
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP 33 BANDAR LAMPUNG

Indah Purwoningsih¹, Hermi Yanzi², Rohman³, Berchah Pitoewas⁴,
Elisa Seftriyana⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Lampung

Indahpurwoningsih5@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Augmented Reality learning media on students' learning interest in Pancasila Education at SMPN 33 Bandar Lampung. The method used was a quasi-experimental approach with a quantitative approach. The sample consisted of 74 students: 37 in the experimental class and 37 in the control class. Data collection was conducted through questionnaires and observations to measure student learning interest, and data analysis used descriptive statistics and the Independent Sample t-test with the help of SPSS 26. The results showed a significant effect between the learning interest of students who participated in learning with Augmented Reality media and those who participated in learning with printed textbooks. This is demonstrated by the use of visualization-based learning media, such as augmented reality, which has been proven to increase student interest and learning enthusiasm for Pancasila Education, as the interactive visual approach makes the material more engaging, easier to understand, and relevant to students.

Keywords: Augmented Reality, learning interest, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 33 Bandar Lampung. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel terdiri dari 74 peserta didik, yaitu 37 pada kelas eksperimen dan 37 pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi untuk mengukur minat belajar peserta didik dan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara minat belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media *augmented reality* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media buku cetak. Hal ini ditunjukkan oleh Penggunaan media pembelajaran berbasis visualisasi, seperti *augmented reality*, terbukti dalam meningkatkan ketertarikan dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena pendekatan visual yang interaktif mampu membuat materi lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan bagi peserta didik.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, minat belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Minat belajar pada hakikatnya merupakan wujud penerimaan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Untuk mencapai minat belajar yang optimal, peserta didik yang sangat termotivasi untuk belajar biasanya menghabiskan banyak waktu untuk belajar. Peserta didik yang tertarik pada pembelajaran akan tertarik pada apa yang mereka pelajari. Untuk memahami penjelasan tentang topik dalam kegiatan pembelajaran, seseorang tentu harus tertarik. Minat sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam semua mata pelajaran, termasuk pendidikan Pancasila, guru harus menggunakan materi pembelajaran yang menarik saat memberikan penjelasan. Minat belajar terdiri dari perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik. Apabila pembelajaran yang dibawa oleh pendidik tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh. Minat belajar peserta didik memberikan efek positif dan signifikan pada minat belajar dan memberikan perubahan ke arah yang lebih baik pada aspek kognitif (pengetahuan), aspek psikomotorik (keterampilan), dan aspek afektif (sikap). Salah satu hal penting yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah media pembelajaran.

Minat belajar yang tinggi pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan salah satu yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima suatu materi yang disampaikan oleh guru. Minat belajar peserta didik rendah dilihat dari tidak bersemangatnya peserta didik ketika mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Di Indonesia, minat belajar sering kali dipengaruhi oleh berbagai kondisi umum, seperti kualitas pembelajaran yang diterima dan lingkungan pendidikan di sekitar peserta didik. Misalnya, di beberapa daerah, kualitas pembelajaran masih rendah karena keterbatasan fasilitas dan sumber daya manusia yang memadai. Selain itu, waktu pembelajaran yang tidak efektif, seperti jam belajar yang terlalu singkat atau kurangnya motivasi selama proses pembelajaran, juga dapat menurunkan minat belajar peserta didik. Kondisi saat ini menunjukkan bahwa meskipun sudah banyak upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, masih terdapat tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendukung minat belajar peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar perlu menjadi fokus utama agar

minat belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan temuan penulis di lapangan saat observasi siswa kelas VIII SMPN 33 Bandar Lampung mendapati kendala. Bahwa para siswa kurang minat dalam belajar Pendidikan Pancasila. Hal tersebut terlihat dari sikap mereka. Ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila mereka enggan untuk menyimak. Permasalahan yang paling menonjol adalah banyaknya siswa yang kerap berbicara sendiri di luar konteks pembelajaran, sehingga sangat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar, baik bagi siswa lain yang ingin berkonsentrasi maupun bagi siswa itu sendiri yang akhirnya tidak dapat menyerap materi dengan optimal. Kondisi ini diperkuat oleh hasil pra observasi yang dilakukan terhadap seluruh peserta didik, yakni gabungan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa rata-rata presentasi minat belajar siswa secara keseluruhan hanya mencapai 72,50%. Angka tersebut mengindikasikan bahwa belum seluruh siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kesejangan antara media pembelajaran dan realitas pembelajaran di lapangan memperlihatkan bahwa implementasi nilai-nilai Pancasila dalam Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih memerlukan kajian yang lebih komprehensif. Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada fase D sebenarnya telah memuat elemen pembentukan karakter kewarganegaraan, seperti kemampuan memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, mengenali peran nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, serta mengaitkan prinsip-prinsip dasar negara dengan kondisi kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang menarik adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah media pembelajaran berbasis IT yang merupakan media 3D untuk melihat suatu objek agar terlihat lebih nyata. Media AR adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek dunia nyata dengan elemen virtual melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet. *Augmented Reality* membuat peserta didik meningkatkan minat belajarnya melalui interaksi dengan benda visual yang terlihat nyata. Melalui *Augmented Reality* dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar. Penggunaan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pendekatan multisensorik yang diberikan oleh AR, yang mampu menstimulasi

gaya belajar peserta didik. Peserta didik dapat melihat gambar seperti aslinya, namun dalam bentuk virtual. Minat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pradana mengenai penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* pada Sekolah Menengah Atas, terdapat keunggulan dari penggunaan media ini dalam pembelajaran, yaitu dari sisi interaktifnya, karena *Augmented Reality* ini menampilkan objek tiga dimensi dengan yang menarik dan hampir seperti bentuk aslinya yang meningkatkan daya nalar dan imajinasi peserta didik. Oleh karenanya, penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran pada jenjang Sekolah Menengah Atas itu beragam dan dinilai cocok (Pradana, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 33 Bandar Lampung.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* atau perlakuan tertentu (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menguji secara langsung apakah adanya suatu dampak antar variabel dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Desain penelitian eksperimen terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, tetapi kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi kelas eksperimen.

