visualisasi materi sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Menurut Ramadhan, dkk (2023) karakteristik penggunaan *smartphone* yang digunakan sebagai media pembelajaran bersifat fleksibel yang dapat mengakses informasi, materi dan arahan mengenai pembelajaran dimanapun. AR sebagai media pembelajaran, hal ini menjadi lebih menarik dan efektif, meningkatkan persepsi peserta didik serta mempermudah visualisasi materi, sehingga diharapkan meningkatkan kualitas pengalaman dan hasil belajar peserta didik. Menurut Muhyat, dkk (2017) indikator media *augmented reality* yaitu peserta didik mendapatkan kebermanfaatan dan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis AR.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis AR diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, dimana peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Maulidiah, dkk (2023) terdapat 4 aspek yang dinilai dalam media pembelajaran *augmented reality* ini yaitu aspek isi, desain, animasi dan ketersediaan materi. Keempat aspek ini saling berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman belajar, diharapkan media AR dapat lebih optimal dan memberikan dampak positif dalam pendidikan.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media *Augmented reality*

Media *augmented reality* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam proses kegiatan pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, akan tetapi media ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut pendapat Mustaqim, (2017) Kelebihan dari media *augmented reality* yaitu:

- a. Media pembelajaran *augmented reality* lebih menarik.
- b. Lebih efektif dalam penggunaan.

- c. Media ini dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media.
- d. Modeling objek secara sederhana.
- e. Dalam pembuatan media tidak memakan terlalu banyak biaya.
- f. Media ini mudah untuk dioperasikan.

Kelemahan dari media *augmented reality* ini yaitu:

- a. Sensitif dengan perubahan sudut pandang.
- b. Belum terlalu banyak pembuat media ini.
- c. Membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang.

Menurut Fauziyyah, (2019) terdapat beberapa pertimbangan memilih *augmented reality* sebagai alat untuk proses belajar yang inovatif dan memenuhi prasyarat perkembangan zaman dilihat dari kelebihan dan kekurangannya:

Kelebihan:

- a. Bahan cetakan dapat diperkaya dengan informasi multimedia digital.
- b. *Augmented reality* meningkatkan persepsi dunia nyata dengan sensasi dan persepsi baru.
- c. *Augmented reality* memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen dan menemukan properti dan perilaku objek yang tidak dapat dicapai dengan pendekatan tradisional.
- d. *Augmented reality* adalah teknologi yang membantu peserta didik memperoleh keterampilan praktis melalui pelatihan dalam lingkungan campuran dan simulasi.
- e. *Augmented reality* meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pendidikan.
- f. Pasar untuk aplikasi *augmented reality* dalam dunia pendidikan semakin berkembang.

Kekurangan:

- a. Masalah teknis yang berbeda dapat terjadi, seperti kegagalan fungsi kamera pada perangkat, kurangnya koneksi internet yang cepat, atau masalah perangkat lunak.
- b. Perkembangan aplikasi pendidikan *augmented reality* yang tepat merupakan proses yang sulit dan memakan waktu.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Augmented reality*

Langkah-langkah penggunaan media *augmented reality* ini menggunakan website/aplikasi berbasis *assembler edu*. Menurut Tika, dkk

(2024) media berbantuan *assembler Edu* dikembangkan memuat materi, gambar 3D, audio dan teks. Berikut penggunaan aplikasinya.

- a. Langkah awal tahap pembuatan media dengan membuat akun *assembler edu* terlebih dahulu.

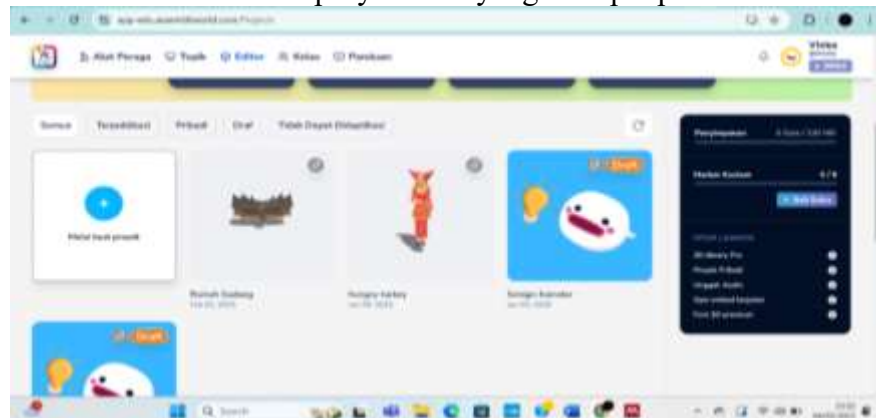


Gambar 1. Cara membuka AR menggunakan *Assembler Edu*



Gambar 2. Membuat Akun

- b. Kemudian klik buat proyek baru yang terdapat pada menu.



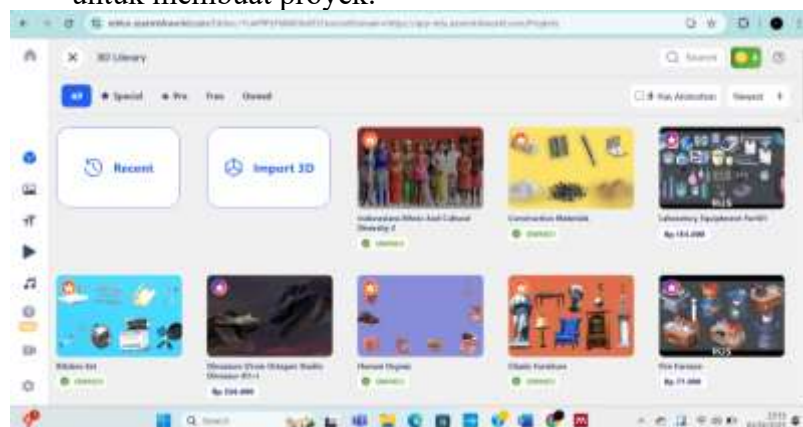
Gambar 3. Pembuatan Desain Pada Laman

c. Selanjutnya pilih menu 3D untuk memulai membuat proyek.



