

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI
KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA JAWA
TIMUR KELAS IV SDN BURENGAN 2**

SKRIPSI

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



OLEH :

INKA RISKY MEYLANI

NPM: 2214060134

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

INKA RISKY MEYLANI

NPM: 2214060134

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU
BANGSA DAN BUDAYA JAWA TIMUR KELAS IV SDN BURENGAN 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

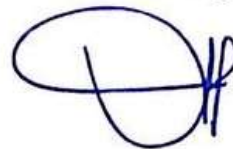
Tanggal: 18 Juni 2026

Pembimbing 1



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

Pembimbing 2



Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si.
NIDN. 0721048402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

INKA RISKY MEYLANI

NPM: 2214060134

Judul:

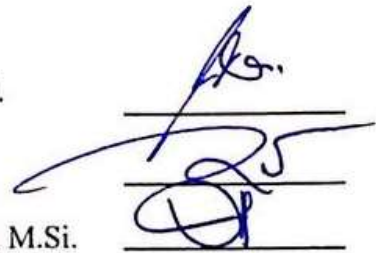
**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU
BANGSA DAN BUDAYA JAWA TIMUR KELAS IV SDN BURENGAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Dr. Jatmiko, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si. |



Mengetahui,
Dekan FKIP



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

LEMBAR MOTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah : 286)

“Allah SWT tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah SWT berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“Jangan terburu-buru ke depan, kamu akan kehilangan hal-hal penting.”

(Doh Kyungsoo)

“Long Story Short, I Survived.”

(Taylor Swift)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Baskara Putra – Hindia)

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What I mean by that this, knowing what things to keep and what things to release. You can't carry all things, all grudges, all updates on your ex, all enviable promotions your school bully got at the bodega fund his uncle started. Decide what is yours to hold and let the rest go.”

(Taylor Swift)

“Let your dreams be bigger than your fears.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Kuawali lembar ini dengan rasa syukur yang tak terhingga kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas setiap napas yang masih diberi, atas setiap jalan yang meski terjal namun tetap bisa dilalui, dan atas setiap doa yang diam-diam dikabulkan tanpa pernah kusadari sepenuhnya. Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada dua manusia hebat, orang tua penulis, Sarbini dan Suminten, meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tak pernah putus. Terima kasih atas setiap pengorbanan yang mungkin tak pernah kalian ceritakan, atas lelah yang kalian sembunyikan, dan atas doa yang selalu kalian langitkan bahkan ketika aku sendiri lupa untuk meminta. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya skripsi ini, adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah kalian berikan.
2. Saudara perempuan saya, Ita Fitriani, yang selalu ada, meski sering kali tanpa banyak kata. Terima kasih atas perhatian, dukungan, dan segala bentuk kepedulian yang mungkin tidak selalu terlihat, tetapi selalu terasa.
3. Kepada Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2, yang begitu luas dalam membimbing penulis, atas waktu yang diluangkan, dan ilmu yang diberikan.
4. Seluruh dosen PGSD, yang telah memberikan ilmu yang penuh ikhlas, membuka wawasan dan memperluas cara pandang penulis terhadap dunia pendidikan selama perkuliahan.
5. Teruntuk sahabat-sahabatku, Asse, Wynona, Nanda, Nella, Dita, Vera, Rissya, Brilliant, Ghelza, Dina, Shefia, dan teman-teman Hima serta KKN, yang telah menjadi bagian dari cerita yang tak akan pernah terlupa. Terima kasih untuk setiap tawa yang menghangatkan, untuk setiap dukungan yang menguatkan, dan untuk setiap momen yang dilalui bersama.

