

**PENGEMBANGAN MEDIA *WEB FLIPBOOK* BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI
PROVINSI JAWA TIMUR BAGI SISWA KELAS V SDN PLOSO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



Oleh :

ICA FATMA DEBRILIYA
NPM: 21.1.40.60.205

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

ICA FATMA DEBRILIYA
NPM : 21.1.40.60.205

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *WEB FLIPBOOK* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA DI PROVINSI JAWA TIMUR BAGI SISWA
KELAS V SDN PLOSO**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 14 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
NIDN. 0710039103

Pembimbing II



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
NIDN. 0713078602

Skripsi oleh:

ICA FATMA DEBRILIYA
NPM : 21.1.40.60.205

Judul:

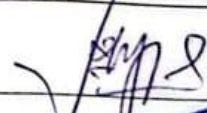
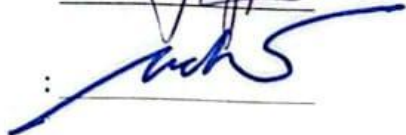
**PENGEMBANGAN MEDIA *WEB FLIPBOOK* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA DI PROVINSI JAWA TIMUR BAGI SISWA
KELAS V SDN PLOSO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|-------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd. | :  |
| 2. Penguji I | : Kharisma Eka Putri, M.Pd. | :  |
| 3. Penguji II | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. | :  |

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ica Fatma Debriliya
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 29 Januari 2002
NPM : 21.1.40.60.205
Fakultas/Prodi : FKIP/ SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan



1000
Rp
METERAN
TEMPEL
B:278AMX42751796

ICA FATMA DEBRILIYA

NPM : 2114060205

Motto:

لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ سُبْحَانَكَ إِنِّي كُنْتُ مِنَ الظَّالِمِينَ

Arab-Latin: *La Ilaha Illa Anta Subhanaka Inni Kuntu Minadholimin*

Kupersembahkan karya ini buat:

1. Seluruh keluarga tercinta, *support system* terbaik dan panutanku, terimakasih atas doa yang tak pernah putus, cinta yang tulus, dan dukungan dalam setiap langkahku. Terutama untuk kakakku yang selalu hadir sebagai penyemangat, dan nenekku tercinta yang menjadi sumber kekuatan dan kasih sayang.
2. Karya ini kupersembahkan untuk calon suamiku nanti, yang namanya masih menjadi rahasia takdir. Semoga Allah pertemuan kita di waktu terbaik, dalam keadaan terbaik, untuk saling melengkapi dalam kebaikan.

ABSTRAK

Ica Fatma Debriliya Pengembangan Media *Web Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Keberagaman Budaya di Provinsi Jawa Timur bagi Siswa Kelas V SDN Ploso, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2025.

Kata Kunci: media pembelajaran, *web flipbook*, *augmented reality*, keberagaman budaya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Provinsi Jawa Timur serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan media *web flipbook* berbasis *augmented reality* pada materi keberagaman budaya? (2) Bagaimana kepraktisan penggunaan media tersebut? (3) Bagaimana keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dan dilaksanakan dalam beberapa tahap mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Ploso Kabupaten Kediri. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli media dan materi, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *web flipbook* berbasis *augmented reality*. Kevalidan diperoleh melalui penilaian ahli media dan materi dengan hasil minimal 71% untuk dikategorikan valid. Kepraktisan dilihat dari respons guru dan siswa terhadap kemudahan dan manfaat penggunaan media, dengan skor $\geq 81\%$ menunjukkan kategori sangat baik. Keefektifan diukur dari hasil *post-test* yang dikerjakan siswa, dan media dinyatakan efektif jika mencapai minimal 81%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media *web flipbook* berbasis *augmented reality* dinyatakan sangat valid oleh ahli media dengan skor 89,09% dan materi dengan skor 96%, (2) Media ini dinyatakan praktis oleh guru dengan skor 86,67% dan siswa dengan skor 91,43%, (3) Penggunaan media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur melalui hasil *post-test* dengan skor 95,75%. Berdasarkan temuan ini, media *web flipbook* berbasis *augmented reality* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya.

PRAKATA

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada Kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Kedua orang tua saya dan keluarga atas doa dan dukungannya.
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
5. Dr. Karimatus Saidah, M.Pd. dan Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingannya.
6. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga proposal skripsi ini ada manfaat bagi kita semua.

