Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG

Feni Sundari[1], Ana Mentari[2], Abdul Halim[3],
Berchah Pitoewas[4], Dian Permatasari[5]
[1-5]Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
FKIP Universitas Lampung
fenisundari96@gmail.com[1], ana.mentari@fkip.unila.ac.id[2]
Abdulhalim@fkip.unila.ac.id [3], pitoewas745@gmail.com [4],
dianpermatasari@fkip.unila.ac.id [5]

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing Augmented Reality (AR)-based learning media on students' activeness in Pancasila Education at SMK 2 Mei Bandar Lampung. The research employed a quasi-experimental method involving an experimental class and a control class. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews, and analyzed using the Independent Sample t-Test. The results showed a significant difference between the two classes with a significance value of < 0.05. The students' activeness in the class using AR-based learning media was higher than that in the class using conventional methods. Therefore, AR-based learning media is proven to be effective in enhancing students' activeness through more interactive and engaging learning processes.

Keywords: Augmented Reality, students' activeness, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK 2 Mei Bandar Lampung. Penelitian menggunakan metode quasi experiment dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas dengan nilai signifikansi < 0,05. Keaktifan peserta didik pada kelas yang menggunakan media AR lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci: *Augmented Reality,* keaktifan peserta didik, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media

pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu teknologi yang mulai banyak dimanfaatkan adalah *Augmented Reality* (AR), yaitu teknologi yang mampu menggabungkan objek virtual ke dalam dunia nyata secara real-time melalui perangkat digital. Penggunaan AR dalam pembelajaran dinilai dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih banyak didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan diskusi sederhana. Kondisi ini juga ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK 2 Mei Bandar Lampung, di mana keaktifan peserta didik tergolong rendah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, sementara sebagian besar lainnya cenderung pasif. Rendahnya keaktifan ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran serta minimnya pemanfaatan teknologi sebagai media belajar.

Padahal, keaktifan peserta didik merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan rendahnya motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* hadir sebagai alternatif solusi yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual. Dengan AR, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, AR juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan aktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila di SMK 2 Mei Bandar Lampung. Diharapkan, penggunaan media AR dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kualitas pembelajaran di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desain penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media AR dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMK 2 Mei Bandar Lampung yang berjumlah 175 siswa. Sampel penelitian diambil sebanyak 48 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 24 siswa pada kelas eksperimen dan 24 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling untuk memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran berbasis *Augmented Reality,* dan variabel terikat (Y) yaitu keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik diukur melalui beberapa indikator, yaitu partisipasi dalam pembelajaran, interaksi dengan guru dan teman, keaktifan dalam diskusi, serta keberanian mengemukakan pendapat.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik, observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan dalam pengumpulan data. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent

Sample t-Test dengan bantuan program SPSS versi 27.

Dengan metode tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Prasyarat Analisis

Hasil penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis, hasil observasi, dan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap keaktifan peserta didik. Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum pengujian hipotesis untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi syarat dalam penggunaan analisis statistik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel media pembelajaran berbasis Augmented Reality dengan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 1.Hasil Uji Prasyarat dan Regresi

Uji Statistik	Nilai	Keterangan
R	0,195	Hubungan sangat rendah
R Square	0,038	Pengaruh 3,8%
Sig	0,179	Tidak Signifikan

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis regresi menunjukkan nilai koefisien korelasi ® sebesar 0,195 yang menunjukkan bahwa hubungan antara media pembelajaran berbasis Augmented Reality dengan keaktifan peserta didik berada pada kategori sangat rendah. Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* belum memberikan hubungan yang kuat terhadap peningkatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,038 menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* hanya memberikan pengaruh sebesar 3,8% terhadap keaktifan peserta didik, sedangkan sebesar 96,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi belajar, metode pembelajaran yang digunakan guru, lingkungan belajar, minat belajar peserta didik, serta kesiapan peserta

didik dalam menerima pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,179 (> 0,05) menunjukkan bahwa secara regresi linier sederhana, pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap keaktifan peserta didik tidak signifikan (Sugiyono, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, pengaruhnya terhadap keaktifan peserta didik belum cukup kuat secara statistik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak selalu secara langsung memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan peserta didik. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, keterlibatan peserta didik selama proses belajar, serta kondisi lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan hasil yang lebih optimal terhadap peningkatan keaktifan peserta didik.