6. Teruntuk teman-teman PGSD angkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Kita tumbuh bersama, berjuang bersama, bertukar informasi, dan melewati berbagai fase yang tidak selalu mudah.
7. Untuk semua yang hadir dalam perjalanan ini, meski tanpa nama dan tak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi bagian dari proses yang penulis lalui baik sebagai alasan untuk bertahan maupun sebagai pelajaran untuk terus tumbuh. Terima kasih atas segala bentuk kehadiran, dukungan, doa, bantuan, bahkan hal-hal sederhana yang tanpa disadari telah memberi makna dalam setiap langkah perjalanan ini.
8. *Last but not least, i wanna thank me, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me never quitting, i wanna thank me for always being a giver and trying to give more than i receive, i wanna thank me for trying to do more right than wrong, i wanna thank me for just being me at all times.*

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Inka Risky Meylani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Tulungagung, 14 Mei 2004
NPM : 2214060134
Fakultas / Prodi : FKIP / S1 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 terdapat 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, 10 Juli 2026

Yang Menyatakan



INKA RISKY MEYLANI

NPM. 2214060134

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Burengan 2” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dukungan penuh dalam kegiatan akademik mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
5. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
6. Yunita Dwi Pristiani, M.Sc., selaku dosen validator ahli media pembelajaran.
7. Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku dosen validator ahli materi media pembelajaran.
8. Kepala Sekolah dan Guru SDN Burengan 2 yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut.
9. Teman-teman sejawat yang senantiasa mendukung dan memberikan saran dalam proses pengerjaan skripsi hingga selesai tepat waktu.
10. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan dan perbaikannya, serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 17 Juni 2026



INKA RISKY MEYLANI
NPM. 2214060134

RINGKASAN

Inka Risky Meylani: Pengembangan Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Burengan 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Pengembangan Media, Buku Digital Interaktif, *Augmented Reality*, Pendidikan Pancasila, Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Jawa Timur.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Burengan 2 mengalami kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran serta berdampak pada capaian hasil belajar yang belum optimal ditandai dengan belum tercapainya KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusinya adalah diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Burengan 2 yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas. Instrumen pengumpulan data terdiri dari: observasi, wawancara, angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta tes evaluasi. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, dengan skor validasi dari ahli materi dan media sebesar 88%. Dari angket respon guru dan siswa, diperoleh skor masing-masing 96% dan 91,78% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Keefektifan media buku digital interaktif dilihat dari hasil tes evaluasi pada uji coba terbatas dan luas, rata-rata sebesar 88,75 dan 85,25 dengan ketuntasan klasikal 100% pada kedua uji coba pada tes evaluasi yang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2 dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR MOTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
c. Fungsi Media Pembelajaran	12
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2. Media Buku Digital Interaktif	14
a. Pengertian Media Buku Digital Interaktif	14
b. Manfaat Media Buku Digital Interaktif	15
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Buku Digital Interaktif.....	16
3. Media Buku Digital Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i>	17

a. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	17
b. Manfaat <i>Augmented Reality</i>	18
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>Augmented Reality</i>	19
4. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	20
5. Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar	23
6. Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Jawa Timur	23
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	32
C. Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Model/Pendekatan Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan	42
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	42
2. Desain (<i>Design</i>).....	43
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	43
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	44
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	44
C. Desain Pengembangan	45
D. Tempat dan Waktu Perancangan	50
1. Tempat Penelitian.....	50
2. Waktu Penelitian	51
E. Instrumen Penelitian	51
1. Pengembangan Instrumen	52
2. Validasi Instrumen	56
F. Teknik Pengumpulan Data.....	60
G. Teknik Analisis Data.....	62
1. Analisis Data Kevalidan.....	62
2. Analisis Data Kepraktisan.....	63
3. Analisis Data Keefektifan	64
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	66
1. Metode.....	66
2. Uji Coba	66

