

## Pengembangan Media *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Provinsi di Indonesia Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Agnes Masayu<sup>1\*</sup>, Ronald Fransyaigu<sup>2</sup>, Maisarah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra, Jl, Prof, Dr. Syarief Thayeb, Meurandeh, Kec. Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh Kode Pos 24416, Indonesia.

E-mail: [ronaldfransyaigu@unsam.ac.id](mailto:ronaldfransyaigu@unsam.ac.id)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5564>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 18 Feb 2026

Revised: 24 Feb 2026

Accepted: 02 Mar 2026

#### Kata Kunci:

Pengembangan Media,  
Augmented Reality,  
Provinsi Di Indonesia,  
Minat Belajar,  
Pendidikan Pancasila.

#### Keywords:

Media Development,  
Augmented Reality,  
Learning Interest,  
Indonesian Provinces,  
Pancasila Education



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui validitas media *augmented reality* pada materi mengenal provinsi di Indonesia terhadap minat belajar; 2) mengetahui kepraktisan media *augmented reality* pada materi mengenal provinsi di Indonesia terhadap minat belajar; dan 3) mengetahui keefektifan penggunaan media *augmented reality* pada materi mengenal provinsi di Indonesia terhadap minat belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi siswa kelas VI SD Negeri 7 Langsa, validator ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta praktisi pembelajaran. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah pemanfaatan media (*pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor *pretest* minat belajar rata-rata sebesar 24,3 (“Sangat Kurang Efektif”), sedangkan skor *posttest* minat belajar meningkat menjadi rata-rata 56,1 dari skor maksimal 60 atau setara dengan 93,5% (“Sangat Efektif”), dengan nilai N-Gain 0,88 yang berada pada kategori “tinggi”. Lebih dari 80% peserta didik juga memperoleh skor pada kategori “Sangat Efektif” berdasarkan skala minat belajar.

*This study aims to examine: (1) the validity of augmented reality-based learning media on the topic of recognizing provinces in Indonesia in relation to students' learning interest; (2) the practicality of the augmented reality learning media in fostering students' learning interest; and (3) the effectiveness of the implementation of augmented reality learning media on the same topic in enhancing students' learning interest. The study employed a Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE instructional design model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants included sixth-grade students of SD Negeri 7 Langsa, subject matter experts, language experts, media experts, and instructional practitioners. Data were collected using a learning interest questionnaire administered before and after the implementation of the augmented reality media (pretest and posttest). The findings revealed that the mean pretest score of students' learning interest was 24.3, classified as “Very Ineffective,” whereas the mean posttest score increased significantly to 56.1 out of a maximum possible score of 60, corresponding to 93.5% and categorized as “Very Effective.” The calculated N-Gain value was 0.88, indicating a high level of effectiveness. Furthermore, more than 80% of the students achieved scores within the “Very Effective” category based on the learning interest scale.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Agnes Masayu, et al. (2026). Pengembangan Media *Augmented Reality* Pada Materi Mengenal Provinsi di Indonesia Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5564>

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu upaya utama yang memiliki peran penting dalam menentukan kemajuan generasi penerus bangsa. Pendidikan dapat dipandang sebagai proses yang tepat, terarah, dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Mulyahati et al., 2024). Oleh karena itu, pendidikan tidak semata-mata berperan sebagai media penyampaian pengetahuan, melainkan juga sebagai sarana untuk membentuk karakter serta mengembangkan kompetensi peserta didik.

Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memegang peran penting dalam mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang efektif. Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar memiliki hubungan erat dengan bagaimana manusia berupaya memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya, baik dalam bidang material, budaya, dan spiritual. Selain itu, pendidikan juga mencakup pemanfaatan sumber daya alam, pengelolaan kesejahteraan, sistem pemerintahan, serta kemampuan menjaga kelangsungan hidup secara baik dan terarah (Sukirno & Fransyaigu, Maulida, 2024). Pada jenjang Sekolah Dasar, pendidikan memiliki kedudukan penting sebagai dasar bagi perkembangan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Masa usia 7–12 tahun merupakan fase perkembangan pesat sehingga pembelajaran harus menyesuaikan karakteristik anak yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, yaitu mampu memahami konsep nyata melalui objek konkret dan pengalaman langsung (Muhammad Japar, 2020). Oleh sebab itu, guru SD dituntut untuk menggunakan media yang menarik, konkret, dan sesuai karakteristik belajar siswa agar proses pembelajaran berjalan optimal.