Gambar 4. Pemilihan Fitur

d. Pada menu 3D terdapat beberapa tema yang bisa kita pilih untuk membuat proyek.



Gambar 5. Pemilihan Tema

e. Kemudian memilih topik.



Gambar 6. Pembuatan Desain

- f. Selanjutnya pilihlah objek yang akan digunakan dan mengatur posisinya sesuai yang kita inginkan.



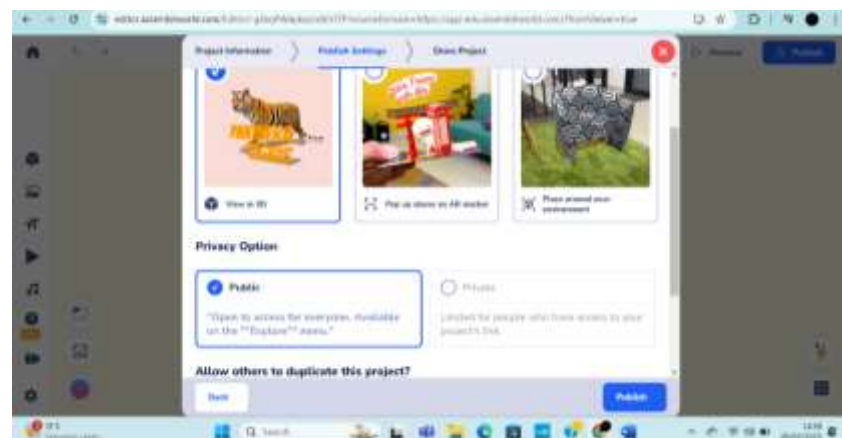
Gambar 7. Tampilan desain yang telah dibuat

- g. Setelah semuanya sudah selesai, klik simpan pada bagian menu dan media digunakan.



Gambar 8. Proses penyimpanan desain

- h. Setelah hasil proyek sudah selesai, klik publish dan capture project.



Gambar 9. Cara mempublish desain

- i. Pengguna bisa menyimpan dan berbagi hasil barcode kepada user lain agar bisa diakses dan ditampilkan oleh pengguna lain.



Gambar 10. Tampilan scan barcode

Langkah-langkah penggunaan media *augmented reality* berbasis *Assembler Edu* menjadi penting untuk diimplementasikan, sebagai langkah untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Menurut pendapat Mutmainna, dkk (2019) langkah-langkah penggunaan media *augmented reality* berbasis *assemblr edu* yaitu:

- a. Unduh dan Instal aplikasi *Assembler* dari *Playstore* atau *App Store* bagi pengguna *mobile* dan Untuk penggunaan desktop, Anda bisa mengakses website *Assembler Studio* melalui browser di *assemblrworld.com*.
- b. Setelah mengunduh aplikasi atau membuka platform di desktop, daftar menggunakan email atau akun media sosial seperti *Google*, *Facebook*, atau *Apple ID*. Setelah pendaftaran, login ke akun untuk mulai membuat proyek.
- c. Di halaman utama, klik tombol “*Create*” atau “Buat Proyek Baru”, diberikan opsi untuk memilih jenis proyek yaitu *Super Simple Editor* dan *Default Editor*. Setelah itu pilih *Default Editor*.
- d. Kemudian ada beberapa kategori objek, seperti:
 1. 3D Models (model siap pakai seperti pohon, rumah, atau kendaraan).
 2. *Images & Videos* (untuk menambahkan gambar atau video ke dalam proyek).
 3. Text (untuk menambahkan teks 3D).
 4. Audio (untuk menambahkan sound ke dalam proyek).
 5. Klik objek yang diinginkan, dan objek tersebut akan muncul di kanvas.
- e. Setelah hasil proyek sudah selesai, klik *publish* dan *capture project*.

- f. Masukkan *Title, description, category* sesuai yang diinginkan.
- g. Pilih apa yang diinginkan pengguna dalam menentukan tampilan setelah proyek dipresentasikan dalam 3D.
- h. Setelah klik *publish*, akan muncul barcode hasil proyek yang dapat ditampilkan secara 3D pada *Mobile* maupun PC. Pengguna bisa menyimpan dan berbagi hasil barcode kepada user lain agar bisa diakses dan ditampilkan oleh pengguna lain.

Media *augmented reality* berbasis *assemblr edu* merupakan alat yang praktis dan fleksibel untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif dengan elemen *visual* 3D, audio, dan teks. Proses pengembangannya mencakup pembuatan akun atau instalasi aplikasi, pemilihan objek dan tema, pengaturan elemen sesuai kebutuhan, hingga publikasi hasil proyek yang dapat dibagikan melalui barcode. Dengan fitur yang mendukung berbagai kategori objek dan fleksibilitas dalam desain, *assemblr edu* menjadi solusi inovatif untuk memperkaya pengalaman pembelajaran berbasis teknologi.