Kediri, 14 Juli 2025

ICA FATMA DEBRILIYA
NPM: 2114060205

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II PENDAHULUAN.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Penelitian Terdahulu	41
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Model Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan	49
C. Tempat dan Waktu Penelitian	56
D. Instrumen Pengumpulan Data	57
E. Teknik Pengumpulan Data	63
F. Teknik Analisis Data	65
G. Uji Coba dan Validasi Produk	70

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Data Produk Hasil Pengembangan	73
B. Data Uji Coba	83
C. Analisis Data	88
D. Revisi Produk	92
E. Kajian Produk Akhir.....	99
BAB V PENUTUP	102
A. Simpulan.....	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahap Perkembangan Siswa.....	43
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Wawancara untuk Guru	57
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Angket Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Angket Validasi Ahli Materi	59
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Angket Kepraktisan Guru.....	60
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Angket Respon Siswa.....	61
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Soal Post-Test	62
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Skala Likert	65
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Kevalidan Media dan Materi	66
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian Skala Likert	67
Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan Produk.....	68
Tabel 3. 11 Kriteria Keefektifan Produk	69
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media <i>Web Flipbook</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	80
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi.....	82
Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	84
Tabel 4. 4 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas	86
Tabel 4. 5 Hasil Tes Uji Coba Luas	87
tabel 4.6 Hasil Revisi Materi	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir.....	477
Gambar 3. 1 Bagan Model ADDIE	48
Gambar 3. 2 Desain Tampilan Awal Media	52
Gambar 3. 3 Desain Halaman Kerja Media.....	52
Gambar 3. 4 Desain <i>Augmented Reality</i>	53
Gambar 3. 5 Desain Tampilan Materi Media	53
Gambar 3.7 Desain Tampilan Kuis	54
Gambar 4. 1 Desain <i>Cover</i>	75
Gambar 4. 2 Desain Tampilan Halaman Pertama	76
Gambar 4. 3 Desain <i>Augmented Reality</i>	76
Gambar 4. 4 Desain Halaman Materi	77
Gambar 4. 5 Desain Halaman Akhir	77
Gambar 4. 6 Desain Tampilan Kuis	78
Gambar 4. 7 Tampilan Cover	78
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Pertama	79
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Augmented Reality</i>	79
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Materi.....	79
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Akhir	80
Gambar 4. 12 Tampilan Kuis	80
Gambar 4. 13 Saran Ahli Materi	92
Gambar 4. 14 Saran Ahli Media.....	96
Gambar 4. 15 Saran Guru	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi.....	108
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan	111
Lampiran 3 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	113
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	116
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk	119
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	121
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi	125
Lampiran 8 Hasil Respon Guru	132
Lampiran 9 Hasil Respon Siswa.....	135
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran.....	139
Lampiran 11 Lembar Hasil Pre-Test Siswa.....	198
Lampiran 12 Lembar Hasil Post-Test Siswa	208
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	215

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep dasar ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. IPS membantu siswa memahami hubungan antara manusia dengan lingkungan serta bagaimana berperan sebagai warga negara yang baik. Menurut (Asrori & Ali, 2019), pendidikan IPS merupakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam lingkungan siswa yang bertujuan agar materi yang telah disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran mudah diterima oleh siswa. Pembelajaran IPS juga dapat membina dan mengembangkan siswa menjadi SDM Indonesia, sehingga pembelajaran ini juga sangat penting untuk diajarkan kepada siswa (Hopeman *et al.*, 2022).

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menggunakan berbagai model, metode, dan media agar lebih menarik dan efektif. Model pembelajaran yang sering digunakan menurut (Isa & Rustini, 2023) meliputi pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, kooperatif yang melibatkan kerja sama kelompok, berbasis proyek untuk mendorong kreativitas, berbasis masalah guna melatih pemecahan masalah, serta inkuiri yang mendorong siswa untuk menyelidiki suatu permasalahan sosial.

Metode yang digunakan juga beragam, seperti ceramah untuk penyampaian informasi, tanya jawab agar siswa lebih aktif, diskusi untuk melatih berpikir kritis, simulasi atau permainan peran guna memahami konsep sosial secara praktis, serta kunjungan lapangan agar siswa mendapatkan pengalaman langsung (Isa & Rustini, 2023). Untuk mendukung pembelajaran, keberadaan media juga penting.