Kurikulum merupakan sebuah bagin yang memiliki arti penting dalam penerapan di pendidikan (Maisarah et al., 2024, p. 124). Kurikulum turut menempatkan pendidikan sebagai prioritas utama serta menetapkan pedoman pelaksanaannya pada setiap jenjang Pendidikan (Sukirno & Fransyaigu, Maulida, 2024). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini tidak lagi menjadi hal yang mengejutkan, karena perubahan tersebut tampak jelas dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama di bidang Pendidikan, pemanfaatan teknologi oleh tenaga pendidik, terutama guru, menjadi sangat penting karena penggunaan perangkat digital dapat berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan serta menjadi alternatif dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi agar mampu merancang media pembelajaran yang mendukung proses belajar, serta menyesuakannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Maisarah et al., 2023, p. 49). Transformasi pendidikan di Indonesia semakin kuat melalui penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan kebebasan dan kreativitas guru serta siswa dalam merancang pembelajaran yang relevan, inovatif, dan bermakna. Kurikulum ini menekankan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan serta mengurangi beban bagi siswa. (Nafi'ah et al., 2023). Sehingga, inovasi media pembelajaran menjadi tuntutan yang harus mampu dipenuhi pendidik.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif. Media ini memiliki beragam bentuk, mulai dari objek nyata, representasi digital atau virtual, hingga gambar maupun audio, visual, serta audio-visual. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran menjadi komponen penting untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman (Aprilia & Mahlianurrahman, 2023, p. 57). Peran media pembelajaran sangatlah signifikan, sebab pengalaman belajar peserta didik berkaitan erat dengan penggunaan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran (Fransyaigu et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran penting di SD adalah Pendidikan Pancasila, yang berperan dalam membentuk karakter, moral, sikap kebangsaan, dan tanggung jawab sosial peserta didik (Surani & Fricitarani, 2023). Namun dalam praktiknya, banyak siswa menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan karena materi dianggap abstrak dan kurang relevan dengan kehidupan nyata mereka (Iek et al., 2023; Daniatur et al., 2023). Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa.

Hasil studi pendahuluan peneliti pada 2 Oktober 2024 di SD Negeri 7 Langsa menunjukkan bahwa siswa kurang antusias selama proses pembelajaran. Guru masih menggunakan media kertas bergambar yang kurang sesuai untuk mendukung pemahaman siswa tentang materi mengenal provinsi di Indonesia.



evaluasi untuk melihat keberhasilan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan gabungan antara analisis kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh melalui masukan, komentar, dan saran dari para ahli validator serta tanggapan guru terhadap produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil pengisian angket validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, serta angket minat belajar dengan menggunakan skor dan persentase. Instrumen angket yang digunakan menerapkan skala Likert 1–5 untuk menilai kualitas media pembelajaran. Skor yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kualifikasi dan kategori tertentu untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

**Analisis data validitas**

**Tabel 1.** Interpretasi validasi ahli media

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Kurang Setuju
4	Tidak Setuju
5	Sangat tidak Setuju

Sumber: (S arikunto, dimodifikasi peneliti, 2025)

Rumus persentase yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan:

P= Hasil validitas

F= Jumlah skor dari validator

N= Nilai maksimal skor

Adapun kualifikasi kriteria kelayakan media tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Kualifikasi tingkat kevalidan media

Persentase	Kualifikasi	Tingkat Kevalidan
76%-100%	Sangat setuju	Sangat Valid/ Tidak Revisi
51%-75%	Setuju	Valid/ Tidak Revisi
26%-0%	Kurang setuju	Kurang Valid/ Revisi
0%-25%	Tidak setuju	Sangat Kurang Valid

Sumber:(S arikunto, dimodifikasi peneliti, 2025)

**Analisis data kepraktisan media**

Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *augmented reality* maka dilakukan uji praktikalitas melalui angket dimana responden akan diinterpretasikan ke dalam bentuk kuantitatif sesuai dengan skala *guttman*.