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di SMPN 33 Bandar Lampung, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 33 Bandar Lampung. Dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan melalui pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari CP atau kompetensi dasar yang sama pada saat pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan ada angket dan observasi. Teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Statistik deskriptif digunakan untuk analisis data karena penelitian ini yaitu *quasi eksperiment* dengan pendekatan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26 terhadap data yang digunakan dalam penelitian ini, hal tersebut dapat ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji normalitas Data Penelitian Minat Belajar Menggunakan SPSS versi 26

	Kolmogor ov-Smirnova			Shapir o-Wilk		
	Statist	df	ic	Sig	Statist	df. ic
Kelas Eksperimen	.143	3	.12	.955	.37	.11
Kelas Kontrol	.146	3	.04	.958	.37	.18
		7	6			0

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh data minat belajar peserta didik, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian ini telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

Hasil uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varian atau keberagaman data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 26

	Leven e Statisti c	df1	df2	Sig
Based on Mean	2.053	1	72	.528
Based on Median	1.869	1	72	.180
Based on Median and with adjusted df	1.869	1	129.241	.138
Based on trimmed mean	2.030	1	72	.138

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,528 ($0,528 > 0,05$), maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau sama.

Tabel 3 Hasil Uji *Independent Sample t Test*

Levene's Test for Equality of Variances						t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
F		Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	1.508	12.1	75	.002	3.760	1.192	1.383	6.138
	Equal variances not assumed		3.150	68	.002	3.760	1.194	1.378	6.143

Berdasarkan tabel 4.22 diatas diketahui nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,121 ($0,121 > 0,05$), maka dapat diartikan bahwa varians data minat peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama, sehingga penafsiran hasil uji *Independent Sample t Test* pada penelitian ini berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel "*Equal variances assumed*". Nilai *Sig. 2-tailed* sebesar 0,002 ($0,002 < 0,05$). Selanjutnya diketahui nilai *t* hitung adalah sebesar 3.155 dimana nilai *df* adalah 72 sehingga nilai *t* tabel adalah 1,993. Dengan demikian nilai *t* hitung $3,155 >$ nilai *t* tabel 1,993 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample t Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga artinya terdapat pengaruh yang signifikan atau nyata pada pengaruh media pembelajaran *augmented reality* terhadap minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan terdapat pengaruh yang signifikan atau nyata antara rata-rata hasil minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil peningkatan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *augmented reality* dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran buku cetak. Tabel

4.22 mencatat nilai "Mean Difference" adalah sebesar 3,760. Nilai ini menunjukkan selisih antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas

kontrol, selisih tersebut sebesar 1,383-6,138 (95% *Confidence Interval of the Difference Lower Upper*).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik dengan menstimulasi mereka agar aktif memperhatikan dalam proses pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami konsep materi ajar, tetapi juga menekankan pentingnya pendalaman dan pemahaman materi melalui keaktifan mereka dalam berpartisipasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Hadad dkk (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai keunggulan dalam memberikan semangat dan minat belajar siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa, oleh sebab itu diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan, karena minat siswa dalam proses pembelajaran menjadi indikator keberhasilan tujuan pada proses pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil analisis, selama pembelajaran media *Augmented Reality* lebih efektif dibandingkan dengan media buku cetak karena setelah dilakukannya penerapan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) dan kelas tanpa perlakuan khusus. Perbedaan tersebut dapat diidentifikasi secara jelas melalui empat indikator minat belajar, yaitu perasaan, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa bahwa pengaruh media *augmented reality* secara signifikan lebih efektif dibandingkan media buku cetak dalam meningkatkan ketertarikan dan minat belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 33 Bnadar Lampung. Kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *augmented reality* menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi. Media ini mendorong peserta didik menunjukkan perasaan senang dan antusias selama mengikuti proses

pembelajaran, seperti tersenyum saat menerima materi baru, tidak mengeluh ketika diberikan tugas, maupun secara sukarela meminta penjelasan tambahan kepada guru tanpa harus diminta terlebih dahulu. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media buku cetak hanya menunjukkan peningkatan terbatas karena kurangnya ketertarikan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang visualisasi seperti *augmented reality* berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran PPKn, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media *augmented reality* mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, keterlibatan, dan kerja sama dalam diri peserta didik secara lebih efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Artama, S dkk. 2023. *Evaluasi Minat Belajar*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hamzah, R. A Dkk. 2023. *Strategi Pembelajaran Abad 21 (1st ed.)*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. 2023. *Media pembelajaran*.

Jurnal:

- Abdullah Dkk. (2022). Augmented Reality: The Effect in Students' Achievement, Satisfaction and Interest in Science Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 326–350.
- Nazilah, S., & Ramadhan, F. S. 2021. *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 5 (2), 100.
- Hadad dkk. (2023). Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4390-4396.
- Pradana, R. W. 2020. Penggunaan *Augmented Reality* Pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan*, 5. 97-115