Adapun media yang digunakan seperti media visual (gambar, peta, diagram), media audiovisual (video edukasi, film dokumenter), media interaktif (presentasi digital, aplikasi pembelajaran), serta media lingkungan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Kombinasi model, metode, dan media yang tepat akan membuat pembelajaran IPS lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPS dikenal sebagai IPAS. IPAS memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Secara isi, IPAS sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. Penyajian pembelajaran IPAS dilakukan dengan membentuk suasana belajar yang sesuai dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa. IPAS diajarkan secara terpisah yaitu dengan mengajarkan IPA di semester 1 dan IPS di semester 2 (Hopeman *et al.*, 2022).

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di sekolah dasar pada kurikulum merdeka menurut (Asep *et al.*, 2024) bertujuan untuk membentuk pemahaman yang lebih mendalam tentang masyarakat, budaya, geografi, ekonomi, dan sejarah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran ini mengedepankan pendekatan yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berbasis pada pemecahan masalah untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam memahami dinamika sosial di sekitar mereka. Salah satu materi wajib IPS yang dipelajari oleh siswa terutama di Fase C sekolah dasar yaitu tentang keberagaman budaya daerah.

Keberagaman budaya yang diajarkan di sekolah dasar bertujuan untuk mengenalkan siswa pada berbagai aspek budaya yang ada di Indonesia dan dunia, sehingga mereka dapat menghargai, memahami, dan menerima perbedaan yang ada di sekitar mereka. Menurut (Fitriyah & Wardani, 2022), dalam kurikulum Merdeka keberagaman budaya menjadi salah satu tema penting dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini

diajarkan dengan pendekatan yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis pada pengalaman siswa.

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman budaya, suku, tradisi, dan kekayaan alam. Salah satu provinsi yang memiliki keberagaman yang menarik adalah Jawa Timur. Memahami budaya lokal, khususnya di Provinsi Jawa Timur sangat penting karena budaya daerah ini kaya akan tradisi, adat istiadat, seni, dan bahasa yang merupakan identitas masyarakatnya. Pembelajaran tentang budaya lokal membantu melestarikan warisan budaya, seperti tari tradisional, musik, dan kuliner khas daerah. Selain itu, memahami keberagaman budaya di Jawa Timur, yang terdiri dari berbagai suku seperti Jawa, Madura, Osing, dan Tengger, dapat menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan. Pemahaman ini juga memperkuat rasa cinta tanah air dan identitas diri, serta mengajarkan nilai-nilai seperti gotong royong dan kesederhanaan. Dengan demikian, pemahaman budaya lokal juga membantu membangun karakter siswa, meningkatkan keterampilan sosial, dan mempererat hubungan antar masyarakat yang multikultural (Fitriyah & Wardani, 2022).

Penyampaian materi tentang keberagaman budaya di Jawa Timur untuk siswa di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Siswa diperkenalkan dengan berbagai aspek budaya, seperti suku, bahasa, adat istiadat, seni, dan makanan khas melalui video, gambar, serta diskusi kelas. Aktivitas seperti mengenal tari remo, alat musik gamelan, dan makanan khas seperti rawon dapat membuat materi lebih menarik. Proyek kelompok seperti membuat peta budaya atau kuis budaya juga dapat memperdalam pemahaman siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman, siswa tidak hanya memahami keberagaman budaya, tetapi juga mengapresiasi dan melestarikannya (Asep *et al.*, 2024).

Namun faktanya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, materi keberagaman budaya seringkali disajikan secara monoton. Media pembelajaran yang konvensional dan buku teks sering kali kurang mampu menarik minat dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam tentang keberagaman budaya. Sebagai materi pendidikan, keragaman budaya harus diajarkan dengan baik menggunakan gaya pengajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa (Fuziani *et al.*, 2021). Beberapa masalah umum yang dihadapi oleh guru yaitu keterbatasan media sebagai pendukung proses pembelajaran. Keterbatasan media ini menjadikan pembelajaran yang disampaikan terkesan kurang menarik dan kurang memotivasi siswa (Nurfadhillah, 2021).