3. Validasi Produk	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	70
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	70
2. Desain (<i>Design</i>).....	71
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	77
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	80
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	81
B. Data Uji Coba	81
1. Uji Coba Terbatas.....	81
2. Uji Coba Luas.....	83
C. Analisis Data.....	84
1. Analisis Data Kevalidan.....	84
2. Analisis Data Kepraktisan.....	85
3. Analisis Data Keefektifan	88
D. Revisi Produk.....	89
1. Perbaikan Berdasarkan Hasil Validasi	89
2. Hasil Revisi	90
E. Kajian Produk Akhir	92
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Produk.....	92
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.....	95
3. Kelebihan dan Kelemahan Produk.....	95
BAB V PENUTUP	97
A. Simpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar	23
Tabel 3.1 Matriks Waktu Penelitian.....	51
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	52
Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	53
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara.....	54
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Soal Evaluasi	56
Tabel 3.6 Skor Penilaian Materi dan Media.....	57
Tabel 3.7 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	57
Tabel 3.8 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 3.9 Lembar Angket Respon Siswa	58
Tabel 3.10 Skor Penilaian Angket Respon Guru	59
Tabel 3.11 Lembar Angket Respon Guru	59
Tabel 3.12 Kategori Kevalidan	63
Tabel 3.13 Kategori Kepraktisan	64
Tabel 3.14 Kategori Ketuntasan.....	65
Tabel 3.15 Kategori Keefektifan.....	65
Tabel 4.1 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.2 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4.3 Hasil Nilai Tes Soal Evaluasi Uji Terbatas.....	82
Tabel 4.4 Hasil Nilai Tes Soal Evaluasi Uji Luas.....	83
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	85
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Angket Respon Guru.....	85
Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan Angket Respon Siswa	87
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Respon	88
Tabel 4.9 Kategori Keefektifan.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 3.2 Halaman Cover Depan	46
Gambar 3.3 Halaman Kata Pengantar	46
Gambar 3.4 Halaman Daftar Isi	47
Gambar 3.5 Halaman Pedoman Penggunaan	47
Gambar 3.6 Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran	47
Gambar 3.7 Halaman Pendahuluan.....	48
Gambar 3.8 Halaman Materi.....	48
Gambar 3.9 Halaman Penutup	48
Gambar 3.10 Halaman Kuis.....	49
Gambar 3.11 Halaman Profil Penulis.....	49
Gambar 3.12 Halaman Daftar Pustaka.....	49
Gambar 3.13 Halaman Cover Belakang.....	50
Gambar 4.1 Halaman Cover Depan	72
Gambar 4.2 Halaman Kata Pengantar	72
Gambar 4.3 Halaman Daftar Isi	73
Gambar 4.4 Halaman Pedoman Penggunaan	73
Gambar 4.5 Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran	74
Gambar 4.6 Halaman Pendahuluan.....	74
Gambar 4.7 Halaman Materi.....	75
Gambar 4.8 Halaman Penutup	75
Gambar 4.9 Halaman Kuis.....	76
Gambar 4.10 Halaman Profil Penulis.....	76
Gambar 4.11 Halaman Daftar Pustaka.....	77
Gambar 4.12 Halaman Cover Belakang.....	77
Gambar 4.13 Tampilan Revisi Penambahan Audio	90
Gambar 4.14 Tampilan Sebelum Revisi Penambahan Keterangan (Kanan) dan Tampilan Setelah Revisi Penambahan Keterangan (Kiri)	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	106
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	108
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	111
Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	112
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru.....	114
Lampiran 7 Hasil Observasi.....	116
Lampiran 8 Hasil Angket <i>Need Assessment</i> Guru	117
Lampiran 9 Hasil Angket <i>Need Assessment</i> Siswa	119
Lampiran 10 Sampel Angket <i>Need Assessment</i> Siswa	120
Lampiran 11 Perangkat Pembelajaran	121
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi.....	142
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Media	165
Lampiran 14 Hasil Soal Tes Evaluasi	169
Lampiran 15 Sampel Hasil Soal Tes Evaluasi Uji Terbatas	170
Lampiran 16 Sampel Hasil Soal Tes Evaluasi Uji Luas	173
Lampiran 17 Lembar Angket Respon Guru	176
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Siswa	179
Lampiran 19 Sampel Angket Respon Siswa Uji Terbatas	180
Lampiran 20 Sampel Angket Respon Siswa Uji Luas	182
Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	184
Lampiran 22 Lembar Hasil Uji Plagiasi.....	186
Lampiran 23 Surat Bebas Plagiasi	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun kemajuan suatu negara karena kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh generasi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, sumber daya manusia dapat berkembang dan menjadi lebih baik. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan secara sadar dan dirancang dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tersebut bertujuan agar siswa memiliki kekuatan spiritual, nilai-nilai keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan dalam kehidupan pribadi maupun bagi kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan yang optimal perlu dimulai sejak jenjang pendidikan dasar sebagai fondasi utama pembentukan kualitas individu.

