



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Enok

Rohani¹, Hambali², Supentri³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: rohani1999@student.unri.ac.id, hambali@lecturer.unri.ac.id, supentri@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-10	This research aims to determine the effect of augmented reality-based learning media on the Pancasila education learning outcomes of class XI students at Enok 1 State High School (SMA). The type of research carried out in this research is quantitative experimental research with the design form used is Pretest-Posttest Control Group Design. The data collection techniques used are observation sheets, questionnaires, tests and documentation. Meanwhile, data analysis in this study used normality, homogeneity, Independent Sample t-test and N-Gain tests. The results of this research show that augmented reality-based learning media has a positive and significant effect on student learning outcomes, where there are differences in the learning outcomes of students who use augmented reality-based learning media and those who do not use augmented reality-based learning media. This difference can be seen from the results of the Independent Sample t-test which shows the average value of student learning outcomes before treatment is 54.21 and after treatment is 83.10. Based on the N percent test, augmented reality-based learning media is quite effective in improving the learning outcomes of class XI students at SMA Negeri 1 Enok.
Keywords: Effect; Augmented Reality (AR) Based Learning Media; Learning Outcomes	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-10	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Enok. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif bersifat eksperimen dengan bentuk desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, angket, tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji beda independent sample t-test dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis augmented reality berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang mana terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil uji beda independent sample t-test yang menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 54.21 dan setelah perlakuan sebesar 83.10. Berdasarkan Uji N persen media pembelajaran berbasis augmented reality cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enok.
Kata kunci: Pengaruh; Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR); Hasil Belajar.	

I. PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran adalah dua perihal yang saling berhubungan serta tak dapat dipisahkan dalam aktivitas pendidikan. Belajar sederhana dapat dimaknai sebagai sebuah proses tranfigurasi perilaku sebagai impak interaksi individu dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran dapat kita maknai sebagai proses interksi antara guru dengan peserta didik yang didalamnya terdapat bahan ajar, metodenya, strategi serta sumber belajar dalam suatu ruang lingkup belajar. Tentunya pembelajaran yang dilakukan memiliki target yang ingin diraih. Menurut (Wahyuni & Supentri, 2022) bahwa dalam proses pembelajaran

tentunya diperlukan system pembelajaran yang terencana serta tersusun dengan baik sesuai dengan ketetapan dari guru sehingga proses belajar dapat dilakukan dengan baik, menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Keberhasilan dalam belajar mengajar adalah jika tujuan dari pendidikan itu tercapai, dan untuk mencapai tujuan tersebut maka dalam pelaksanaan pembelajaran harus terciptanya pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan hal tersebut maka tugas guru yang sangat penting adalah menciptakan dan membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak monoton dan efektif guna mendapatkan hasil

belajar yang memuaskan. Menurut (Hartati & Semarang, 2021:762) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk kemampuan siswa yang dimiliki setelah melalui proses pembelajaran. Sejalan dengan Menurut (Rohmah, 2020:4) menyebutkan bahwa hasil belajar siswa adalah salah satu tujuan dari proses pembelajaran yang ada disekolah dan untuk menghasilkan hasil belajar siswa yang baik tentunya guru dituntut untuk mengajar serta mendidik siswa dengan berbagai cara dan disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan siswa dikelas, sebagai contoh guru bisa menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di kelas. Menurut (Yestiani & Zahwa, 2020:42-44) salah satu diantara peran guru dalam proses pembelajaran adalah guru sebagai fasilitator, dimana peserta didik diberikan pelayanan oleh guru guna memudahkan dalam menerima serta memahami materi-materi pelajaran. Sehingga, proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut (Tafonao, 2018: 105) agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka guru menggunakan media sebagai sarana didalam penyampaian materi. Menurut (Agustira & Rahmi, 2022:73) ketika media pembelajaran digunakan dalam proses belajar maka proses belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik, sehingga peserta didik dengan mudah memahami dan mengerti pelajaran tersebut. Dengan adanya media yang digunakan tentunya membantu meningkatkan konsentrasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian hasil belajar yang memuaskan dapat tercapai. Menurut (Mustaqim et al., n.d 2017:37) dengan perkembangan zaman, teknologi yang semakin canggih dan maju tentunya memberikan pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kecanggihan teknologi saat ini tentunya memberikan pengaruh dan berperan pada perkembangan dari sebuah media pembelajaran. Bentuk dari perkembangan IT yaitu pengembangan dari media pembelajaran itu sendiri, sebagai bentuk nyatanya adalah media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*.