Hasil wawancara yang dilakukan pada 10 April 2024 bersama Bapak Moch. Khusnul Yuda, S.Pd. sebagai guru kelas V di SDN Ploso Kabupaten Kediri mendapatkan hasil bahwa: 1) proses pembelajaran terpaku pada LKS dan buku paket, 2) guru kurang memberikan penguatan materi dan hanya berlaku pada soal penugasan tanpa adanya pengetahuan mengenai materi pembelajaran IPS khususnya keberagaman budaya, 3) guru enggan berinovasi dalam aspek teknologi yang membuat media pembelajaran kurang berkembang, 4) hasil belajar siswa SDN Ploso juga kurang memuaskan bagi sebagian besar siswa. Dari 27 siswa, hanya sekitar 50% siswa yang dapat menjelaskan dengan benar tentang suku dan bahasa di Jawa Timur, sementara banyak yang kesulitan membedakan bahasa daerah.

Pengetahuan tentang upacara adat dan juga seni tradisional juga terbatas, dengan hanya 40% siswa yang dapat menjelaskan dengan baik. Selain itu, kurang dari 35% siswa menunjukkan ketidaktertarikannya terhadap pakaian adat yang dikenakan oleh tiap daerah. Setelah pembelajaran, sekitar 60% siswa merasa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan dan merasa tidak puas dengan hasil yang mereka capai. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih kreatif dan menarik

diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Jawa Timur.

Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan di atas, alternatif solusi pemecahan masalah pembelajaran IPS yaitu dengan mengembangkan media *web flipbook* berbasis *augmented reality*. Pemilihan media ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengatasi pembelajaran yang selama ini masih bersifat monoton, terpaku pada LKS tanpa dukungan media visual yang menarik. *Web flipbook* memungkinkan penyajian materi dalam bentuk buku digital yang interaktif, sementara penggunaan *augmented reality* dapat menghadirkan objek budaya secara nyata dalam bentuk visual dua dimensi, sehingga siswa dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yaitu pakaian adat (Ramadhania & Pranata, 2022). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep keberagaman budaya secara lebih konkret, menyenangkan, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan semangat kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman dan teknologi (Nurfadhillah, 2021).

Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa, penggunaan media pembelajaran *web flipbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa saat pembelajaran (Fatih *et al.*, 2023). Penelitian lain juga menyatakan bahwa menggunakan *web flipbook* yang materinya disajikan dengan animasi atau grafik yang menarik menggunakan video instruksional untuk membantu siswa memahami materi secara lebih menyeluruh, serta materi audio yang menampilkan lagu anak-anak atau lagu nasional dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan materi saat mereka belajar. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah untuk fokus dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan (Ramadhania & Pranata, 2022).

Namun, untuk meningkatkan keterlibatan dan minat pengguna dalam mempelajari suatu materi, diperlukan pendekatan baru yang mengintegrasikan teknologi mutakhir. Di era digital yang berkembang pesat ini, pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan. Para pendidik dan siswa mencari metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mengatasi tantangan dalam memahami konsep dan mempertahankan minat siswa. Dalam konteks ini, *augmented reality* muncul sebagai teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran interaktif.

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen virtual untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan menyenangkan bagi pengguna. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang realistis, simulasi interaktif, dan pengalaman dunia nyata yang disediakan oleh *augmented reality* (Indahsari & Sumirat, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, (Mustaqim & Kurniawan, 2022): penggunaan AR pada media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *augmented reality* sebagai salah satu media pembelajaran, siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan. Menurut (Indahsari & Sumirat, 2023), *augmented reality* merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan komprehensif. Hal ini mengurangi kesulitan konseptual yang dihadapi siswa ketika mencoba memahami konsep tertentu.

Pengembangan *web flipbook* berbasis AR dapat membuat siswa mempelajari keberagaman budaya secara lebih menarik dan interaktif. Mereka dapat mengeksplorasi objek budaya, tradisi, dan kekayaan alam dalam bentuk dua dimensi atau animasi yang tampak hidup di depan mereka melalui perangkat seluler atau komputer. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Nuriyanto *et al.*, 2022) bahwa, *web flipbook* berbasis *augmented reality* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran,

sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan indera mereka secara maksimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Web Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Keberagaman Budaya di Provinsi Jawa Timur bagi Siswa Kelas V SDN Ploso.”