Sekolah dasar memegang peranan krusial dalam tahap awal perkembangan anak, karena di sinilah mulai memperoleh pendidikan secara formal setelah sebelumnya mendapatkan pembelajaran dasar dari lingkungan keluarga yaitu di rumah. Menurut Istiqomah et al. (2023) jenjang ini juga menjadi tahap awal di mana siswa mulai memahami berbagai pelajaran dan menghadapi tantangan dalam proses belajarnya, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa agar menjadi warga negara yang baik. Melalui pelajaran ini, siswa dikenalkan dan diajarkan untuk memahami nilai-nilai dasar yang menjadi jati diri bangsa, seperti Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Menurut Mulyatno et al. (2023), Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang dirancang secara sistematis untuk membekali siswa dengan

pengetahuan, nilai, dan keterampilan kewarganegaraan agar mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila tidak semata-mata berfokus pada pengetahuan kognitif mengenai negara dan konstitusi, tetapi juga menitikberatkan pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik yang tercermin dalam sikap serta perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan Pancasila seharusnya bersifat kontekstual, mengaitkan materi dengan realitas sosial budaya siswa. Siswa tidak hanya memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya secara nyata dalam kehidupan mereka sebagai bagian dari masyarakat yang beragam. Salah satu materi penting yang diajarkan adalah mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya, yang merupakan representasi nyata dari semboyan nasional Bhinneka Tunggal Ika. Anggraeni et al. (2022) menyatakan bahwa pemahaman terhadap keberagaman penting agar siswa mampu menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia yang majemuk. Pendidikan tentang keberagaman tidak hanya mengajarkan fakta-fakta, tetapi juga nilai-nilai kebersamaan, empati, dan semangat persatuan di tengah perbedaan. Agar nilai-nilai tersebut dapat dipahami lebih mendalam oleh siswa, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, mayoritas siswa di jenjang sekolah dasar umumnya memiliki kecenderungan belajar secara visual dan kinestetik. Dengan demikian, guru perlu menentukan media pembelajaran yang tepat agar konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih nyata, terutama dalam materi Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Juhaeni et al. (2020), media pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Menurut Fadila et al. (2019), jika digunakan dengan tepat, media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik, membantu memahami konsep yang sulit atau abstrak menjadi lebih jelas, serta mendorong

mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Tambunan et al. (2023) menambahkan bahwa pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu mereka memahami materi lebih cepat dan bertahan lama dalam ingatan. Hal ini diperkuat oleh Zahro (2024) yang menyatakan bahwa pemilihan media yang tepat akan membantu menciptakan situasi belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi siswa, serta mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Nurcahyanti & Tirtoni (2023), media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam membantu guru menjelaskan materi, meningkatkan perhatian dan retensi belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Selain itu, pemanfaatan media juga memungkinkan terjadinya diferensiasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang beragam, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Nurcahyani et al. (2023) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik usia siswa, kebutuhan materi, serta kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Aini & Jannah (2023) menyatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa di sekolah adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, agar hasil belajar dapat optimal, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan pencapaian akhir dari proses pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk laporan. Menurut Ulfah et al. (2021), hasil belajar mencerminkan keberhasilan suatu pembelajaran, yang terlihat dari adanya perubahan perilaku dan penguasaan kompetensi setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Nurhasanah et al. (2023) menambahkan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) yang diperoleh siswa selama pembelajaran. Karena itu, apabila materi disajikan dengan metode yang mudah dipahami oleh siswa, maka pencapaian hasil belajar cenderung akan meningkat secara optimal.

Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sebenarnya berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa masih belum optimal, khususnya di jenjang sekolah dasar. Dari data analisis kebutuhan menunjukkan bahwa salah satu penyebabnya adalah keterbatasan kemampuan guru dan juga kesulitan dalam merancang dan mengembangkan media digital. Kondisi ini terjadi di kelas IV SDN Burengan 2, di mana proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala dalam penyampaian. Berdasarkan hasil lembar observasi yang dilakukan di SDN Burengan 2, khususnya pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar masih belum optimal. Guru cenderung menggunakan metode ceramah serta penggunaan buku paket yang kurang menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, ditemukan bahwa siswa menghadapi kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama karena luasnya materi tentang kebudayaan Indonesia yang harus disampaikan dalam waktu yang terbatas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional seperti penggunaan buku ajar pemerintah dan metode ceramah yang dominan membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru tanpa keterlibatan dalam aktivitas belajar yang bermakna. Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih tertarik jika pembelajaran disampaikan menggunakan media digital yang menarik dan interaktif. Hasil dokumentasi nilai siswa kelas IV SDN Burengan 2 yang menunjukkan bahwa rata-rata capaian belajar siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih inovatif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran

digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Burengan 2, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Oktantri et al. (2025), media pembelajaran interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif siswa, sejalan dengan karakteristik belajar generasi digital saat ini. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan mengembangkan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality*. Media ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan kekayaan suku bangsa dan budaya di lingkungan sekitar terutama di Jawa Timur secara nyata melalui perangkat teknologi seperti *smartphone* atau tablet, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Menurut Sipayung et al. (2025), buku interaktif yang dipadukan dengan teknologi AR mampu menstimulasi daya imajinasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, Kumalasari & Efendiy (2025) menambahkan bahwa media ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa karena pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan eksplorasi visual dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi pilihan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di lingkungan sekitar, terutama di wilayah Jawa Timur. Selain itu, media ini juga berpotensi menjadi solusi atas keterbatasan waktu serta rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung.

Media buku digital interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas dalam satu media. Menurut Novianti & Tirtoni (2024), buku digital interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang menarik. Siswa tidak sekadar membaca, melainkan dapat berinteraksi dengan konten seperti visual tiga dimensi,

animasi, dan narasi suara. Dengan fitur-fitur tersebut, buku digital interaktif ini mampu mengakomodasi beragam gaya belajar siswa seperti visual, auditori, dan kinestetik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif, menarik, dan bermakna. Keunggulan lainnya adalah daya tarik visual yang tinggi dan penyajian materi yang tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan fokus, perhatian, dan minat belajar siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Buku digital interaktif memungkinkan penyajian elemen budaya seperti pakaian adat, rumah tradisional, tarian, atau alat musik dalam bentuk ilustrasi visual tiga dimensi, yang jauh lebih menarik dibandingkan dengan gambar dua dimensi dalam buku konvensional. Hal ini selaras dengan pendapat Akyuna et al. (2025) bahwa yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Sementara itu, teknologi *Augmented Reality* memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap media buku digital interaktif. AR memungkinkan penggabungan dunia nyata dan dunia maya melalui perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet setelah dipindai. Keunggulan utama dari AR dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menghadirkan pengalaman belajar berbasis visualisasi nyata yang memperkuat pemahaman konsep-konsep abstrak secara konkret. Menurut Safa & Hardiyantari (2025), penggunaan AR dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta retensi informasi siswa secara lebih efektif dibandingkan media konvensional. Diyaurrahman et al. (2025) mengungkapkan bahwa AR juga dapat memperkaya konten buku interaktif dengan elemen realitas yang dapat dieksplorasi secara langsung oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan memicu rasa ingin tahu. Pada materi keberagaman budaya membutuhkan pemahaman kontekstual terhadap berbagai bentuk budaya Indonesia, sehingga penggunaan AR sangat relevan karena dapat menampilkan elemen budaya secara tiga dimensi dan bergerak, seperti model rumah adat yang bisa diputar 360 derajat atau pakaian adat yang ditampilkan dalam bentuk animasi. Dengan demikian, integrasi antara buku interaktif dan teknologi AR tidak hanya memperkaya variasi media pembelajaran, tetapi juga mampu

