

**JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR**

Volume 03 No. 04 Bulan Maret Tahun 2026

*Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA MATERI  
KERAGAMAN BUDAYA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Khofifah Shaira Siregar<sup>1</sup>, Waliyul Maulana Siregar<sup>2</sup>, Elvi Mailani<sup>3</sup>, Apiek Gandamana<sup>4</sup>,  
Putra Afriadi<sup>5</sup>**

**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia**

Surel: [khofifahshairasiregar2004@gmail.com](mailto:khofifahshairasiregar2004@gmail.com)

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using Augmented Reality media on student learning outcomes in Pancasila Education in grade V of SD Negeri 101744 Klambir Village. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group type. The research sample consisted of two classes, namely class VA as the control class, which received conventional learning methods in the form of lectures and assignments, and class VB as the experimental class, which was given treatment using Android-based Augmented Reality media. Data collection was carried out through pretest and posttest tests, then analyzed using the independent sample t-test. The results showed that there was a significant effect on student learning outcomes after the implementation of Augmented Reality media. Students in the experimental class experienced an increase in learning outcomes of 84.63%, while students in the control class only achieved 72.00%. Based on the results of data analysis, the t-count value was greater than the t-table ( $4.798 > 2.009$ ) with a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . The results of the hypothesis test show that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be concluded that the use of Augmented Reality media in Pancasila Education learning is proven to be effective in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** Learning Outcomes of Pancasila, Augmented Reality

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperiment* jenis *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis android. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Augmented Reality*. Siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 84,63%, sedangkan siswa pada kelas kontrol hanya mencapai 72,00 %. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ( $4,798 > 2,009$ ) dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Pancasila, *Augmented Reality*

---

Copyright (c) 2026 Khofifah Shaira Siregar, Waliyul Maulana Siregar, Elvi Mailani, Apiek Gandamana,  
Putra Afriadi

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : [khofifahshairasiregar2004@gmail.com](mailto:khofifahshairasiregar2004@gmail.com)

HP : -

Received 07 Feb 2026, Accepted 13 Feb 2026, Published 15 Feb 2026

Siregar, Khofifah Shaira, Waliyul Maulana Siregar, Elvi Mailani, Apiek Gandamana, dan Putra Afriadi. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR".

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Penelitian

Hasil belajar siswa merupakan indikator penting keberhasilan pendidikan yang mencerminkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar tidak hanya diukur dari aspek akademik, tetapi juga sikap, nilai, dan keterampilan yang mencerminkan karakter kebangsaan. Namun, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung konvensional sehingga siswa lebih banyak menghafal materi tanpa menghayati maknanya. Hasil observasi awal di SD Negeri 101744 Desa Klambir menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Data ulangan harian menunjukkan sebagian besar siswa kelas VA dan VB belum mencapai KKTP karena proses pembelajaran yang monoton, motivasi belajar yang rendah, serta keterbatasan media pembelajaran yang kurang interaktif.

**Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas V**

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Hasil Belajar		Persentase	
			Lulus	Tidak Lulus		
VA	25	75	6	19	24	76
VB	27	75	7	20	%	%
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>				<b>26</b>	<b>74</b>
<b>h</b>					<b>%</b>	<b>%</b>

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal, pada kelas VA yang berjumlah 25 siswa dengan KKTP sebesar 75, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan. Sebanyak 19 siswa (76%) memperoleh nilai di bawah KKTP, sedangkan hanya 6 siswa (24%) yang telah mencapai atau melampaui kriteria ketuntasan. Sementara itu, pada kelas VB yang terdiri atas 27 siswa dengan KKTP yang sama, tercatat 20 siswa

(74%) belum memenuhi ketuntasan dan hanya 7 siswa (26%) yang berhasil mencapai atau melampaui KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada kedua kelas masih tergolong rendah dan memerlukan upaya peningkatan melalui penerapan strategi atau media pembelajaran yang lebih inovatif.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran konvensional menuntut adanya inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih konkret. Salah satu alternatif yang dinilai potensial adalah penggunaan media Augmented Reality (AR) yang dapat memvisualisasikan materi secara interaktif dan kontekstual sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AR efektif meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran Augmented Reality pada materi keragaman budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila penting dilakukan guna meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam membentuk karakter peserta didik yang menghargai nilai Pancasila dan keberagaman budaya Indonesia.

### Masalah Dalam Penelitian

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman budaya. Berdasarkan observasi awal, mayoritas siswa (76% di kelas VA dan 74% di kelas VB) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

### Kondisi Terkini Penelitian

Penelitian mengenai Augmented Reality (AR) telah menunjukkan

perkembangan pesat. Khofiyatul Jannah (2025) mengembangkan media AR untuk materi keragaman budaya dengan fokus pada kelayakan media (validasi 93%). Sementara itu, Riyadi Saputra dkk. (2024) memanfaatkan aplikasi Assemblr Edu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik guna mengatasi kebosanan siswa. Secara umum, literatur menunjukkan bahwa media visual-interaktif seperti AR mampu merangsang perhatian dan minat belajar siswa secara signifikan.