F. Kerangka Pikir Penelitian

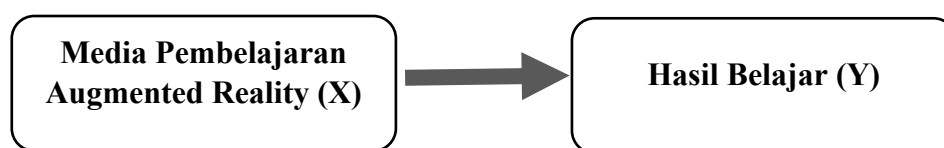
Penelitian ini memuat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *augmented reality* sedangkan variabel terikatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan definisi secara teoritis yang telah dideskripsikan secara sistematis kemudian menghasilkan keterkaitan antara variabel yang diteliti. Media pembelajaran *augmented reality* merupakan salah satu media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Media *augmented reality* merupakan salah satu perangkat pendukung sebagai media pembelajaran. *Augmented reality* ini menggabungkan benda maya dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata lalu diproyeksikan dalam waktu nyata. AR diyakini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar kognitif siswa, karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan konkret. Melalui visualisasi 3D dan animasi, AR dapat membantu peserta didik

memahami konsep-konsep abstrak dalam Pancasila dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Karakteristik media ini bersifat fleksibel yang dapat mengakses informasi, materi dan arahan mengenai pembelajaran yang sesuai dengan indikator media *augmented reality* yaitu mendapatkan kebermanfaatan dan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis AR ini. Hasil belajar menjadi upaya seorang peserta didik untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya. Salah satu upaya yang dilakukan dengan meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif peserta didik, yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Penggunaan media AR dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat memberikan pengaruh.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 11. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar,

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar,

.

III. METODE PENELITIAN

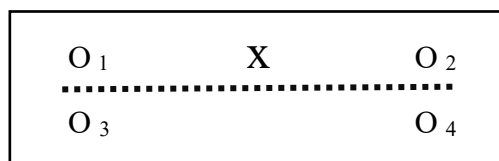
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Abraham dan Supriyati, (2022) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian eksperimen dilaksanakan untuk mengamati dampak dari suatu tindakan atau perlakuan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen design*. Menurut Sugiyono, (2013) menyatakan bahwa desain ini memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dalam pemilihan kelompok tidak dipilih secara random, kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal atau kondisi pemahaman peserta didik apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kemudian hasil *pretest* yang baik apabila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono, (2013) model desain *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 12. Nonequivalent Control Group Design

Sumber: Sugiyono, (2013)

Keterangan:

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelas kontrol

O₄ = *Posttest* pada kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 8 Metro Timur dengan jumlah peserta didik kelas V A 29 Peserta didik dan V B 29 Peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 8 Metro Timur yang beralamat di Jl. Raya Stadion Tejosari, Kec. Metro Timur, Kota Metro Prov. Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung mulai dari tanggal 4 November 2024, ketika surat izin penelitian pendahuluan Nomor 10380/UN26.13/PN.01.00/2024 yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, hingga penelitian ini selesai.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan:

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 8 Metro Timur, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan staf pendidikan. Penelitian pendahuluan ini mencakup observasi dan dokumentasi. Kegiatan observasi meliputi kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik saat proses kegiatan pembelajaran.
 - b. Merumuskan masalah dari hasil pendahuluan.
 - c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - d. Menentukan KD dan indikator pokok pembahasan yang akan digunakan.
 - e. Menyiapkan Modul dan media untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - f. Menyiapkan kisi-kisi instrumen tes dan non-tes.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Melakukan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Melaksanakan penelitian dengan alur pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat dan menggunakan media *augmented reality* sebagai perlakuan pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *augmented reality*.
 - c. Setelah memberi perlakuan dengan media *augmented reality* pada kelas eksperimen, lalu peneliti mengadakan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Akhir Penelitian
- a. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol.
 - b. Menyusun laporan hasil penelitian.
 - c. Menyimpulkan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek dari penelitian. Menurut Sugiyono, (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terkait populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 58 orang peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta didik
1.	VA	14	15	29
2.	VB	14	15	29
Jumlah		28	30	58

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari kuantitas dan karakteristik kepemilikan dalam suatu populasi. Menurut Sugiyono, (2015) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *non probability sampling*. Menurut Sugiyono, (2015) *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Pada penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan jenis Teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono, (2015) *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel pada penelitian ini yakni peserta didik kelas V A dengan jumlah peserta didik 29 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas V B dengan

jumlah peserta didik 29 orang sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini mempertimbangkan dipilihnya kelas VA sebagai kelas eksperimen dikarenakan pada data presentasi hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VA lebih rendah dibandingkan dengan kelas V B.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan unsur atau faktor yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono, (2015) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel *independen* ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Sugiyono, (2015) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (X)

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel *dependen* biasanya disebut juga dengan variabel terikat. Menurut Sugiyono, (2015) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah batasan yang diberikan oleh seorang peneliti terhadap variabel-variabel atau konsep yang hendak diukur, diteliti, dan dikumpulkan datanya.

- a. Definisi Konseptual Media Pembelajaran *Augmented reality* (X)
Augmented reality atau biasa disingkat dengan (AR) merupakan suatu teknologi yang menggabungkan antara benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi kedalam dunia nyata. Kemudian diproyeksikan ke dalam waktu yang nyata. Penggunaan media pembelajaran ini menggunakan *platform assemblr edu*. Media pembelajaran ini menampilkan bentuk gambar objek secara 3D dan dapat berisikan materi pembelajaran. Media *augmented reality* ini merupakan salah satu alternatif agar pembelajaran tidak merasa bosan, dengan adanya media pembelajaran berbasis digital ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Definisi Konseptual Hasil Belajar (Y)
 Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seorang yang berasal dari suatu pengalaman belajar pada setiap individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat dicapai oleh peserta didik yang ditandai dengan adanya perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan tingkah laku peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional sangat penting untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman saat mengumpulkan data, karena ia memberikan penjelasan yang jelas mengenai objek penelitian. Definisi operasional dari suatu variabel mencakup batasan serta cara pengukuran yang digunakan untuk menilai variabel yang akan diteliti.

