

# PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) PADA KELAS VII DI SMP SWASTA ALWASLIYAH PINANG BARIS

Dwi Agus Pranata✉, Jamaludin, Sri Yunita

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: [dwiaguspranata10@gmail.com](mailto:dwiaguspranata10@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol13No3.pp332-336>

## ABSTRACT

*This is a learning that is considered very boring because this learning always uses the lecture method without any learning improvisation that can increase students' desire to learn. The aim of this education is to see how students respond and what level they are learning using the augmented reality method. The method used in this research is a qualitative method where the researcher gives pretest questions before the learning is implemented and a post test after the learning is implemented to see the increase in knowledge of the participants. educate. It turns out that augmented reality-based learning can increase students' knowledge and students understand more about the implementation of Pancasila values both in everyday life in society and in school life.*

**Keyword:** PPKn, Augmented Reality, Learning.

## ABSTRAK

*PPKn erupakan suatu pembelajaran yang dianggap sangat membosankan disebabkan pembelajaran ini selalu menggunakan metode ceramah tanpa adanya improvisasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Tujuan pendidikan ini adalah untuk melihat bagaimana respon peserta didik besar serta tingkatan sapa yang pembelajaran dengan menggunakan metode augmented reality metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dimana peneliti memberikan soal pretest sebelum pelaksanaan pembelajaran dan post test setelah pelaksanaan pembelajaran untuk melihat peningkatan pengetahuan dari peserta didik. Ternyata pembelajaran berbasis augmented reality ini dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik serta peserta didik lebih mengerti akan implementasi bagaimana a penerapan nilai-nilai Pancasila baik dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat dan dalam kehidupan di sekolah.*

**Kata Kunci:** PPKn, Augmented Reality, Pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada setiap jenjang tingkatan pendidikan baik pada SD, SMP SMA/SMK dan juga perguruan tinggi. PPKn merupakan pelajaran yang sangat penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang sesuai dengan ideologi serta pandangan hidup bangsa yaitu Pancasila. Namun pemebelajaran

PPKn merupakan pembelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa hal ini disebabkan oleh pemebelajaran PPKn yang monoton sebab pemebelajaran yang dilaksanakan oleh guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana dan kurang variatif.

Ketidakminatan terhadap pelajaran PPKn selain media pembelajaran yang kurang variatif dan efektif juga di sebabkan oleh materi

pembelajaran PPKn yang rumit menurut peserta didik hal ini di sebabkan pemebelajaran PPKn banyak sekali hapalan dan menghapalkan. Para peserta didik sudah memiliki stigma yang menganggap pemebelajaran PPKn ini adalah mata pelajaran hapalan bukan pemahaman. Selain faktor di atas, penyebab PPKn tidak diminati adalah dari guru yang mengajarkan PPKn dimana kadang guru PPKn menerangkan materi terlalu cepat bahkan terlalu lambat selain hal tersebut penjelasan dari guru kadang tidak membuat peserta didik semakin jelas akan apa yang di sampaikan malah menambah bingung peserta didik dan terkadang juga guru tidak begitu menguasai akan materi yang di ajarkan sehingga kadang ketika guru sedang dalam mengajar di dalam kelas banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan malah asik main sendiri dengan teman temannya (Unitasari, 2022). Berdasarkan masalah di atas, penulis sebagai Mahasiswa jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Medan, yang juga merupakan calon Guru PPKn mencoba melakukan inovasi dengan suatu media pembelajaran yang menggunakan teknologi Augmentet Reality (AR) dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, penggunaan media Augmentet Reality ini juga sebagai sarana dalam mengenalkan perkembangan teknologi pemebelajaran kepada peserta didik yang menyelaraskan dengan kemajuan teknologi dan zaman serta mampu merangsang kemauan dan motivasi belajar siswa.

