



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Ni Kadek Dwi Ari Laba¹⁾,* Putu Aditya Antara²⁾, Ketut Susiani³⁾

^{1,2,3)}Universitas Pendidikan Ganesha, Bali

*Corresponding author E-mail: dwi.ari@student.undiksha.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Augmented reality, value clarification technique, berpikir kritis, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan karakter dan pengambilan keputusan berbasis nilai. Namun, kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SD Negeri 1 Abang masih tergolong rendah karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji efektivitas media menggunakan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, dua guru, serta siswa kelas II SD Negeri 1 Abang. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase 98,75% dari ahli materi dan 97,91% dari ahli media. Uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 95% dan respon siswa sebesar 96,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media.

Abstract:

Keyword:

Augmented reality, value clarification technique, critical thinking, Civic Education, elementary school

Critical thinking is an essential competence that needs to be developed from the elementary education level, particularly in Pancasila Education which emphasizes character building and value-based decision making. However, the critical thinking ability of second-grade students at SD Negeri 1 Abang is still relatively low due to the dominance of conventional teaching methods and the limited use of interactive learning media. This study aims to develop and examine the validity, practicality, and effectiveness of augmented reality-based learning media integrated with the value clarification technique in stimulating students' critical thinking skills. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The effectiveness of the media was tested using a one-group pretest-posttest design. The research subjects included two material experts, two media experts, two teachers, and second-grade students at SD Negeri 1 Abang. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the developed media achieved a very high validity level, with 98.75% from material experts and 97.91% from media experts. The practicality test showed teacher responses of 95% and student responses of 96.25%, categorized as very practical. The effectiveness test indicated a significance value of $p < 0.001$, showing an improvement in students' critical thinking skills after using the media.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir yang diperlukan untuk menghadapi dinamika kehidupan modern. Dalam konteks abad ke-21, sistem pendidikan dituntut mampu menghasilkan generasi yang adaptif, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi agar mampu bersaing dalam lingkungan global yang semakin kompleks (Susiani et al., 2023), (P. Antara et al., 2023).

Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21 adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi secara rasional, mengevaluasi berbagai sudut pandang, serta mengambil keputusan secara logis dan bertanggung jawab (Pudiarsini et al., 2024). Melalui proses berpikir kritis, siswa dapat memahami hubungan sebab-akibat, memecahkan masalah secara sistematis, serta membedakan antara fakta dan opini (Kusuma et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis sejak jenjang pendidikan dasar menjadi sangat penting sebagai fondasi dalam membentuk kemampuan intelektual dan karakter siswa.

Namun demikian, berbagai indikator menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan penalaran siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD (Pusat Penelitian Kebijakan, 2021). Temuan serupa juga terlihat dalam Survei Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2023 yang menunjukkan bahwa kurang dari 50% responden berupaya memverifikasi sumber informasi sebelum menyebarkannya, sehingga meningkatkan potensi penyebaran hoaks di masyarakat (Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis masih perlu diperkuat melalui proses pembelajaran di sekolah.

Selain aspek kognitif, berpikir kritis juga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter. Melalui proses refleksi dan penalaran rasional, individu dapat mengambil keputusan yang lebih etis dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai moral (P. A. Antara, 2019). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan karakter juga menjadi perhatian penting. Hal ini tercermin dari hasil Survei Penilaian Integritas (SPI) tahun 2024 yang menunjukkan penurunan skor integritas pendidikan menjadi 69,50 dari 73,7 pada tahun sebelumnya (Korupsi, 2024). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis perlu diintegrasikan dengan pendidikan nilai agar mampu membentuk karakter siswa secara holistik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus menanamkan nilai karakter adalah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila mendorong siswa untuk memahami, merefleksikan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membangun sikap toleransi, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir reflektif dalam menghadapi berbagai persoalan sosial (Hardiyanto & Irawatie, 2025).