A. Definisi Operasional Variabel Media Pembelajaran berbasis

Augmented reality (X)

Media pembelajaran *augmented reality* adalah media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang sudah ada. Media pembelajaran ini menggabungkan dunia virtual dengan dunia nyata. Hal ini memungkinkan untuk menambah keaktifan

peserta didik, menambah minat belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media *augmented reality* dapat berfungsi sebagai media pengganti saat ini untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada konteks pendidikan, media *augmented reality* memiliki kelebihan. Media *augmented reality* dapat menghadirkan element 3D sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar peserta didik. Media *augmented reality* ini memiliki indikator kebermanfaatan dan kemudahan dalam pembelajaran. Pada media *augmented reality* terdapat aspek yang dinilai dalam media pembelajaran yang terdiri dari isi, desain, animasi dan ketersampaian materi.

B. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penelitian kognitif berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Bukti ketercapaian kemampuan tersebut dalam bentuk skor angka yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan soal pilihan ganda. Hasil belajar peserta didik merujuk pada ranah kognitif yaitu hasil belajar berdasarkan ranah pengetahuan.

Kemampuan kognitif berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar akan diukur melalui indikator-indikator yang berfokus pada ranah kognitif. Ranah kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori yakni terdiri dari mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Adapun Indikator domain yang akan digunakan yaitu:

1. Menerapkan (*apply*)
2. Menganalisis (*analyze*)
3. Mengevaluasi (*evaluate*)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Menurut Septikasari, dkk (2023) tes merupakan instrumen diagnostik yang dirancang untuk menilai pengetahuan, kompetensi, atau bakat seseorang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi terkait hasil belajar peserta didik melalui pengumpulan tes. Kemudian data yang diperoleh dari wali kelas ini adalah data dalam bentuk data kuantitatif berupa skor nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan pretest dan posttest pada kelas. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengumpulkan data informasi tentang hasil belajar peserta didik. Tujuan diadakannya tes ini untuk melihat bagaimana pengaruh dari media pembelajaran *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik, apakah terdapat pengaruh atau tidak.

2. Teknik Non Tes

Observasi

Kegiatan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019) Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan teknik yang lain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi untuk memperoleh data.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Menurut Sugiyono (2019) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen digunakan untuk memudahkan penelitian agar hasilnya lebih cermat dan lengkap. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes.

a. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk memperoleh data. Menurut Nasution (2015) tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki, menggunakan tes, informasi yang diperoleh akan lebih akurat. Bentuk tes pada penelitian ini yaitu soal-soal pilihan ganda. Soal tes diberikan sebanyak 2 kali yaitu pretest dan posttest. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sehingga penulis dapat melihat dengan adanya media ini apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Capaian Pembelajaran	Indikator Capaian Pembelajaran	Sub Indikator	Tingkat ranah Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Keragaman Budaya Indonesia	Menerapkan pengetahuan tentang keragaman budaya Indonesia	Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menerapkan konsep budaya Indonesia	C3	1,2,3,4, 5	5
	Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keragaman budaya	Peserta didik menganalisis penyebab keragaman budaya di Indonesia	C4	6,7,8,10,12, 15,16, 17, 19	9
	Mengevaluasi dampak dari keberagaman budaya terhadap persatuan bangsa	Peserta didik dapat menilai dampak keberagaman budaya terhadap persatuan	C5	9, 11,13,14, 18, 20	6

Sumber : Menurut Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Kratwohl 2010 dalam Oktaviana dan Prihatin, (2018)

b. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes merupakan teknik yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Menurut Widiyanto, (2018) Alat pengukur non tes berupa rangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dijawab dengan

sengaja dalam situasi yang kurang distandarisasikan. Instrumen pada penelitian ini yaitu lembar observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengamati peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *augmented reality*.

Tabel 4. Kisi-kisi lembar keterlaksanaan media *Augmented Reality*

Variabel	Indikator	No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
				1	2	3	4
<i>Augmented reality</i>	Kemudahan penggunaan	1.	Peserta didik dapat memahami petunjuk penggunaan media dengan mudah setelah membaca atau mendengarkan penjelasan singkat.				
		2.	Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri setelah diberikan arahan awal.				
		3.	Peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap materi yang disajikan dalam media AR.				
	Desain	4.	Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap pemilihan warna dan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media AR.				
		5.	Peserta didik memberikan respon positif terhadap gambar animasi yang disajikan dalam media AR.				
		6.	Peserta didik tampak menikmati dan antusias dalam menggunakan gambar animasi yang ada.				
		7.	Peserta didik mengaitkan materi yang dipelajari dalam media AR dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				
<i>Augmented reality</i>	Isi	8.	Peserta didik menunjukkan				

Variabel	Indikator	No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
				1	2	3	4
			keterlibatan aktif dalam pembelajaran menggunakan media AR yang sesuai dengan karakteristik mereka.				
		9.	Peserta didik memberikan respons yang sesuai terhadap <i>sound effect</i> yang digunakan dalam media AR.				
		10.	Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap pengemasan media AR secara keseluruhan.				
	Pendukung (Perangkat Keras	11.	Peserta didik dapat mendengar dan memahami suara yang disajikan dalam media AR dengan jelas.				
		12.	Peserta didik dapat menjalankan aplikasi media AR dengan lancar di <i>smartphone</i> mereka.				
		13.	Peserta didik dapat menggunakan media AR di berbagai jenis <i>smartphone</i> tanpa kendala berarti.				
		14.	Peserta didik dapat melakukan proses <i>install</i> aplikasi media AR dengan mudah				
	Fleksibilitas	15.	Peserta didik dapat mengakses dan menggunakan media AR di berbagai lokasi dan situasi yang berbeda.				