### **Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan**

Kesenjangan penelitian ini terletak pada fokus analisis yang mendalam terhadap efektivitas penerapan AR dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada sub-materi keragaman budaya di lokasi spesifik SD Negeri 101744 Desa Klambir. Kebaruan penelitian ini adalah penggunaan media AR berbasis Android yang dirancang khusus untuk menjembatani konsep abstrak keragaman budaya menjadi visualisasi konkret bagi siswa kelas V. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empiris pengaruh penggunaan media Augmented Reality terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

### **METODE**

#### **Jenis Dan Desain**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental). Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana peneliti memberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan pada dua kelompok yang berbeda. Desain quasi-eksperimen dipilih karena pada penelitian di sekolah dasar tidak dimungkinkan dilakukan randomisasi subjek, mengingat pembagian kelas telah ditetapkan oleh sekolah dan bersifat permanen. Oleh karena itu, penelitian menggunakan kelas yang sudah ada (intact groups) dengan tetap mengontrol kesetaraan kemampuan awal melalui pemberian pretest.

### **Data Dan Sumber Data**

Data penelitian berupa data kuantitatif hasil belajar siswa yang diperoleh melalui skor pretest dan posttest pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya. Selain itu, data pendukung diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, dokumentasi kegiatan penelitian, dan wawancara. Sumber data primer berasal dari siswa kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir yang berjumlah 52 siswa, terdiri dari kelas VA sebagai kelas kontrol sebanyak 25 siswa dan kelas VB sebagai kelas eksperimen sebanyak 27 siswa. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, perangkat pembelajaran, serta literatur ilmiah yang relevan dengan penggunaan media Augmented Reality dalam pembelajaran..

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes objektif berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi. Selain tes, peneliti melakukan observasi langsung di kelas untuk mengamati proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas untuk mendapatkan data pendukung mengenai kondisi awal siswa.

### **Analisis Data**

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap: uji instrumen (validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran), uji prasyarat analisis (uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas), serta uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test melalui perangkat lunak SPSS 27 untuk menentukan perbedaan signifikan antara kedua kelas.

### **HASIL**

Berdasarkan hasil analisis, kelas eksperimen yang menggunakan media AR menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 51,78 menjadi 84,63 dengan ketuntasan 100%. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 56,20 menjadi 72,00. Hasil uji-t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,798, yang lebih besar dari t-tabel 2,009 ( $4,798 >$

Siregar, Khofifah Shaira, Waliyul Maulana Siregar, Elvi Mailani, Apiek Gandamana, dan Putra Afriadi. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR".

2,009) dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media AR terhadap hasil belajar siswa..

## DISKUSI

Temuan ini menunjukkan bahwa media AR efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori Arsyad yang menyatakan media pembelajaran harus mampu merangsang perhatian dan minat siswa. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibanding kelas kontrol mengonfirmasi bahwa visualisasi 3D membantu siswa sekolah dasar memahami materi keragaman budaya yang sebelumnya dianggap abstrak. Diskusi ini didukung oleh keselarasan hasil dengan penelitian Khofiyatul Jannah (2025) mengenai efektivitas AR pada materi yang sama.

## KESIMPULAN

Penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Augmented Reality berbasis Android berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir. Penggunaan media ini berhasil mengubah pola belajar dari sekadar menghafal menjadi pengalaman visual yang konkret, sebagaimana dibuktikan dengan pencapaian nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 84,63. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan pengembangan media AR pada cakupan materi yang lebih luas atau integrasi dengan perangkat pembelajaran lainnya guna memperkaya temuan riset di bidang teknologi pendidikan.

## REFERENSI

Andriyani, & Buliali, J. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran lingkaran menggunakan augmented reality berbasis Android bagi siswa tunarungu [Development learning

media of circle using Android-based augmented reality for the deaf students]. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170–185.

- Bara, Y. P., Gasong, D., & Linggih, I. K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPA di SMP Kristen Sangalla'. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1341-1441
- Herawati, A., Gardamana, A., Nurmayasita, L., Peranginangin, L., & Maulana, W. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantu Aplikasi i Assembledu Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn 060826 Medan Area. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02), 485–492.
- Herawati, Gandamana, A., dkk. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Jannah, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. UIN Jember.
- Lestari, F. D., Hidayat, M., Sugiarto, S., & Martiwi, P. (2021). Pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 5(6).
- Mailani, E., & Humairah, E. (2019). Pengaruh media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 101772 Tanjung Selamat tahun ajaran 2018/2019. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*. Penerbit Universitas Negeri Medan, 121-131. ISBN 978-602-53076-1-6.
- Saputra, R., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR Berbantu Assemblr Edu. SDN 10 Sitiung

- Saputra, R., Luftiah, Z., & Rigeni, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assembledu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn 10 Sitiung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 274-282.
- Sulasmi, E., & Akrim. (2020). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar ditinjau dari aspek manajemen minat belajar siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi (JMP-DMT)*, 1(1), 10–17
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan inquiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 437–446.