

ABSTRAK

Puspitasari, Lisa. 2025 Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dengan Pendekatan Teknologi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Probolinggo. Skripsi, Program Studi PPKn, FKIP Universitas Panca Marga
Pembimbing : (I) Dra. Nurul Saila, M.M., M.Pd (II) Uswatun Hasanah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Augmented Reality (AR), Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila, Model quasi experimet, MAN 1 Kota Probolinggo, Kelas XI*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas XI MAN 1 Kota Probolinggo. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana pengaruh penerapan penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan materi Nilai-Nilai Pancasila pada siswa kelas XI MAN 1 Kota Probolinggo. Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen semu dengan desain *quasi experiment* yaitu metode eksperimen yang pengontrolannya dilakukan terhadap satu variabel saja. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan nilai-nilai Pancasila siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MAN 1 Kota Probolinggo. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket respon siswa, dan tes pemahaman nilai-nilai Pancasila. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran PPKn berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor pemahaman siswa setelah menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dibandingkan sebelum menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *Augmented Reality* (AR) efektif sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas XI MAN 1 Kota Probolinggo. Media *Augmented Reality* (AR) ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual, sehingga membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.