YA = 1 (Menyetujui\Positif)

TIDAK = 0 (Tidak Menyetujui\Negatif)

Sumber: (Sugiyono 2024)

Nilai kepraktisan menggunakan rumus berikut ini

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor pengumpulan data}}{\text{jumlah point tertinggi x skor tertinggi}} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh selanjutnya menentukan tingkat kualifikasi berdasarkan jumlah skor atau presentase yang diperoleh pada tingkat kualifikasi berikut:

**Tabel 3.** Kualifikasi tingkat kepraktisan media

Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% -80%	Praktis
41% -60%	Persentase
21% -40%	Kurang Praktis
0% -20%	Sangat Kurang Praktis

Sumber: (S arikunto, dimodifikasi peneliti, 2025)

**Analisis keefektivan media**

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *augmented reality* maka dilakukan uji keefektifan melalui angket minat belajar.

**Tabel 4.** Interpretasi validasi ahli media

Skor	Keterangan
5	Sangat Efektif
4	Efektif
3	Kurang Efektif
2	Tidak Efektif
1	Sangat tidak Efektif

Sumber: (S arikunto, dimodifikasi peneliti, 2025)

**Analisis persentase**

Media *augmented reality* dinilai efektif apabila lebih dari 80% siswa memperoleh skor dalam kategori baik (71–80) atau sangat baik (81–100). Menurut (Fitriani et al., 2019), analisis data persentase minat belajar dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

**Keterangan :**

E = Persentase ketuntasan minat belajar

n = Jumlah skor yang minat belajarnya berpengaruh

N = Jumlah total skor maksimal minat belajar

Tabel menunjukkan kriteria yang digunakan untuk menentukan efektivitas *Augmented reality*, yaitu :

Tabel 5 kualifikasi tingkat keefektivan media

Rentang Nilai/Skor	Keterangan
81,00 – 100	Sangat Efektif
71,00 – 80,99	Efektif
61,00 – 70,99	Cukup Efektif
41,00 – 60,99	Kurang Efektif
0 – 40,99	Sangat Kurang Efektif

Sumber : (S arikunto, dimodifikasi peneliti, 2025)

**Analisis eksperimen**

Analisis eksperimen dilakukan dengan menghitung *N-Gain* pada masing-masing *pretest* dan *posttest* *N-Gain* dihitung dengan rumus perhitungan rata-rata *N-gain* dengan menggunakan persamaan berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\langle Spost \rangle - \langle Spre \rangle}{100 - \langle Spre \rangle}$$

**Keterangan :**

$\langle g \rangle$  = Rata-rata gain yang dinormalisasi

$\langle Spost \rangle$  = Skor rata-rata posttest yang diperoleh peserta didik

$\langle Spre \rangle$  = Skor rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik

**Tabel 5.** Pedoman Skor *N-Gain*

Rentang Nilai/Skor	Kategori
$N - Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N - Gain < 0,70$	Sedang
$N - Gain \leq 0,30$	Rendah

Sumber : (Richard R Hake, dalam Rokhati. 2022)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kurikulum, serta karakteristik siswa. Hasil studi pendahuluan dan wawancara dengan guru wali kelas VI menunjukkan

bahwa pembelajaran sebelumnya menggunakan media konvensional berupa gambar dua dimensi, sehingga siswa kurang antusias dan cepat bosan. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah menuntut inovasi pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diputuskan untuk mengembangkan media *augmented reality* agar siswa dapat belajar secara interaktif, konkret, dan visual.

Pada tahap desain, diperoleh bentuk produk *augmented reality* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti menyusun rancangan media *augmented reality* (AR) dan Instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli, angket respon siswa, angket respon guru, serta angket minat belajar.

Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media AR dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk sebelum digunakan. Setelah media dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas VI SD Negeri 7 Langsa. Penilaian respon siswa dan guru dilakukan melalui angket kepraktisan, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (pretest dan posttest). Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket.

Teknik analisis data mencakup analisis kualitatif yang digunakan untuk mengkaji saran dari para ahli serta tanggapan guru dan siswa, serta analisis kuantitatif untuk mengolah hasil angket validitas, praktikalitas, dan keefektifan dengan rumus persentase serta uji N-Gain. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 7 Langsa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek 16 siswa kelas VI serta guru wali kelas sebagai praktisi ahli. Objek penelitian adalah media pembelajaran digital AR pada materi "Mengenal Provinsi di Indonesia".