Augmented reality merupakan teknologi yang mengintegrasikan informasi digital dengan lingkungan dunia secara langsung melalui penggunaan elemen visual digital, suara dan sensor stimulus yang di sampaikan dengan menggunakan teknologi. Penggunaan AR ini juga sudah banyak digunakan dalam indistri tertentu AR biasanya digunakan untuk dapat mengubah lingkungan di dunia nyata masuk kedalam dunia visual yang dapat memberikan informasi tambahan kepada pengguna hal ini dapat memberikan keuntungan karena dapat memadukan antara dunia digital dan komponen 3D kedalam dunia nyata. Oleh karena ini Ar sangat cocok digunakan ke dalam dunia

pendidikan terutama pembelajaran dan pendidikan sehingga siswa tidak perlu lagi langsung ke lingkungan yang di contohkan namun cukup menggunakan AR siswa sudah dapat merasakan terhadap suatu kejadian dalam keadaan secara virtual (Mustaqim, 2017).

Aplikasi AR kini telah banyak digunakan dalam banyak sektor termasuk juga dalam sektor kesehatan, keamanan minyak serta gas, pariwisata dan juga marketing olehkarena nya media yang dikembangkan dalam AR haruslah sesuai dengan perkembangan zaman serta dapat di akses secara mudah, namun sayang pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran di Indonesia masih sangat sedikit dimana angka ini di dapat dari hasil survei mengenai penggunaan media berupa IT maupun non IT Dibuktikan dengan hasil survei berikut ini bahwa permasalahan yang sering dihadapi oleh guru adalah "Peningkatan kemampuan di bidang keahlian" (42%), "Minimnya alat bantu mengajar di sekolah" (24 %), "Kurikulum" (15%), "Kompetensi Pedagogik perlu diasah" (8%), "Gaji" (5%), "Pelatihan dan diklat hanya teoritis" (3%) dan permasalahan-permasalahan yang lain yang dihadapi guru (3%) (Mashoedah, 2015). Namun seiring perkembangan IPTEK di indonesia, permasalahan mengenai media pembelajaran yang. Dinana penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality dinilai mampu menjadikan sebuah solusi dalam meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris. Salah satu lembaga riset digital marketing Emarketer pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia diperkirakan akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Artinya, Indonesia akan menempati posisi tertinggi keempat pengguna android terbanyak di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Kautsar et al., 2018). Potensi pemakaian android di Indonesia khususnya di lingkungan SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris harus dapat dimanfaatkan dengan baik terkhusus dalam bidang akademik, maka dari itu penulis membawa salah satu inovasi solusi upaya menjawab peluang pengembangan media

pembelajaran android khususnya augmented reality untuk bidang pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti memilih SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris di karenakan peneliti mengenal lingkungan dan seluk beluk problematika di dalamnya, di karenakan kebetulan SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris merupakan salah satu mitra kampus mengajar angkatan 6. Menurut analisa penulis SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris merupakan tempat strategis untuk diadakan penelitian. Pengembangan produk augmented reality mengenai pengenalan Nilai-Nilai Pancasila dan penerapan nya menggunakan jenis pengembangan metode deskriptif kualitatif

Jenis dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dimana menurut (Sugiyono, 2017) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Menurut (Sugiyono, 2017) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Setelah data yang diperoleh, kemudian disajikan menggunakan teknik analisis diskriptif kualitatif, yaitu teknik analisis yang berupa mendiskripsikan atau mengungkapkan karakteristik variabel-variabel yang menjadi fokus peneliti yaitu

Observasi dilakukan bertempat di SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris tepatnya di kelas 8 yang materi pembelajaran pada kelas tersebut Implementasi nilai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran, karakteristik Siswa dan analisis kebutuhan siswa. Observasi dilakukan sebelum di berikan produk. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan siswa selama proses belajar mengajar dikelas

khususnya saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, apakah dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sudah menggunakan media pembelajaran atau belum. Peneliti juga mengobservasi karakteristik siswa saat proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kondisi Proses Kegiatan Belajar dan Mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan**

Kondisi kegiatan belajar dan mengajar Pendidikan Kewarganegaraan sebelum adanya penerapan dari pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality Penerapan nilai nilai Pancasila Siswa ketika mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan jam pagi, semangat belajarnya masih tinggi, tapi ketika Guru mengajar mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan siang, minat belajar peserta didik turun. Ketika mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditaruh pada saat jam pelajaran siang siswa kebanyakan mengantuk, tidak konsentrasi serta kurang semangat.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris adalah dengan media pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku, dalam penggunaannya siswa diminta membaca menghafal mengenai simbol dan lambang pada sila sila Pancasila yang kemudian siswa di minta menghafal nilai nilai apa saja yang harus di terapkan dan seperti apa dan bagaimana.