Sumber: adaptasi Maulidiah, dkk (2023)

Keterangan:

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik

Tabel 5. Rubrik penilaian keterlaksanaan media *Augmented Reality*

Aspek yang Dinilai (Observasi Perilaku Peserta Didik)	Skor 1 (kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1. Peserta didik dapat memahami petunjuk penggunaan media dengan mudah setelah membaca atau mendengarkan penjelasan singkat.	Peserta didik sulit memahami petunjuk, bahkan setelah dijelaskan berulang kali.	Peserta didik membutuhkan bantuan intensif untuk memahami petunjuk.	Peserta didik dapat memahami petunjuk setelah beberapa penjelasan dan sedikit bantuan.	Peserta didik langsung memahami petunjuk dan dapat menggunakannya secara mandiri
2. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri setelah diberikan arahan awal.	Peserta didik tidak dapat menggunakan media secara mandiri, bahkan setelah diberi arahan.	Peserta didik membutuhkan bantuan terus-menerus untuk menggunakan media.	Peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri untuk sebagian besar tugas.	Peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri sepenuhnya tanpa bantuan.
3. Peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap materi yang disajikan dalam media AR.	Peserta didik tidak menunjukkan pemahaman sama sekali terhadap materi.	Peserta didik menunjukkan pemahaman yang sangat minim terhadap materi.	Peserta didik menunjukkan pemahaman yang cukup terhadap materi.	Peserta didik menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi.
4. Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap pemilihan warna dan jenis <i>font</i>	Peserta didik menunjukkan ekspresi tidak tertarik atau terganggu dengan warna dan <i>font</i>	Peserta didik tidak memberikan respons yang jelas atau menunjukkan sedikit ketidaknyamanan.	Peserta didik menunjukkan respons positif yang cukup terhadap warna dan <i>font</i>	Peserta didik menunjukkan respons positif yang kuat terhadap warna dan <i>font</i>

Aspek yang Dinilai (Observasi Perilaku Peserta Didik)	Skor 1 (kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
yang digunakan dalam media AR.				
5. Peserta didik memberikan respons positif terhadap gambar animasi yang disajikan dalam media AR	Peserta didik tidak memberikan respons positif terhadap gambar animasi, atau menunjukkan ekspresi tidak suka.	Peserta didik tidak memberikan respons yang jelas terhadap gambar animasi, atau menunjukkan sedikit ketidakpedulian.	Peserta didik menunjukkan respons positif yang cukup terhadap gambar animasi	Peserta didik menunjukkan respons positif yang kuat terhadap gambar animasi.
6. Peserta didik tampak menikmati dan antusias dalam menggunakan gambar animasi yang ada.	Peserta didik tampak bosan atau tidak tertarik dalam menggunakan gambar animasi.	Peserta didik menunjukkan sedikit ketertarikan terhadap gambar animasi, tetapi tidak antusias.	Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang cukup terhadap gambar animasi.	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang tinggi terhadap gambar animasi.
7. Peserta didik dapat mengaitkan materi yang dipelajari dalam media AR dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	Peserta didik sama sekali tidak dapat mengaitkan materi dengan tujuan pembelajaran.	Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan tujuan pembelajaran.	Peserta didik dapat mengaitkan sebagian materi dengan tujuan pembelajaran	Peserta didik dapat dengan mudah mengaitkan seluruh materi dengan tujuan pembelajaran.
8. Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam	Peserta didik sama sekali tidak terlibat dalam pembelajaran, tampak pasif.	Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang sangat minim dalam pembelajaran, hanya	Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang cukup aktif dalam pembelajaran.	Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang sangat aktif dalam pembelajaran.

Aspek yang Dinilai (Observasi Perilaku Peserta Didik)	Skor 1 (kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
Pembelajaran menggunakan media AR yang sesuai dengan karakteristik mereka.		mengikuti instruksi.		
9. Peserta didik memberikan respons yang sesuai terhadap <i>sound effect</i> yang digunakan dalam media AR.	Peserta didik menunjukkan respons negatif terhadap <i>sound effect</i>	Peserta didik tidak memberikan respons yang jelas terhadap <i>sound effect</i>	Peserta didik menunjukkan respons yang cukup positif terhadap <i>sound effect</i>	Peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif terhadap <i>sound effect</i>
10. Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap pengemasan media AR secara keseluruhan.	Peserta didik menunjukkan ekspresi tidak tertarik atau bosan dengan pengemasan media AR.	Peserta didik tidak memberikan respons yang jelas terhadap pengemasan media AR.	Peserta didik menunjukkan respons yang cukup positif terhadap pengemasan media AR.	Peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pengemasan media AR.
11. Peserta didik dapat mendengar dan memahami suara yang disajikan dalam media AR dengan jelas.	Peserta didik sama sekali tidak dapat mendengar atau memahami suara.	Peserta didik mengalami kesulitan dalam mendengar atau memahami suara	Peserta didik dapat mendengar dan memahami sebagian besar suara dengan cukup jelas.	Peserta didik dapat mendengar dan memahami seluruh suara dengan jelas dan lancar..