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Tahap Analisis***

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap proses pembelajaran di SD Negeri 7 Langsa kelas VI pada materi Mengenal Provinsi di Indonesia. Observasi awal dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2024 bersama guru kelas VI, Ibu Fitriingsih, S.Pd. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan media bergambar sehingga siswa terlihat kurang tertarik, cepat bosan, dan kurang antusias ketika guru memberikan pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Jumlah peserta didik yang hadir saat observasi berjumlah 16 orang. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, serta apersepsi. Namun siswa terlihat kurang fokus dan beberapa di antaranya bermain serta berbicara dengan temannya. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan dua kali dalam seminggu dan guru umumnya menggunakan metode ceramah serta media bergambar.

Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa:

1. Guru menggunakan media kertas bergambar dalam pembelajaran.
2. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran digital.
3. Peserta didik kurang antusias karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak interaktif.

### **Analisis Kurikulum**

Kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan kebebasan guru dan siswa dalam berinovasi serta belajar secara kreatif (Nafi'ah dkk., 2023). Capaian pembelajaran pada materi Mengenal Provinsi di Indonesia adalah siswa mampu mengenal wilayah dalam konteks kabupaten/kota dan provinsi sebagai bagian dari NKRI. Berdasarkan kurikulum tersebut, Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai upaya untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

### **Analisis Kebutuhan**

Hasil observasi menunjukkan bahwa kurangnya antusias dan perhatian siswa disebabkan media pembelajaran yang bersifat abstrak serta tidak dapat dieksplorasi lebih jauh. Atlas atau gambar dua dimensi tidak mampu memberikan pengalaman belajar mendalam. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media yang menarik, interaktif, dan dapat mengeksplorasi objek pembelajaran, seperti media AR. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

### **Analisis Materi**

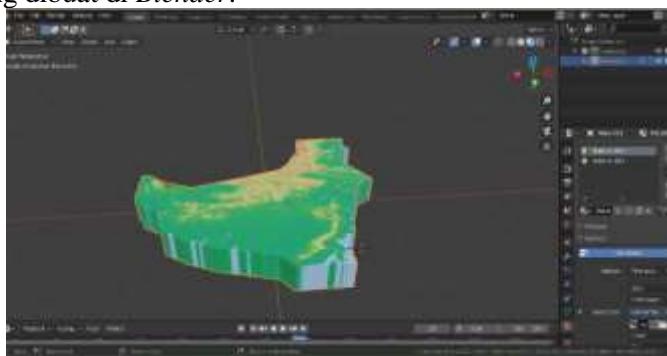
Materi *Mengenal Provinsi di Indonesia* terdapat pada Bab 6 dengan capaian pembelajaran siswa mampu mengenal wilayahnya dalam konteks provinsi sebagai bagian dari NKRI. Tujuan pembelajaran antara lain siswa mampu menunjukkan, mengeksplorasi, dan menyimpulkan wilayahnya melalui media AR. Pembelajaran ini diharapkan mengembangkan aspek kognitif (mengenal dan memahami provinsi di Indonesia), afektif (memiliki sikap menghargai wilayah sebagai bagian NKRI), dan psikomotorik (menunjukkan dan menjelajah wilayah melalui AR). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap minat belajar siswa pada materi *Mengenal Provinsi di Indonesia*. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, serta keefektifan media AR terhadap perhatian, keterlibatan, dan kesenangan siswa selama proses pembelajaran.

#### **Tahap Desain**

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal media *augmented reality* (AR) dan instrumen penelitian yang mengacu pada materi *Mengenal Provinsi di Indonesia*. Perancangan mencakup tampilan visual, penyusunan konten peta, serta tata letak informasi yang akan ditampilkan dalam media AR.

#### **Penyusunan Instrumen Penilaian**

Peneliti merancang lembar angket kelayakan produk sebagai instrumen penilaian media AR. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap minat belajar siswa pada materi *Mengenal Provinsi di Indonesia*. Perancangan Media AR Setelah materi disusun, peneliti merancang tampilan media menggunakan aplikasi *Blender*. Elemen yang dibuat yaitu peta berwarna tiga dimensi yang menyerupai bentuk pulau-pulau yang ada di Indonesia sesuai dengan materi pembelajaran. Terdapat lima pulau dan satu peta provinsi Indonesia yang dibuat di *Blender*.



**Gambar 1.** Salah satu perancangan media AR pada aplikasi *Blender*

#### **Publikasi Produk**

Desain AR yang telah selesai diunggah ke *Worldcast* kemudian ditambahkan nama-nama provinsi, lalu dipublish untuk menghasilkan *barcode* sehingga media dapat diakses secara digital. Terdapat enam barcode yang dibuat berdasarkan gambar peta yang dibuat.