Menurut (Grubert, 2013:5) *Augmented Reality* sebuah bentuk cara baru untuk berinteraksi dengan dunia nyata, dengan menciptakan versi modifikasi dari kenyataan yang diperkaya dengan informasi digital. Menurut (Alfitriani Nabila, Maula Ayunisa Wisheila, 2021:34) *Augmented Reality* ialah sebuah teknologi yang memadukan antara dunia maya dengan dunia nyata. *Augmented Reality* menampilkan suatu

objek dalam bentuk video ataupun gambar keadaan dunia nyata dalam memvisualisasikan suatu konsep yang abstrak sehingga meningkatkan pemahaman mengenai struktur suatu objek. Menurut Jung et al., (2018:9-40) menyebutkan salah satu manfaat dari *augmented reality* ini adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran tercapai secara maksimal. Menurut (Agustira & Rahmi, 2022:78) Hasil belajar ialah sesuatu yang dapat diukur dengan menggunakan skor yang didapatkan dari hasil serangkaian tes yang sudah dilakukan untuk melihat seberapa jauh tingkat dari ketercapaian yang dimiliki peserta didik selama proses belajar.

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru bidang studi pendidikan pancasila di SMAN 1 Enok, guna ingin mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan dan bagaimana mengenai hasil belajar siswa nya. Dan didapatkan informasi bahwasanya proses pembelajaran masih sering menggunakan buku paket untuk media pembelajarannya dan mengenai nilai raport dari siswa kelas XI bahwasanya hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan wawancara yang peneliti lakukan kepada siswa kelas XI bahwa siswa mengharapkan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan teknologi sebagai media nya sebab di era modern ini sekarang sudah serba online dan tentunya dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar para siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, yang menjadi permasalahan pada proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik serta belum berbasis teknologi dan hasil belajar kognitif siswa yang masih rendah. Salah satu alternatif media pembelajaran yang diyakini peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sudah berbasis teknologi adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enok.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif bersifat eksperimen (Sugiyono, 2016:24). Untuk desain penelitian ini adalah

Pretest-Posttest Control Group Design dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lokasi dilaksanakan penelitian ini yaitu beralamat di Jalan Kesehatan, Kel. Enok, Kecamatan Enok, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan Juli 2024-Agustus 2024. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI.3 sebagai kelas kontrol.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket, dan berupa soal pre-test dan soal post-test sebagai teknik pengumpulan data yang kemudian dipergunakan untuk melihat bagaimana tingkat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality (AR)*. Selanjutnya angket berupa pernyataan dengan skala likert. Dan test akan dilakukan guna mengukur hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas XI. SMA Negeri 1 Enok yang dilakukan kepada 57 siswa. Analisis data yang dilakukan yaitu analisis uji-t untuk melihat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan analisis uji N-Gain persen untuk melihat keefektifan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality terhadap* terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui kategori perolehan dan tafsiran efektivitas N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Febrinita, 2022:5)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian di kelas eksperimen yaitu kelas XI.2 dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2024 dan 31 Juli 2024 dengan jumlah siswa adalah 29 orang, pembelajaran dilaksanakan dengan materi harmoni dalam keberagaman. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Selama proses pembelajaran berlangsung, juga dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan

aktivitas siswa ketika mengajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa guru yang mengajar memahami dengan baik setiap tahapan penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Adapun langkah-langkah penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan 1 Guru membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran
- b) Kegiatan 2 Guru menjelaskan uraian kegiatan langkah-langkah pembelajaran berbasis *augmented reality* dan menjelaskan materi pembelajaran. Berikut langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis AR:
 - 1) Sebelumnya guru menyediakan selembar kertas yang didalamnya terdapat marker/barcode yang dapat discan siswa untuk dapat diakses
 - 2) Masing-masing siswa mengarahkan kamera handphone ke barcode tersebut untuk discan
 - 3) Setelah discan maka muncul video ataupun foto terkait materi pembelajaran yang dapat dilihat dari bentuk 2D dan 3D
 - 4) Video ataupun foto yang muncul tersebut akan menjelaskan materi yang dibahas dan guru memfasilitasi dalam bentuk penguatan penjelasan.
- c) Kegiatan 3 Guru memberikan pretest sebagai skor awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik
- d) Kegiatan 4 Guru memberikan selembar kertas yang berisi marker/barcode kepada peserta didik untuk diakses sebagai media dalam proses pembelajaran
- e) Kegiatan 5 Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran AR yang diakses melalui marker/barcode yang sudah diberikan
- f) Kegiatan 6 Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok diskusi dan diberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan menjelaskan LKPD yang diterima oleh siswa

- g) Kegiatan 7 Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan LKPD dan meminta masing-masing perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok didepan kelas
- h) Kegiatan 8 Guru membuka ruang diskusi terkait hasil kerja peserta didik dan peserta didik diberi kesempatan untuk saling bertukar pendapat
- i) Kegiatan 9 Guru merespond dan menampung semua opini dan kendala peserta didik dalam menjawab soal selanjutnya opini dan kendala yang suda ditampung dalam menjawab soal didiskusikan secara bersama-sama
- j) Kegiatan 10 Guru menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan test terakhir atau posttest yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik.

2. Analisis Deskriptif

a) Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (Pre-test)

Pelaksanaan kegiatan pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kognitif siswa pada hasil belajar sebelum dilaksanakannya penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dan metode konvensional. Untuk melihat data hasil tes awal (pre-test) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Pretest

Kelas	Jumlah siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	29	80	30	56.21
Kontrol	28	90	30	54.29

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pretest siswa pada kelas eksperimen yaitu 80 dan kelas kontrol nilai tertingginya adalah 90 namun nilai terendah pre-test siswa dari kedua kelas tersebut memiliki kesamaan yaitu 30. Nilai rata-rata pretest siswa pada kelas eksperimen sebesar 56.21, sedangkan nilai rata-rata pretest siswa pada kelas kontrol sebesar 54.29. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dengan selisih sebesar 1,92.

b) Hasil Belajar Siswa Sesudah dilakukan Perlakuan (Post-test)

Post-test dilakukan untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Hasil post test siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Kontrol Dan Eksperimen

No	Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1.	Ukuran Sampel	29	29	28	28
2.	Skor Maksimum	80	100	90	100
3.	Skor Minimum	30	50	30	40
4.	Rentang Skor	50	50	60	60
5.	Mean (Rata-rata)	56.21	83.10	54.29	73.21

Berdasarkan tabel diatas data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas XI di SMA Negeri 1 Enok mengalami peningkatan signifikan setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Peningkatan ini ditunjukkan oleh selisih nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen, yaitu sebesar 26,89. Sementara kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan hasil belajar kognitif, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *augmented reality* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

3. Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis diperlukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai asumsi bahwa data berdistribusi normal terlebih dahulu.

- a) Uji Prasyarat
1) Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil uji normalitas dengan *Shapiro-wilk*

Nilai	Signifikan	Keputusan
Sebelum Eksperimen	0.070	Normal
Sesudah Eksperimen	0.063	Normal
Sebelum Kontrol	0.067	Normal
Sesudah Kontrol	0.196	Normal

Berdasarkan tabel diatas, data pre-test dan post-test pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di SMA Negeri 1 Enok menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre-test kelas eksperimen adalah 0.070 dan pretest kelas kontrol adalah 0.063, keduanya lebih besar dari 0.05. Nilai post-test kelas eksperimen adalah 0.067 dan posttest kelas control adalah 0.196, juga lebih besar dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal.