Namun, kondisi pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa masih menghadapi berbagai kendala. Hasil analisis belajar siswa kelas II di SD Negeri 1 Abang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa sebanyak 89,28% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan guru sebagai pusat pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pembelajaran masih terbatas pada pemutaran video melalui proyektor sehingga belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir kritis.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Salah satu teknologi yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran adalah augmented reality, yang mampu mengintegrasikan objek virtual dengan lingkungan nyata sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Teknologi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sembiring et al., 2021). Di sisi lain, model pembelajaran value clarification technique (VCT) juga telah banyak digunakan dalam pendidikan nilai karena mampu membantu siswa memahami, mengevaluasi, dan mengambil keputusan terhadap nilai-nilai moral melalui proses refleksi dan diskusi. Model ini mendorong siswa untuk mengkaji berbagai alternatif pilihan nilai sehingga mampu membangun kesadaran moral dan sikap bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih mengkaji penggunaan augmented reality sebagai media visual interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep, sementara penelitian mengenai penerapan model value clarification technique lebih banyak dilakukan melalui pendekatan diskusi konvensional di kelas. Kajian yang mengintegrasikan teknologi augmented reality dengan pendekatan klarifikasi nilai untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang penelitian untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan pendekatan pendidikan nilai secara terintegrasi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran augmented reality yang diintegrasikan dengan model pembelajaran value clarification technique. Integrasi ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat visual dan interaktif, tetapi juga mendorong proses refleksi nilai serta pengambilan keputusan moral oleh siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran nilai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri 1 Abang. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri 1 Abang.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik Aku Patuh Aturan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan proses pengembangan produk pembelajaran secara bertahap dan terarah (Rachma et al., 2023).

Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk proses pengembangan media pembelajaran, sedangkan desain eksperimen digunakan untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan. Untuk menguji efektivitas media, penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan bentuk one group pretest-posttest design. Pada desain ini, satu kelompok siswa diberikan pretest sebelum penggunaan media, kemudian diberikan posttest setelah pembelajaran menggunakan media augmented reality berbasis value clarification technique untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Abang dengan melibatkan beberapa subjek penelitian sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan. Subjek penelitian terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media yang berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan dua orang guru kelas II sebagai praktisi pendidikan yang memberikan penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan kepada 28 siswa kelas II, sedangkan uji efektivitas media dilakukan kepada 25 siswa kelas II SD Negeri 1 Abang.

Skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Skala ini terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju dengan rentang skor 1 sampai 4. Sementara itu, skala Guttman digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran dengan pilihan jawaban ya dan tidak.

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat tidak setuju
2	Skor 2	Tidak setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat setuju

Tabel 2. Skala Guttman

Pilihan	Skor	Keterangan
Ya	Skor 1	Ya
Tidak	Skor 0	Tidak

Instrumen tes kemampuan berpikir kritis disusun berdasarkan beberapa indikator keterampilan berpikir kritis yang meliputi identifikasi masalah, analisis, pemecahan masalah, dan penarikan kesimpulan. Kisi-kisi instrumen tes disusun untuk memastikan bahwa setiap indikator kemampuan berpikir kritis terwakili dalam butir soal yang diberikan kepada siswa.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas isi menggunakan rumus Gregory dengan melibatkan dua validator. Uji validitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah sesuai dengan tujuan pengukuran penelitian. Rumus Gregory yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

- V : Kevalidan
A : Ahli 1 dan 2 tidak relevan
B : Ahli 1 relevan dan 2 tidak relevan
C : Ahli 1 tidak relevan dan 2 relevan
D : Ahli 1 dan 2 relevan

Instrumen yang dinyatakan valid kemudian digunakan untuk melakukan analisis validitas media, kepraktisan media, dan efektivitas media pembelajaran. Validitas media dianalisis menggunakan persentase skor hasil penilaian ahli. Kepraktisan media dianalisis berdasarkan persentase skor respon guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dilakukan analisis statistik menggunakan beberapa tahap pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test.

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians data. Setelah data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik Aku Patuh Aturan pada siswa kelas II sekolah dasar. Media ini dirancang untuk menyajikan pengalaman belajar yang interaktif melalui integrasi teknologi augmented reality dengan cerita dilema nilai yang mendorong siswa melakukan proses refleksi dan pengambilan keputusan.