**Gambar 2.** Publikasi produk melalui web *Worldcast*

#### **Pembuatan Buku Panduan**

Peneliti membuat buku panduan penggunaan media AR menggunakan *Canva*. Buku ini berisi 12 halaman berisi sampul, capaian pembelajaran, kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan, dan berisi

enam barcode yang sudah di buat dengan tampilan menarik dan penuh warna agar memudahkan peserta didik dalam mengakses dan memahami media AR.



**Gambar 3.** Pembuatan buku panduan melalui aplikasi *canva*

### ***Tahap Pengembangan***

Pada tahap pengembangan, rancangan awal media *augmented reality* (AR) yang telah dibuat kemudian dikembangkan dan diuji melalui proses validasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menggunakan lembar penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan serta memperoleh saran perbaikan agar media menjadi lebih efektif dan berkualitas bagi pembelajaran.

#### **Validasi ahli materi**

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Inge Ayudia, S.Pd., M.Pd., yang menilai aspek kesesuaian isi, ketepatan penyajian, serta manfaat media. Berdasarkan hasil validasi, media AR memperoleh persentase sebesar 80% dan dikategorikan sebagai Sangat Valid.

#### **Validasi ahli Bahasa**

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd., dengan penilaian yang berfokus pada ketepatan penggunaan bahasa, kelugasan kalimat, serta kesesuaian dengan kaidah kebahasaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media AR termasuk dalam kategori Sangat Valid dengan persentase sebesar 97,5%.

#### **Validasi ahli materi**

Validasi media dilakukan oleh Ibu Rapita Aprilia, S.Pd., M.Pd., dengan aspek penilaian yang mencakup tampilan visual, ketahanan media digital, serta komunikasi visual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media AR termasuk dalam kategori Sangat Valid dengan persentase sebesar 100%.

Setelah memperoleh masukan dari para ahli, peneliti melakukan revisi terutama pada tampilan visual dan susunan materi. Perbaikan meliputi penambahan warna dan penguatan struktur informasi sehingga media lebih menarik, dan mudah dipahami.

### ***Tahap Implementasi***

Pada tahap implementasi, media *augmented reality* (AR) yang telah melalui proses validasi dan revisi mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media dinyatakan layak oleh para ahli dan siap diujicobakan di kelas untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

#### **Hasil Respon Guru**

Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila memberikan penilaian melalui angket setelah menggunakan media AR. Angket terdiri dari 12 pernyataan dengan skala 1–5. Berdasarkan hasil evaluasi, media memperoleh rata-rata skor 100%, sehingga termasuk kategori sangat layak pada aspek materi, bahasa, dan media. Guru juga memberikan komentar positif bahwa media AR sangat tepat dalam menyampaikan materi, menarik, dan mendukung pembelajaran secara interaktif.

#### **Hasil respon siswa**

Uji coba lapangan dilakukan secara terbatas pada 16 siswa kelas VI SD Negeri 7 Langsa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penerapan media AR dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran. Umpan balik ini menunjukkan bahwa media AR efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi mengenal provinsi di Indonesia.

#### **Hasil respon siswa sebelum dan sesudah menggunakan AR**

Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan respon positif siswa setelah menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Sebelum penggunaan media AR, rata-rata skor respon siswa sebesar 66,87% (kategori cukup). Setelah penggunaan media AR, skor meningkat menjadi 87,50% (kategori sangat baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media AR mampu meningkatkan minat, perhatian, dan antusias siswa dalam pembelajaran, sehingga lebih efektif dibandingkan media konvensional. Kemudian hasil yang telah didapat dihitung melalui uji N-Gain, Berdasarkan hasil uji N-Gain, peningkatan minat belajar siswa mencapai 0,88 yang termasuk kategori tinggi, sehingga media pembelajaran dinyatakan efektif terhadap minat belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan persentase keefektifan sebesar 88,70%, yang juga berada pada kategori efektif.