- 2) Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		
	Levence Statistic	Sig
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0.899

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai Sig. = 0.899 dengan taraf 5% atau 0,05. Sehingga $0,899 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Maka dapat dilihat bahwa data nilai hasil belajar pretest dan posttest kelas XI.2 dan XI.3 berdsitrubusi normal yang artinya varian data pretest dan posttest adalah homogen.

- b) Uji t

Tabel 6. Hasil uji t dengan *independent sample T-Test*

Kelas	Df	A	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	55	0,05	2.821	1.673

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata yang disajikan pada tabel 6, kolom Levene's Test for

Equality Variances memiliki nilai signifikansi sebesar 0,899 ($p > 0,05$), menunjukkan bahwa kedua varians adalah sama. Oleh karena itu, pengujian T-Test dilakukan dengan dasar equal variances assumed, yang menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 2.821. Kemudian menentukan df dengan rumus $n-2$. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 57 sehingga $df = 57-2 = 55$. Berdasarkan df 55 pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.673$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (H_a diterima dan H_0 ditolak). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enok.

- c) Uji N-Gain

Tabel 7. Hasil uji N-Gain Hasil Belajar Siswa

Kelas	N-Gain Score	N-Gain Persen
Eksperimen	0,6386	63,85%
Kontrol	0,4095	40,95%

Berdasarkan tabel 7. diperoleh N-Gain Score kelas eksperimen dalam kategori sedang dengan skor 0,6386 dan N-Gain persen nya dalam tafsiran cukup efektif dengan skor 63,85%. Selanjutnya untuk N-Gain Score kelas kontrol dalam kategori sedang dengan skor 0,4095 dan N-Gain persen nya dalam tafsiran kurang efektif dengan skor 40,95%. Berdasarkan data tersebut didapat bahwasanya kelas eksperimen memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* pada saat proses pembelajaran tentunya mempunya dampak atau pengaruh yang baik terhadap kemampuan peserta didik. Setelah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen telah dilaksanakan, peneliti memberikan tes akhir (posttest) untuk

melihat perbedaan hasil belajar pada kedua kelas dan pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar siswa. Dari segi homogenitas, data posttest yang diolah menggunakan SPSS 26 menunjukkan data bersifat homogen. Artinya varian kelas control dan eksperimen adalah sama, dimana siswa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama dilihat dari Levene Statistic diperoleh nilai sig. $0,899 > 0,05$.

Setelah melakukan uji homogenitas tersebut, data post test diuji beda untuk melihat perbedaan hasil belajar kedua kelas. Hasil olahan data posttest menunjukkan dari kedua kelas tersebut didapatkan nilai Levene's Test for Equality Variances memiliki nilai signifikansi sebesar $0,899$ ($p > 0,05$), menunjukkan bahwa kedua varians adalah sama. Oleh karena itu, pengujian T-Test dilakukan dengan dasar equal variances assumed, yang menghasilkan nilai t sebesar $2,821$. Kemudian menentukan df dengan rumus $n-2$. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 57 sehingga $df = 57-2 = 55$. Berdasarkan df 55 pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{table} = 1,673$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (H_a diterima dan H_0 ditolak). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enok.