merespons tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan teknologi serta pendekatan yang berpusat pada siswa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media buku digital interaktif telah diteliti efektivitasnya. Penelitian oleh Tirtoni (2024) berjudul pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pola hidup gotong-royong pada kelas III menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan terhadap materi pola hidup gotong royong. Selain mempermudah pemahaman isi materi, media ini juga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran saat menggunakan buku interaktif. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa buku interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran nilai-nilai gotong royong, khususnya pada siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, Iriaji et al. (2024) dalam penelitiannya mengembangkan buku interaktif 3D audio visual pada materi tutorial pengembangan media pembelajaran berbasis studi kasus adaptif untuk peningkatan kompetensi keterampilan mahasiswa PPG seni budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa media tersebut dapat menunjang proses belajar yang interaktif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan materi pembelajaran yang lebih modern serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui penelitian oleh Musyaffa & Isdaryanti (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR tersebut secara optimal mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Penelitian lain juga dilakukan oleh Dzulfikar et al. (2025) dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar” Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan memperoleh respon yang sangat positif dan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, yang semakin menguatkan kelayakannya sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Serta penelitian yang dilakukan oleh Saputri et al. (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dinilai sangat layak untuk diterapkan di lingkungan sekolah. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar siswa. Atas uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Burengan 2”.

B. Pembatasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Media pembelajaran difokuskan hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi tentang keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur untuk siswa kelas IV.
3. Sekolah yang digunakan adalah SDN Burengan 2 Kota Kediri.

C. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2?
2. Bagaimana kepraktisan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2?
3. Bagaimana keefektifan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media buku digital interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya Jawa Timur kelas IV SDN Burengan 2.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini digunakan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori serta menambah wawasan baru mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, hasil

penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji efektivitas media digital dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang berpotensi meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran, sekaligus sebagai acuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu menunjang pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berpotensi menjadi referensi awal dan sumber data pendukung bagi pengembangan media pembelajaran digital yang lebih beragam sesuai kebutuhan di lapangan, serta dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam mengembangkan inovasi media ajar berbasis teknologi guna menyempurnakan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Aini, Q., & Jannah, A. N. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN Mlajah 2. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 299–306.
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/awtjhpsa/article/view/3112/2944>
- Aminudin, N., Mutmainah, & Salsabila, A. Z. (2024). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Sains Berbasis Android Dengan Kartu Interaktif. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 10(2), 134–141.
- Anggraeni, M., Febriyani, S. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar pada Keberagaman di Indonesia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(I), 16–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.15694>
- Annisa, N. (2023). *Strategi Guru Dalam Mengimplementasikan Nilai Karakter Religius dan Toleransi Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas 4 SDN 117 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/jispendiora/article/view/2197/1952>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dastri, D. O., Sefriani, R., & Radyuli, P. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Animate CC Desain Komunikasi Visual Kelas XI SMK. *BITNET Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(3), 73–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v10i3.10645>
- Diyaurrahman, R. N. F., Laila, A., & Mukmin, B. A. (2025). Augmented Reality