Tapi dapat disayangkan di mana penggunaan media pembelajaran kurang begitu efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, Perkembangan dari suatu media pembelajaran berbasis IT di SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris sudah pernah di uji-coba dilakukan, namun belum optimal hal itu dikarenakan ada siswa yang menyalahgunakan fasilitas IT untuk kegiatan yang negatif. sekolah akhirnya tidak dapat memfasilitasi untuk adanya suatu pengembangan media berbasis IT jika

menggunakan HP android, karena rawan untuk disalahgunakan.

### **Tahapan Penggunaan Aplikasi Asembler Edu Sebagai Alat Media AR**

Sebelum penggunaan AR sebagai media dalam belajar PPKn dalam mengenalkan keragaman suku di Indonesia hal yang paling utama di persiapkan adalah membuat media pembelajaran sesuai dengan buku ajar siswa hal yang perlu di persiapkan adalah peneliti terlebih dahulu mendesain mengenai suku suku di Indonesia di aplikasi assembler Edu baik pakaian adat kemudian rumah adat dan bahasa yang digunakan selain itu pula dalam pembelajaran keberagaman pada kelas 7 ada yang namanya keberagaman umat beragama sehingga peneliti juga membuat desain agama di Indonesia dan juga tempat ibadah nya adapun langkah langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan assembler Edu adalah sebagai berikut:

1. Install terlebih dahulu aplikasi assembler Edu di handphone
2. Daftar pada aplikasi assembler Edu jika belum memiliki akun sebelum nya atau jika ada undangan kelas bisa langsung bergabung.
3. Setelah memiliki akun silahkan pilih konten yang sudah ada di asambler Edu atau pilih membuat konten sendiri jika ingin memperkaya materi .
4. Untuk menambahkan objek nya silahkan pilih tanda plus pada bagian bawah pada marker area
5. Ketik suku suku yang ada di Indonesia yang akan di tampilkan dan tambahkan juga audio beserta teks seuai keinginan.
6. Setelah desain selesai silahkan klik flash to objek di media lain seperti meja dan sebagainya yang dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.

Nah keunggulan dari penggunaan aplikasi S9 yaitu siswa dapat belajar di rumah bukan hanya di dalam ruangan kelas di mana guru dapat memberikan kelas seperti halnya pada aplikasi Google classroom gimana siswa dapat bergabung kelas kemudian dapat mencoba media-media pembelajaran berbasis AR rumah masing-masing siswa.

Sebelum penggunaan media air sebagai media pembelajaran peneliti terlebih dahulu memberikan soal pretest mengenai suku-suku yang ada di Indonesia kepada siswa kelas 7 di SMP swasta alwasliyah pinang baris. Dari hasil pretest yang diberikan kepada siswa dengan soal mengenai suku-suku yang ada di Indonesia kemudian letak suku tersebut berada di mana siswa kelas 7 SMP swasta Al Washliyah Pinang Baris hanya dapat menjawab 40% dari total 30 pertanyaan di mana jumlah siswa kelas 7 berjumlah 25 orang.