Dari hasil penelitian bahwa hasil belajar dikelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest nya adalah $83,10$ sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata posttest nya adalah $73,21$.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian diatas diperoleh kesimpulan dan dijelaskan hal yang dilakukan berdasarkan penyajian serta analisis data, yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen yang mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori sempurna yang artinya peneliti sebagai guru yang mengajar telah memenuhi kriteria pengajaran yang tepat dan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan

pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung memperoleh persentase sebesar $89,23\%$ dengan kategori sangat baik, dimana siswa dinilai telah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan yang diterapkan oleh guru dan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

2. Berdasarkan perhitungan uji independent sample T-Test dengan bantuan SPSS versi 26 dihasilkan bahwa data bersifat equal variances assumed yang berarti data bersifat homogen dengan demikian menunjukkan bahwa hasil t yang digunakan adalah $2,821$. Hasil perhitungan uji independent sample T-Test diperoleh $t_{hitung} = 2,821$ kemudian menentukan df dengan rumus $n-2$. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 57 sehingga $df = 57-2 = 55$. Berdasarkan df 55 pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{table} = 1,673$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (H_a diterima dan H_0 ditolak). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enok.
3. Penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* juga memberikan pengaruh dan peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan diperoleh nilai mean atau rata-rata hasil pretest kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan skor $54,21$ dan naik pada hasil posttest dengan rata-rata $83,10$. Berdasarkan data yang sudah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan di atas, peneliti perlu mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Dalam pembelajaran menggunakan media berbasis *augmented reality* seyogyanya tampilan pada layar handphone setelah scan barcode yang tersedia maka dapat memunculkan berupa video ataupun foto yang terkait pembelajaran yang dapat dilihat dari bentuk 2D dan 3D dengan baik

dan stabil, namun dalam penelitian ini dari kegiatan tersebut terdapat beberapa siswa yang masih mengalami ketidakstabilan hasil yang dimunculkan, hal ini dikarenakan beberapa handphone yang dimiliki oleh siswa minim akan kapasitas baterai dan sudah mencapai maksimum penyimpanan penggunaan, hal ini yang membuat gambar ataupun video yang dihasilkan tidak stabil dan lambat. Berdasarkan hal di atas maka siswa yang mengalami hal tersebut dapat menumpang atau joint dengan handphone teman yang memiliki kapasitas baterai serta penyimpanan yang memadai dan cukup ruang.

2. Bagi Guru

Dalam pembelajaran menggunakan media berbasis *augmented reality* seyogyanya guru tetap memfasilitasi kegiatan pembelajaran dalam bentuk pengajaran dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Namun, dalam penelitian ini dari kegiatan tersebut suasana kelas sedikit rih dikarenakan siswa merasakan keceriaan dan keaktifan dalam menggunakan media tersebut sehingga siswa menunjukkan bentuk kesenangan dan kegelisahan yang dirasakan Berdasarkan hal di atas maka sebaiknya guru yang mengajarkan dapat mengelola kelas lebih ekstra dan tertib lagi. Sehingga materi yang dijelaskan melalui penggunaan media *augmented reality* dapat tersampaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aisyah, A., Tika Gustiani, W., Alyamuari, A., Izdiyar, D., Candra Dewi, L., & Liliawati, W. (2022). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Fisika SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 1(1), 239-247.
- Alfitriani Nabila, Maula Ayunisa Wisheila, H. A. (2021). *Jurnal Penelitian Pendidikan Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran*. 38(1), 30-38.
- Febrinita, F. (2022). *Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika*. 5(1), 1-9.
- Grubert, J. (2013). *Augmented Reality for Android Application Development*.
- Hartati, S., & Semarang, S. (2021). Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2021 SHEs: Conference Series 4 (6) (2021) 760-764 Increasing Mathematics Learning Outcomes About Splits In Elementary Schools Through Manipulative Media. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 4(6), 760-764.
- Jung, T., Claudia, M., & Dieck. (2018). *Augmented Reality and Virtual Reality Empowering Human, Place and Business*.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). *Augmented Reality*. 1, 36-48.
- Rohmah, D. N. (2020). *Hubungan Antara Motivasi dan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Al Amien Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadist*. 1-46.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tafonao, T. (2018a). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tafonao, T. (2018b). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving*. 2(2).
- Wahyuni, E., & Supentri. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKN dengan Model Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Setelah Covid-19 di SMPN 2 Siak-Riau. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial Dan*

Humaniora), 1(2), 132–152.

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>