Aspek yang Dinilai (Observasi Perilaku Peserta Didik)	Skor 1 (kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
12. Peserta didik dapat menjalankan aplikasi media AR dengan lancar di smartphone mereka.	Aplikasi tidak dijalankan sama sekali di smartphone.	Aplikasi dapat dijalankan, tetapi sangat lambat dan sering crash.	Aplikasi dapat dijalankan dengan cukup lancar, tetapi sesekali lag.	Aplikasi dapat dijalankan dengan lancar tanpa masalah teknis.
13. Peserta didik dapat menggunakan media AR di berbagai jenis smartphone tanpa kendala berarti.	Aplikasi hanya dapat dijalankan di beberapa jenis smartphone tertentu.	Aplikasi dapat dijalankan di beberapa jenis smartphone tetapi mungkin mengalami masalah.	Aplikasi dapat dijalankan di sebagian besar jenis smartphone dengan performa yang cukup baik.	Aplikasi dapat dijalankan di hampir semua jenis smartphone dengan performa yang optimal.
14. Peserta didik dapat melakukan proses install aplikasi media AR dengan mudah.	Proses install sangat sulit dan membutuhkan banyak langkah.	Proses install sulit dan membutuhkan beberapa langkah.	Proses install cukup mudah dan dapat dilakukan dengan sedikit arahan.	Proses install sangat mudah, cepat, dan dapat dilakukan secara mandiri.
15. Peserta didik dapat mengakses dan menggunakan media AR di berbagai lokasi dan situasi yang berbeda.	Aplikasi hanya dapat diakses dan digunakan di tempat tertentu dengan koneksi internet dan perangkat yang memadai.	Aplikasi dapat diakses dan digunakan di beberapa tempat, tetapi membutuhkan koneksi internet dan perangkat yang memadai.	Peserta didik dapat mengakses dan menggunakan media AR di berbagai lokasi dan situasi yang berbeda.	Aplikasi hanya dapat diakses dan digunakan di tempat tertentu dengan koneksi internet dan perangkat yang memadai.

Sumber: analisis peneliti

I. Uji Persyaratan Instrumen Tes

1. Uji Validitas Soal

Validitas adalah menilai seberapa akurat metode penelitian dalam proses mengukur apa yang ingin diukur. Menurut Sugiyono, (2019) menyatakan

bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menghitung valid atau tidaknya butir soal, digunakan rumus *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

Sumber : Muncarno, (2017)

Kriteria pengujian apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid.

Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas Soal

No.	Klasifikasi Validitas	Kategori
1	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
2	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto, (2013)

Uji coba instrumen dilaksanakan pada hari Senin, 11 Maret 2025 di SD Negeri 2 Metro Selatan. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan	Kategori
1	-0,212	0,413	Tidak Valid	Sangat Rendah
2	0,331	0,413	Tidak Valid	Rendah
3	0,827	0,413	Valid	Sedang
4	0,298	0,413	Tidak Valid	Rendah
5	0,484	0,413	Valid	Sedang
6	0,336	0,413	Tidak Valid	Rendah
7	0,647	0,413	Valid	Tinggi
8	0,128	0,413	Tidak Valid	Sangat Rendah

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan	Kategori
9	0,577	0,413	Valid	Sedang
10	0,618	0,413	Valid	Tinggi
11	0,687	0,413	Valid	Tinggi
12	0,836	0,413	Valid	Tinggi
13	0,761	0,413	Valid	Tinggi
14	0,464	0,413	Valid	Sedang
15	0,459	0,413	Valid	Sedang
16	0,480	0,413	Valid	Sedang
17	0,599	0,413	Valid	Sedang
18	0,548	0,413	Valid	Sedang
19	0,537	0,413	Valid	Sedang
20	0,528	0,413	Valid	Sedang

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Validitas instrumen tes berjumlah 20 butir soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 23 peserta didik. Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh 15 butir soal valid dan 5 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Peneliti melakukan analisis validitas menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2021. Soal yang tidak valid dibuang atau tidak dapat digunakan, dari 20 butir soal terdapat 15 butir soal yang dapat digunakan pada penelitian. Soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ sebesar 0,413. Hal ini didukung oleh Perhitungan lebih rinci validitas disertakan pada lampiran 21 halaman 155.

2. Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya, sehingga kita dapat menentukan apakah instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang baik atau tidak. Menurut pendapat Sugiyono, (2019) menyatakan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk mengukur reliabilitas instrumen maka penulis menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

a. Jika nilai $r_{11} > 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.

b. Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau percaya.

Rumus :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah butir sekolah

$\sum \alpha_b^2$ = Jumlah varians skor tiap butir

α_1^2 = Varians total

Sumber : Arikunto, (2013)

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,60 – 0,79	Tinggi
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber :Arikunto, (2013)

Berdasarkan data perhitungan uji reliabilitas 20 butir soal dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus alpa crobach dengan bantuan *microsoft excel 2021*.

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas	Jumlah Item	Keterangan
1,04	20	Sangat Tinggi

Sumber: Penelitian (2025)

Berdasarkan jumlah butir soal yang telah dijawab oleh peserta didik, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Hasil pengujian reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* diperoleh $r_{11} = 1,04$. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes dapat

dikatakan reliabel dengan kriteria sangat tinggi, sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian. (Lampiran 21 hal 157)

3. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran merujuk pada analisis soal-soal tes berdasarkan tingkat kesulitannya, sehingga dapat diidentifikasi soal-soal yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Menurut Rahman dan Nasryah, (2019) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Rumus tingkat kesukaran yang digunakan yaitu:

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

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Jumlah responden yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah keseluruhan responden

Sumber: Asrul dkk., (2014)

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,71 – 1,00	Mudah
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,00 – 0,30	Sukar

Sumber: Arikunto, (2013)

Hasil perhitungan uji tingkat kesukaran soal menggunakan program *Microsoft Excel 2021*, diperoleh hasil uji tingkat kesukaran soal pada tabel dibawah ini.

Tabel 11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Jumlah Soal	Tingkat Kesukaran
5, 10	2	Mudah
3, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19	11	Sedang
18, 20	2	Sukar

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Perhitungan uji tingkat kesukaran 15 butir soal pilihan ganda dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2021* terdapat 2 soal kategori mudah, 11 soal dengan kategori sedang dan 2 soal dengan kategori sukar.

Komposisi ini menunjukkan instrumen didominasi oleh soal dengan kategori sedang. Dapat dilihat lebih rinci pada lampiran 21 halaman 158.

4. Uji Daya Beda Soal

Menurut Rahman dan Nasryah, (2019) Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (kemampuan tinggi) dengan peserta didik yang tidak pandai (kemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

Adapun rumus mencari daya beda soal yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Jumlah peserta kelompok atas

J_B = Jumlah peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan Benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sumber : Arikunto, (2013)

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber : Arikunto, (2013)

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda soal menggunakan program *Microsoft office excel 2021*, diketahui hasil uji daya beda soal dipaparkan pada tabel 9 dibawah ini.