Setelah pelaksanaan pretest peneliti mencoba menggunakan Ar sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan keberagaman di Indonesia melalui pertanyaan suku-suku di Indonesia di mana siswa sangat antusias belajar menggunakan AR sebagai media pembelajaran hal ini dibuktikan dengan siswa yang sangat interaktif dan juga siswa yang penasaran terhadap media yang digunakan sehingga tingkat motivasi belajar siswa lebih meningkat dalam penggunaan media pembelajaran AR kemudian peniti kembali melaksanakan postes kepada siswa di mana kenaikan dalam menjawab pertanyaan siswa mencapai 80% dari total 30 pertanyaan hari ini dapat menunjukkan bahwasanya penggunaan AR sebagai media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga Siswa lebih tertarik dalam belajar PPKN sebab pada dasarnya siswa mengatakan bahwasanya belajar PPKN merupakan pembelajaran yang membosankan karena harus menghafal dan hanya membaca buku tanpa adanya game-game seru serta media pembelajaran yang interaktif seperti penggunaan AR ini. Hal ini dapat menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran dan interaktif dapat menambah capaian hasil belajar siswa.

### **Kendala Dalam Penggunaan AR pada Asembler Edu**

Dalam penggunaan AR pada aplikasi SMS masih banyak mengalami kendala-kendala seperti ini tidak dapat digunakan pada mode offline sehingga apabila jaringan kurang stabil dan lampu mati maka penggunaan media pembelajaran kemudian kendala selanjutnya

yaitu kurangnya fitur-fitur yang ada di aplikasi sehingga apabila ingin menggunakan aplikasi ini untuk secara mendetail harus mendesain ulang kembali media-media yang akan digunakan.

Dalam percobaan penggunaan Ar dalam media pembelajaran pada SMP swasta Pinang Baris kendala selanjutnya yaitu kurangnya device untuk media pembelajaran di mana penggunaan Ar haruslah menggunakan handphone ataupun kaca mata yang mendukung penggunaan air tersebut namun karena di SMP swasta always Livina baris siswa SMP tidak diperkenalkan membawa hp sehingga device hanya dapat satu yaitu oleh peliti.

### **Keunggulan AR Sebagai Media Pembelajaran**

- Memberikan kemungkinan yang lebih besar pembelajaran secara mandiri dan meningkatkan proses pembelajaran.
- AR memberikan penawaran sebuah aplikasi yang terus berkembang dan mengalami kemajuan serta peningkatan.
- Teknologi ini dapat memberikan kemungkinan yang lebih besar untuk meningkatkan keakuratan beserta efisiensi dalam pembelajaran.
- Dapat sharing berbagai pengalaman dan pengetahuan secara jarak jauh.

### **KESIMPULAN**

Pembelajaran PPKn yang hanya menggunakan metode ceramah menjadikan pembelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang sangat membosankan dan terekesan monoton hal ini diakibatkan oleh tidak adanya Inovasi pembelajaran dimana dengan adanya pembelajaran berbasis AR ini kiranya dapat menjadikan pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik hal ini telah dibuktikan dengan tingkat antusias me siswa yang semakin meningkat dengan adanya pembelajaran PPKn ini dimana tingkat pengetahuan siswa menjadi meningkat dengan adanya pembelajaran PPKn berbasis AR ini hal ini di buktikan dengan fretest yang mana siswa hanya mendapatkan rata rata menjawab 30% dari 30 pertanyaan menjadi 70% setelah pemebelajaran PPKn Berbasis AR hal ini telah membuktikan bahwasanya siswa menjadi lebih

mengerti dan lebih memahami materi yang telah di ajarkan dengan adanya peningkatan 40% tersebut namun pembelajaran berbasis AR ini juga memiliki kendala kendala seperti jaringan dan aplikasi assembler Edu yang masi belum optimal penggunaan nya dan Masi perlu Pengembangan pengembangan kembali serta device yang harus selalu lengkap namun di balik kelemahan tersebut ada keunggulan dari pembelajaran berbasis AR dimana siswa dapat menggulang kembali pembelajarannya di rumah dengan handphone Masing masing.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kautsar, N. M., Zuriah, N., & Widodo, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Android di SMPN 25 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(2), 208–215.
- Mashoedah, M. (2015). Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 17–25.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Unitasari, M. (2022). *Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Kepil, Wonosobo Sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan Kewarganegaraan Peserta Didik* [Skripsi]. Universitas Sebelas Maret.