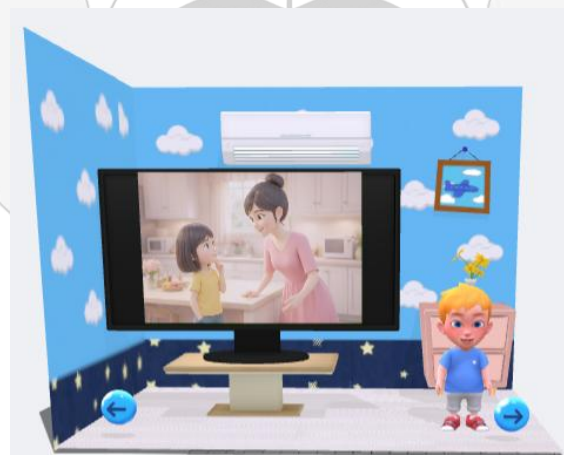
Media yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu tampilan awal media, video cerita dilema berbasis nilai Pancasila, serta materi pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif. Tampilan awal media berfungsi sebagai halaman pembuka yang menampilkan judul

materi serta menu untuk memulai pembelajaran. Selanjutnya, siswa dapat mengakses video cerita dilema yang menyajikan situasi kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan. Melalui cerita tersebut, siswa diajak untuk menganalisis permasalahan, memahami sudut pandang tokoh, serta menentukan keputusan yang tepat berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Media ini dikembangkan menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung seperti Assembler Edu sebagai platform augmented reality, CapCut untuk pengolahan video, serta perangkat lunak pendukung lainnya dalam proses desain visual dan penyusunan konten pembelajaran. Tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Tampilan Awal Media



Gambar 2. Tampilan Video Cerita Dilema



Gambar 3. Tampilan Materi

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis validitas media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hasil uji validitas produk dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Validitas Produk

Uji Validitas Produk	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	98,75%	Sangat Valid
Ahli Media	97,91%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dinyatakan valid, media pembelajaran kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Abang. Pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis respon menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hasil uji kepraktisan media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media

Uji Kepraktisan	Persentase	Keterangan
Respon guru	95%	Sangat Praktis
Respon siswa	96,25%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, menarik bagi siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa, dilakukan pengujian melalui pretest dan posttest kepada 25 siswa kelas II SD Negeri 1 Abang. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan paired sample t-test.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat tinggi, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara konseptual, penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional. Media digital semacam ini penting untuk diperkenalkan sejak usia dini untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar (Antara et al., 2022). Teknologi ini memungkinkan siswa melihat objek pembelajaran secara visual dan kontekstual melalui kombinasi gambar, video, animasi, dan audio dalam satu lingkungan belajar digital. Kondisi tersebut membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran (Perdana et al., 2022). Keterlibatan aktif ini sangat penting dalam proses pengembangan kemampuan berpikir kritis karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pengamatan, analisis, dan penilaian terhadap informasi yang diperoleh. Melalui proses berpikir kritis, seseorang mampu membuat keputusan yang lebih etis, bertanggung jawab, dan berpegang teguh pada nilai-nilai kebaikan (Antara, 2019). Pengalaman belajar yang dirancang dengan baik akan memberikan landasan yang kuat bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian positif sesuai dengan nilai-nilai yang diinginkan (Antara, 2021).

Integrasi value clarification technique dalam media ini juga berperan penting dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran ini menempatkan siswa pada situasi dilema nilai yang mendorong mereka untuk mempertimbangkan berbagai pilihan tindakan, mengevaluasi konsekuensi dari setiap pilihan, serta menentukan keputusan yang paling tepat

berdasarkan nilai-nilai moral (Dewantoro et al., 2022). Proses klarifikasi nilai tersebut secara tidak langsung melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan analisis, penalaran logis, dan pengambilan keputusan yang merupakan komponen penting dalam berpikir kritis.

Dalam penelitian ini, cerita dilema yang ditampilkan melalui media augmented reality berkaitan dengan tema kepatuhan terhadap aturan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui situasi tersebut, siswa diajak untuk memahami permasalahan yang dihadapi tokoh, menganalisis berbagai kemungkinan tindakan, serta menarik kesimpulan mengenai nilai yang tepat untuk diterapkan. Proses ini membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh John Dewey, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan merefleksikan pengalaman tersebut untuk membangun pemahaman baru. Dalam konteks penelitian ini, media augmented reality memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, sementara model value clarification technique mendorong siswa untuk melakukan refleksi terhadap nilai-nilai yang muncul dalam situasi pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana anak mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek atau situasi yang bersifat nyata. Media augmented reality yang menampilkan visualisasi situasi kehidupan sehari-hari membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Ketika siswa dihadapkan pada situasi dilema nilai melalui media tersebut, mereka dapat mengamati, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai kemungkinan tindakan secara logis sesuai dengan kemampuan kognitif pada tahap perkembangan mereka.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan augmented reality dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan oleh Ghifari et al. (2025) menunjukkan bahwa media augmented reality mampu meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa melalui visualisasi konsep yang lebih konkret. Penelitian Nugroho dan Sukirman (2023) juga menemukan bahwa penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selain itu, penelitian Susanti et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi

digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ghifari et al., 2025), (Nugroho & Sukirman, 2023), (Susanti et al., 2022).