Hasil Observasi Perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Selain hasil uji statistik, penelitian ini juga didukung oleh data observasi yang menggambarkan tingkat keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, keberanian bertanya, kemampuan berdiskusi, serta partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Tabel 2. Hasil Observasi Perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Hasil Pencapaian	Kategori
Eksperimen	41,67%	Sangat Aktif
Kontrol	39,71%	Aktif

Berdasarkan Tabel 2, hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 41,67% dengan kategori sangat aktif,

sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 39,71% dengan kategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peningkatan keaktifan pada kelas eksperimen terlihat dari keterlibatan peserta didik yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih antusias dalam memperhatikan materi, lebih berani dalam menyampaikan pendapat, serta lebih aktif dalam kegiatan diskusi dibandingkan dengan kelas kontrol. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta didik dapat melihat objek pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Sementara itu, pada kelas kontrol proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga tingkat partisipasi peserta didik cenderung lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam bertanya maupun berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Mayer (2001) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, Sudjana (2010) juga menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.

Hasil Uji Hipotesis

Untuk melengkapi hasil penelitian, disajikan analisis deskriptif yang menggambarkan karakteristik keaktifan peserta didik.

Gambar 3. Hasil Deskriptif

N	Minuman	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
24	33	44	39.71 %	2,866

Berdasarkan Gambar 3, jumlah peserta didik pada kelas kontrol sebanyak 24 orang. Nilai minimum yang diperoleh adalah 33 dan nilai maksimum 44. Rata-rata (mean) keaktifan peserta didik sebesar 39,71 dengan standar deviasi sebesar 2,866.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik, terutama jika dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Mayer, 2001). Penggunaan media Augmented Reality memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional karena peserta didik dapat melihat materi pembelajaran secara visual dan lebih nyata. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih fokus, antusias, dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Sudjana (2010) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Dengan adanya media Augmented Reality, peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, di mana peserta didik pada kelas eksperimen lebih berani dalam menyampaikan pendapat, aktif bertanya kepada guru, serta lebih terlibat dalam diskusi kelompok dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* juga mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang

menampilkan unsur visual dan interaktif membuat peserta didik lebih cepat memahami konsep yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Mayer (2001) menjelaskan bahwa penggunaan media multimedia dapat membantu peserta didik dalam menghubungkan informasi visual dan verbal secara bersamaan sehingga meningkatkan pemahaman belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Namun demikian, hasil analisis regresi menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap keaktifan peserta didik tergolong sangat rendah, yaitu hanya sebesar 3,8%. Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,179 (> 0,05) menunjukkan bahwa secara statistik pengaruh tersebut tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh faktor lain seperti motivasi belajar, metode pengajaran, lingkungan belajar, kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi (Sardiman, 2018).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik saja belum cukup untuk memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif sehingga peserta didik dapat terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* di sekolah.

Perbedaan antara hasil observasi dan hasil analisis statistik ini menunjukkan bahwa meskipun secara praktis media Augmented Reality mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas, namun secara statistik pengaruhnya belum cukup kuat. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media, waktu pembelajaran yang relatif

singkat, atau adaptasi peserta didik terhadap teknologi baru (Azuma, 1997). Sebagian peserta didik mungkin masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pengaruh yang dihasilkan belum terlihat secara maksimal dalam penelitian ini.

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality tetap memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media Augmented Reality dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik di kelas, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi materi secara lebih nyata.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sangat aktif dengan persentase 41,67%, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori aktif dengan persentase 39,71%.

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,179 (> 0,05) yang menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap keaktifan peserta didik tidak signifikan secara statistik. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,038 menunjukkan bahwa kontribusi media pembelajaran hanya sebesar 3,8%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality memiliki potensi dalam meningkatkan keaktifan peserta didik secara praktis di kelas, namun secara statistik pengaruhnya masih tergolong rendah dan belum signifikan. Oleh karena itu, penggunaan media ini perlu didukung

oleh faktor lain seperti metode pembelajaran, motivasi belajar, dan lingkungan belajar agar dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Mayer, Richard E.. (2001). Multimedia learning. New York, NY: Cambridge University Press.

Sardiman, A.M.. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.

Sudjana, Nana. (2010). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung, Indonesia: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung, Indonesia: Alfabeta.

Dimyati., & Mudjiono. (2006). Belajar dan pembelajaran. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.

Jurnal :

Azuma, Ronald T.. (1997). A survey of augmented reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355–385.

Febyola, C.., & Aswardi, A.. (2021). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran instalasi motor listrik. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2(2), 50–55.

Firmansyah, A.. (2023). Implementasi augmented reality dalam pembelajaran PPKn untuk menyampaikan sikap demokratis di SMK. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 7(1), 45–52.