Tabel 13. Hasil Uji Daya Beda Soal

Nomor Soal	Jumlah Soal	Kriteria
5, 10, 11, 15, 20	5	Cukup
7, 9, 13, 14, 16, 17, 18, 19	8	Baik
3, 12	2	Baik Sekali

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Perhitungan uji daya beda 15 butir soal pilihan ganda dengan bantuan program *Microsoft office excel 2021*, terdapat 5 butir soal yang bernilai Cukup dan 8 butir soal bernilai baik. 9 butir soal bernilai baik sekali. Komposisi ini didominasi oleh kategori baik. lebih rinci disertakan pada lampiran 21 halaman 160.

J. Teknik Analisis Data

1 Teknik Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$N_s = \frac{R}{S_M} \times 100$$

Keterangan:

N_s = Nilai

R = Jumlah skor yang diperoleh

S_M = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 14. Kategori Aktivitas belajar Peserta didik

No.	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup Aktif
4	<50	Kurang Aktif

Sumber : Trianto (2010)

2 Teknik Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Rumus nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu sebagai berikut.

$$N_s = \frac{X}{S_M} \times 100$$

Keterangan :

N_s = Nilai pengetahuan peserta didik (nilai yang dicari)

X = Jumlah skor/item yang dijawab benar

S_M = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

Sumber :Arikunto, (2013)

Tabel 15. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

Persentase (%)	Kriteria
≥ 80	Baik Sekali
70 -79	Baik
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang Baik
≤ 50	Sangat Kurang

Sumber : Trianto (2010)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas harus dipengaruhi syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada hipotesis berikutnya. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan program SPSS ver. 30 yang akan menghasilkan output nilai uji *kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro-Wilk* sangat efektif digunakan pada penelitian dengan sampel kecil ($n > 50$). Berikut langkah-langkah uji normalitas menggunakan SPSS ver 25.

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian input daftar tabel skor yang telah diperoleh.
2. Pilih menu *Analyze*, lalu arahkan ke *Descriptive Statistic*, kemudian klik *Explore*.
3. Masukkan variabel hasil ke dalam kolom *Dependent List* dan variabel kelas ke dalam kolom *Faktor list*.

4. Klik tombol *Plots*, kemudian beri tanda centang (✓) pada opsi *Normality Plots with Tests*. Setelah itu, klik *Continue*, lalu tekan OK.

Program SPSS ver 25 dapat digunakan untuk menguji normalitas data dengan uji *Shapiro-Wilk*, dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil Uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai output pada kolom sig. lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$), dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dengan *F* hitung adalah membandingkan varians terbesar dengan varians kecil. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Untuk menguji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene Statistic* dengan bantuan program SPSS ver. 30, yang akan menampilkan *output* tabel *test of homogeneity of variance* dan dalam tabel tersebut hasil uji yang digunakan ialah output pada tabel based on mean yang diperoleh dari hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut ini adalah langkah-langkah melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS.

1. Buka SPSS dan input data ke dalam *spreadsheet data view*.
2. Klik *analyze* kemudian arahkan ke *Descriptive Statistics*, lalu klik *Explore*.
3. Pindahkan variabel hasil ke dalam kolom *Dependen List*, sedangkan variabel kelas dipindahkan ke kolom *Factor List*.
4. Klik tombol *Plots*, lalu pilih *Levene's Test* untuk estimasi daya. Setelah itu, klik *Continue*, lalu tekan OK.

Berikut kriteria pengambilan keputusan homogenitas dengan taraf signifikansi 0,05 menurut Darajat dan Abduljabar, (2014).

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

3. Uji Normal Gain (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Berdasarkan hasil tersebut akan diketahui apakah penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu efektif atau tidak. Rumus *g* faktor (*N-Gain*) menurut Supriadi, (2021) Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diberikan perlakuan. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Tabel 16. Klasifikasi N-Gain

N- Gain	Tingkat Kesukaran
$> 0,7$	Tinggi
$0,3 - 0,7$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

Sumber :Arikunto, (2013)

L. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Sugiyono, (2019) Regresi linier adalah untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independent dimanipulasi. Jenis regresi yang digunakan adalah regresi sederhana. Berikut langkah-langkah uji regresi linear sederhana menggunakan program SPSS.

1. Buka SPSS input data pada kolom *data view*.
2. Klik *Analyze > Regression > Linear*.

3. Masukkan variabel *dependen* ke kotak *dependen list*, dan variabel *independen* ke kotak *independent list* kemudian klik OK.

Analisis uji regresi linier sederhana yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS ver 25 . Hipotesis yang akan diuji melalui uji analisis regresi linier sederhana ini adalah Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun rumusan hipotesis statistik yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut.

H_a = Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

H_o = Tidak terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yakni terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hal ini berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana yang memperoleh nilai *significance* bernilai 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 artinya media *augmented reality* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Sehingga terjalinnya kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* sebagai variasi media pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa kebijakan dan fasilitas untuk penerapan teknologi *augmented reality* di lingkungan sekolah. Dukungan tersebut dapat berupa pelatihan untuk pendidik, pengadaan perangkat pendukung, serta penyediaan waktu khusus dalam kurikulum untuk penggunaan media inovatif.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut dengan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., dan Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Acesta, A., dan Nurmaylany, M. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, IV*, 346–352. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.79>
- Akhiruddin., S., A., dan Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akhyar, S. M., dan Dewi, D. A. 2022. Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul, Ananda, R., dan Rosinta. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Ciptapustaka Media.
- Bunjamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- Djamaluddin, A., dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Desy, A., dan Naswan, S. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v4i1.3046>
- Dany, A., Rifan, H., dan Suryandari, M. 2024. Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Darajat, J., dan Abduljabar, B. 2014. *Aplikasi Statistika Dalam Penjas*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.
- Dewi, N. P. C. P. 2022. Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar.

- Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131.
<https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., dan Yuliana, L. 2024. Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 212–219.
<https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.157>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahreza, W. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Dan Animasi Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(4).
- Fauziyyah, N. 2019. the Potential of Augmented Reality To Transform Education Into Smart Education: Sebuah Review. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(4), 966–973. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7433>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Ginting, M., dan Tambunan, H. P. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Meda. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 01(03), 132–139. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>
- Gumilang, R. 2023. Simulasi Terjadinya Hujan Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3), 17–20.
<http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/373>
- Harefa, D. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sukabumi:CV Jejak.
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Isti'adah, F.N., 2020. *Teori Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., dan Syihabuddin, S. 2022. Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., dan Nuriadin, I. 2022. Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.

- Lubis, A.M. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/mi*. Jakarta: Prenada Media.
- Mardicko, A. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2965588&val=16247&title=Belajar%20dan%20Pembelajaran>.
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., dan Mahajani, T. 2021. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 42–45. <https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.3977>
- Marcelita, F., sholihah, W., Indriasari, S., Novianty, I., dan Renanti, D, M. 2023. *Augmented Reality Untuk Modul Pembelajaran*. Bogor: IPB Press.
- Maulidiah, P., Ahman Sya, dan Lia Kusumawati. 2023. Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 36 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(2), 75–84.
<https://doi.org/10.21067/jpig.v8i2.8619>
- Mawardi, M. 2019. Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 20(1), 69.
<https://doi.org/10.22373/jid.v20i1.3859>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., dan Hardyanto, W. 2017. Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Gruop.
- Mustaqim, I. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(2), 36–48.
<https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Nabila, K. S., Sielvyana, S., dan Rustini, T. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Kelas 4. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3953–3960.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Nabillah%2C+T.%2C+dan+Abadi%2C+A.+P.+2019.+Faktor+penyebab+rendahnya+hasil+belajar+siswa.+659%E2%80%933663.&btnG=
- Nasution, H. F. 2015. *Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif*. 6. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-

- Nini Aryani, M. W. 2021. *Belajar dan Pembelajaran : Teori Beserta Implikasinya*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Nurholisa, N., Legiani, W. H., dan Nida, Q. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Fenomena Sosial Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMAN 1 Mancak. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 298–306.
- Nurul Mutmainna , Nurjannah, N. I. 2019. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu untuk Guru SMP Negeri 7 Sinjai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 1–6.
- Nurwhite Tika, P., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., dan Isfaeni, H. 2024. Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskesi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52–64. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.52-64>
- Nurfadhilah.S.,Rosnaningsih.R., 2021. *Media Pembelajaran Tingkat SD* (H. Wijayanti. Sukabumi: CV Jejak Publisher.
- Oktaviana, D., dan Prihatin, I. 2018. Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1732.81-88
- Oktaviani, R.E. 2021. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Junal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.*, 7(1), 1–9.
- Pane, A., dan Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., dan Furnamasari, Y. F. 2021. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Pinang Sari, M., dan Rini, R. 2023. Penggunaan Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Suhu Dan Kalor Sekolah Dasar. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 457–464. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5207>
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>
- Rahman, A. A., dan Nasryah, C. E. 2019. Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/843>
- Ramadhan, I. R., Lesmono, A. D., dan Anggraeni, F. K. A. 2023. Penerapan

- Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 4(1), 63–70.
<https://doi.org/10.30872/jlpf.v4i1.1781>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., dan Putro, K. Z. 2023. E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Resmana, M. T., dan Dewi, D. A. 2021. Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 473–485.
<https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.134>
- Rofifah, O. D., dan Rahayu, T. 2021. Desain Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Teks Iklan untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 3(2), 83–89.
<https://doi.org/10.26555/jg.v3i2.4464>
- Roza, W., Sari.G.Y.,Putra.E.B., dan Putri.E.A.D., 2023. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 89–98.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>
- Sartika, S. B. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Septikasari, R., Inayah, F., Husniyah, N. A., dan Rini, R. M. 2023. 11 Teknik Penilaian Tes dan Non Tes (Resti Septikasari,dkk) | 761 Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisipline*, 1(11), 761–764.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10388284>
- Susilana,R., dan Riyana,C. 2018. *Media Pembelajaran Hakikat,Pengembangan,Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R. 2020. Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran Repository.Uinsu*, 234.
- Sunarti Rahman. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–

302.

- Supriadi, G. 2021. *PENELITIAN PENDIDIKAN*. Depok: Rajawali Press.
- Sutianah, C. 2021. *Belajar Dan Pembelajaran*. Pasuruan: T. Media.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usmi, R., Siregar, H. A., dan Soesilo, G. B. 2024. *Introducing Pancasila Education , Civic Education in*. 2(04), 394–399.
<https://journal.lsmsharing.com/ijcch/article/view/168>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
[http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Wahyuddin, W., dan Hasnawati, H. 2023. Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pancasila Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(3), 8–15. <https://doi.org/10.31850/jsilog.v3i3.2579>
- Wati, S. 2024. Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Menciptakan Karakter Peserta Didik Sesuai Pancasila Di Min 1 Hulu Sungai Tengah. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(6), 2771–2784.
<https://doi.org/10.55681/sentri.v3i6.2931>
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Widiyanto, J. 2018. *Evaluasi Model Pembelajaran*. Madiun: Umipma Press.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., dan Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yenny Suzana, I. J. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara
- Yuni Lumbantoruan, D. N. 2023. Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(I), 1–19.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/659>
- Zuana, Y. T., Enoch, dan Aziz, H., 2023. Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 149–154. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.3059>