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran membutuhkan perangkat seluler yang memadai, sehingga tidak semua siswa dapat mengakses media secara mandiri apabila perangkat yang tersedia terbatas. Kedua, penggunaan media berbasis teknologi juga memerlukan koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi kendala apabila jaringan internet di lingkungan sekolah kurang memadai. Ketiga, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah responden yang terbatas, sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu diuji pada konteks sekolah yang lebih luas.

Keterbatasan tersebut dapat diatasi melalui beberapa strategi, seperti penggunaan perangkat secara bergantian dalam kelompok belajar, pemanfaatan jaringan internet sekolah, serta pengembangan penelitian lanjutan pada jenjang dan lingkungan pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, media pembelajaran augmented reality berbasis value clarification technique memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar.

Kesimpulan

Media augmented reality berbasis value clarification technique dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis penanaman nilai Pancasila sejak dini.

Daftar Pustaka

- Antara, P. A. (2019). the Implementation of Early Childhood Character Education Development Through Holistic Approach. *Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 17–26. <http://doi.org/JIV.1401.8>
- Antara, P. A. (2021). Surya Namaskar Yoga as Talent Stimulation to Children ' s Dance Art. Atlantis Press, 540 (Ictes 2020), 223–227.
- Antara, P. A., Vina, M., Paramita, A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern Untuk Anak Usia Dini Pendahuluan Metode. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(2), 1–8.
- Antara, P. A. (2019). the Implementation of Early Childhood Character Education Development Through Holistic Approach. *Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 17–26.

- Antara, P., Santiyadnya, N., Mahardika, W., & Wiratama, P. (2023). PENGEMBANGAN SISTEM PENYORTIR BAWANG OTOMATIS MENGGUNAKAN SENSOR ULTRASONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA. *JPTE: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(11), 135–145.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. (2024). Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) Tahun 2022-2023. *Satu Kata Komdigi*, 1–1.
- Dewantoro, A., Kunci Cinta, K., & Air, T. (2022). PENINGKATAN SIKAP CINTA TANAH AIR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN Value Clarification Technique (VCT) PADA MAHASISWA PGSD. *SANGKALEMO: THE ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION JOURNAL*, 1(2), 22–29.
- Ghifari, Y., Rienovita, E., Amelia, D., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Artikel, I., Reality, A., Kritis, B., Analisis, K., & Education, J. (2025). *PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN*. 13(1), 28–36.
- Hardiyanto, L., & Irawatie, A. (2025). *Relevansi Nilai-nilai Pancasila dalam Mengasah Kritisisme Masyarakat Modern*. 5(1), 47–61.
- Korupsi, K. P. (2024). *Laporan Survei Penilaian Integritas Pendidikan 2024*.
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Nugroho, A. S., & Sukirman, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Melatih Kemampuan Critical Thinking. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 8(2), 331. <https://doi.org/10.35314/isi.v8i2.3495>
- Perdana, G. R., Antara, P. A., Ayu, G., & Sukma, P. (2022). *Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif IPA Siswa Kelas V SD*. 2(2), 52–60.
- Pudiarsini, N. L., Antara, P. A., & Astawan, I. G. (2024). *Model Pembelajaran Gamification dan Gaya Kognitif Terhadap Bernalar Kritis Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(3), 372–381.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

- Sembiring, S. B., Agung, A., Agung, G., & Antara, P. A. (2021). *Media Audio Visual dengan Tema Lingkunganku Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Depan Umum*. 9, 371–380.
- Susanti, S., Koto, I., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 175–187.
- Susiani, K., Putu, N., Dewi, R., Herya, K., & Utami, D. (2023). Penguatan karakter dalam pembelajaran sains berorientasi tri pramana. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 8(1), 969–974.



Unipa Surabaya