**Tabel 1.** Hasil uji N-Gain

No	Nama Responden	Nilai Posttest	Nilai Pretest	Post-Pre	Skor Maks (60-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain (%)
1.	AU	56	28	28	32	0,875	87,5
2.	MA	60	23	37	37	1	100
3.	MI	57	19	38	41	0,926829	92,68293
4.	KS	56	18	38	42	0,904762	90,47619
5.	RR	57	25	32	35	0,914286	91,42857
6.	KR	56	24	32	36	0,888889	88,88889
7.	MF	56	22	34	38	0,894737	89,47368
8.	MF	59	20	39	40	0,975	97,5
9.	MY	55	27	28	33	0,848485	84,84848
10.	CT	56	23	33	37	0,891892	89,18919
11.	AF	59	22	37	38	0,973684	97,36842
12.	AF	53	26	27	34	0,794118	79,41176
13.	A	53	27	26	33	0,787879	78,78788
14.	AA	53	30	23	30	0,766667	76,66667
15.	RI	56	24	32	36	0,888889	88,88889
16.	SA	56	31	25	29	0,862069	86,2069
	Rata-rata	56,125	31,25	31,8125	35,6875	0,887074	88,7074

### **Tahap Evaluasi**

Pada tahap evaluasi, peneliti meninjau kembali setiap bagian proses, mulai dari analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi media AR. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan media bergambar sehingga siswa kurang antusias. Karena itu dikembangkan media AR. Pada tahap desain, peneliti merancang tampilan peta provinsi, menyusun instrumen angket, dan membuat buku panduan. Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh ahli dengan hasil sangat valid, lalu direvisi sesuai saran. Tahap implementasi menunjukkan media sangat layak digunakan, dengan respons guru mencapai 100% dan respons siswa 97,5%, menandakan media sangat praktis dan menarik. Untuk minat belajar, siswa diberikan angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasilnya dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat peningkatan minat belajar setelah menggunakan media AR menandakan media AR sangat efektif untuk minat belajar siswa.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi Mengenal Provinsi di Indonesia terbukti layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari sisi validitas, media ini memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan persentase kelayakan di atas 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa yang jelas, serta memiliki tampilan visual yang menarik dan informatif.

Selanjutnya, dari aspek kepraktisan, media dinyatakan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dengan skor penilaian mencapai 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini

menandakan bahwa media *augmented reality* dapat diterapkan secara efisien dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan mampu membantu guru serta siswa dalam proses pemahaman materi.

Selain itu, media yang dikembangkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji N-Gain yang menunjukkan nilai sebesar 0,88, termasuk dalam kategori tinggi, serta adanya peningkatan skor minat belajar dari rata-rata pretest sebesar 24,3% menjadi 56,1% pada posttest dengan skor maksimal 60%. Lebih dari 87% siswa mengalami peningkatan minat belajar yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

Dengan demikian, media pembelajaran ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi untuk mempermudah pemahaman. Secara keseluruhan, media *augmented reality* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan bagi berbagai pihak. Pertama, bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *augmented reality*, sebagai alternatif inovatif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti Pendidikan Pancasila, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Kedua, bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai, seperti perangkat gawai, akses internet, serta pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran. Dukungan sekolah sangat penting agar penggunaan media inovatif dapat berjalan optimal dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mengembangkan media *augmented reality* pada materi pembelajaran yang berbeda ataupun pada jenjang pendidikan lainnya. Penelitian berikutnya juga dapat mempertimbangkan pengembangan fitur tambahan dan pengujian pada skala yang lebih luas untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait efektivitas media *augmented reality* dalam pembelajaran.

## REFERENSI

- Aprilia, R., & Mahlianurrahman. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar*, 10(2), 55–65.
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Hutama, F. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76–82.
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilia, R., BungaMulyahati, & Kenedi, A. K. (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan. *Journal of Human And Education*, 4(5), 878–885. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2006). 72 71 70. 47–69.
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Maisarah, M., Prasetya, C., Mulyani, M., Meysari, I., Geubrina, G., & Sari, C. K. (2024). Pelatihan Penyusunan E-LKPD Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terintegrasi Wizer.Me di Sekolah Dasar. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 122–133. <https://doi.org/10.38043/parta.v5i2.5525>
- Muhammad Japar, D. (2020). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn. In 2021.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kiswanto Kenedi, A. (2024). *Copyright*. 4(5), 863–869.
- Nafi’ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Pembelajaran Pada Karakteristik Kurikulum 1|Jurnal Auladuna. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>.
- Sukirno, & Fransyaigu, Maulida, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Plotagon Pada

Materi Bersatu Dalam Keberagaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N 1 Meurandeh. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 778–800.  
<https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/10123>

Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>