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan luasnya pembahasan serta keterbatasan materi maka permasalahan ini dibatasi dengan membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran *Web Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur pada kelas V SDN Ploso. Mengingat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan juga penggunaan teknologi, membuat siswa mudah bosan dalam pembelajaran. Hal ini cukup penting untuk menunjang hasil belajar siswa di SDN Ploso.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Web Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Jawa Timur untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso?
2. Bagaimana kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran *Web Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Jawa Timur untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso?
3. Bagaimana keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran *Web Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya

di Jawa Timur untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Web Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Jawa Timur untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Web Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Jawa Timur untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Web Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Jawa Timur untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ploso.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis
 Penelitian ini menjadi sebuah inovasi media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya di Provinsi Jawa Timur.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Penulis atau Peneliti
 Meningkatkan pengalaman dalam pemanfaatan teknologi dengan baik serta kesempatan belajar siswa sehingga memungkinkan peneliti untuk dipekerjakan di masa depan menjadi pendidik.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan bagi guru agar dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah canggih dan berkembang pesat. Serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dengan menggunakan media pembelajaran melalui teknologi digital, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya di Provinsi Jawa Timur. Siswa dapat lebih focus, tidak mudah bosan, serta meningkatkan minat belajarnya dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (1st, cet.ke- ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Ari Listiyani, D., Suparman, T., & Padmawati. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V sd/mi*. Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Asep, Barus, C. S. A., & Sohilait, D. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI INDONESIA : SEBUAH Pendahuluan Kurikulum merdeka merupakan inovasi yang dicanangkan oleh pemerintah dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9, 200–213.
- Asrori, M., & Ali, M. (2019). *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*. Bumi Aksara.
- Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V Sdn Bugangan 01. *Indonesian Journal of Elementary ...*, 3(24), 263–274. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/17148%0Ahttps://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/download/17148/7494>
- BSKAP. (2022). Keputusan Kepala BSKAP No.008/H/KR/2022 Tahun 2022. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*, 021, 2. <http://bskap.kemdikbud.go.id>
- Cahya, K. L., & Bektiningsih, K. (2024). Development of Augmented Reality Based Flipbook Media on Natural Science Subject Matter of Ecosystems. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 8436–8445. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.7630>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, December, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatih, M., Khomaria, A., Aswitama, L. D., Latif, N. Al, & Hidayat, M. M. (2023). Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa. Kelas. V SDN Sumberjo 01 Kabupaten. Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(3), 524–532.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigm of Independent Curriculum for Elementary Teacher School. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12, 236–243.

- Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8319–8326.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.63949>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khusna, M., Fatih, M., & Alfi, C. (2020). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV. *Jurnal Persada*, III(3), 176–181.
- Lahendra, A. (2013). URGENSI PEMAHAMAN PAKAIAN ADAT MADURA UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PROJECT PENGUATAN PROFIL PANCASILA DEMI KELESTARIAN KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2477–3077, 16–27.
- Lasmana, T. P., Permana, A. G., & Iqbal, M. (2021). *Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality Introduction To Traditional Clothes in Indonesia Using Augmented Reality*. 7(3), 416–424.
- Munawaroh, I. (2021). Karakter Peserta Didik Sumber. *Modul Belajar Mandiri*, 45–64.
- Munir. (2015). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. ALFABETA.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>

- Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2021). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 1–20. <https://doi.org/10.35706/murangkalih.v2i02.5811>
- Nasution, S. (2013). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Bumi Aksara.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Resawahita (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuriyanto, M. Z., Astutik, S., & Nurdin, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Informasi Geografi Dasar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 5(2), 144. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v5i2.33208>
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, N. F. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–235. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21 Putri. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(11), 2001–2015.
- Ramadhania, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK* (Tristan Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1–89.
- Sa'diah, S., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21–29. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1489>
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=wiBQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:3PR15cw_57AJ:scholar.google.com&ots=db5-3vWlZ3&sig=kiThF6tBVPpNdoSG9PKDM2AriO0

- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. ALFABETA.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D)*. ALFABETA.
- Susilaningsih, E., & Limbong, L. S. (2008). ILMU PENGETAHUAN SOSIAL 5 Untuk SD/MI Kelas 5. In *ILMU PENGETAHUAN SOSIAL 5 Untuk SD/MI Kelas 5*.
- Taufik, A. (2019). ANALISIS KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK. *El-Ghiroh*, XVI(01), 1–13.