- in Primary Education : Exploring Teachers ' Readiness and Needs for Innovative Learning Media. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 126–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.55215/pedagogia.v17i1.48>
- Dzulfikar, A., Cuga, C., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 868–877. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/128/128>
- Fadila, A., Wenda, D. D. N., & Nurmilawati, M. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Wayang Kartun Kearifan Lokal Kediri Materi Keragaman Budaya. *SEMDIKJAR Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-8*, 1351–1358.
- Fadilah, U. N., & Wicaksono, V. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Sway Untuk Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Suku Bangsa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(2), 110–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59662>
- Fuadi, F., & Nurmala, M. (2025). Strategi Pengembangan Buku Digital Interaktif Bahasa Arab Berbasis Lumi Education. *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab*, 8(2), 1046–1054. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/lahjah/article/view/5847>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMSO)*, 8(1), 75–80. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/3782/2908>
- Haryanto, H., Supriyono, & Rahayuningsih, S. (2024). Media Pembelajaran Terpadu Berbasis IT Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(3), 364--371. <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jvip.v16i3.78869>
- Hidayah, N., Nizahiroh, A., Yulianti, R., & Prayogo, M. S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TARBIYATUL ILMU: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(1), 97–107. <https://languar.net/index.php/TARBIYATULILMU/article/view/474>
- Iriaji, Rahayuningsih, T., Yuliati, Septyana, R., Surya, E. P., Aruna, A., & Marcelliantika, A. (2024). Pengembangan Buku Interaktif 3D Audio Visual pada Materi Tutorial Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis: Studi

- Kasus Adaptif untuk Peningkatan Kompetensi Keterampilan Mahasiswa PPG Seni Budaya. *Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi , Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(11), 7636–7653. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i11.3898>
- Istiqomah, N., Shaleh, & Hamzah, A. (2023). Strategi Pembelajaran PPKN dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627–637. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.
- Kumalasari, S. E., & Efendiy, K. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa SD Negeri 2 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 22114–22121. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/30108>
- Leliavia. (2023). Literature Review : Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi Di Era Evolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.62099/khapro.v4i1.41>
- Maesari, C., Rusdial, M., & Yusnira. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JPDK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.508>
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Intreraktif Matematika Pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196–207. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/26809>
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPDN Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 211–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>
- Mulyatiningsih, E. (2018). *Pengembangan Metode Pembelajaran*. 1–8.
- Mulyatno, A. D., Triwinarso, A., & Nugroho, T. (2023). Pendidikan Pancasila bagi Penguatan Kebangsaan terhadap Dampak Globalisasi. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 2(2), 189–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v2i2.1757>
- Musyaffa, I. F., & Isdaryanti, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) Berbasis Augmented Reality

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2507–2522. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13351>
- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Media Buku Interaktif Digital terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Papeda*, 6(2), 211–220. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1840/925>
- Nurcahyani, F., Basori, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *SEMDIKJAR Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 1429–1435.
- Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurhasanah, Remiswal, & Sabri, A. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28204–28220. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11169>
- Oktantri, L. E., Primasatya, N., & Handayani, A. D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Laci Hitung Berbasis Aplikasi Unity Pada Materi Perkalian Kelas 3 SDN Burengan 5 Kediri. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(8), 1–20.
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i2.27147>
- Putry, K. P., Mardiaty, & Panjaitan, E. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Serunai Matematika*, 13(1), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/jsm.v13i1.353>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, & Yunus, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/27414>

- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 26(1), 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Safa, H. B., & Hardiyantari, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 64–77. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4599
- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/4562>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer*, 208–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Saswulan, F., Hadi, K., & Syamsu, F. D. (2020). Pengembangan Buku Digital Interaktif (BUDIN) Pada Materi Struktur Dan Fungsi Sel Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IX SMA Negeri Meulaboh. *Genta Mulia*, 11(2), 77–84.
- Septiani, E., Kirani, N. S., Riyadi, S. A., & Wahyudi, A. (2025). Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknologi dan Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 05(1), 27–35. <https://ejurnal-stitpringsewu.ac.id/index.php/alibda/article/view/460/291>
- Setiawan, D. A., Wahjoedi, & Towaf, S. M. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1133–1141.
- Setyani, F. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learrning Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Jati Tarokan*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sipayung, N., Gultom, P. W., Dwi, J., Damanik, A., Siregar, E., Sidaauruk, N., Sitorus, H. P., & Limbong, W. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 26250–26255. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/31016>

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Edisi Kesa). Penerbit Alfabeta.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran Kontekstual sebagai Inovasi Kreatif dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna. *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 94–103.
<https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/4762/4189>
- Susetyo, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Android. *PENA LITERASI Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–9.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/5897>
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif* (M. J. F. Sirait (ed.)). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Tirtoni, F. (2024). Pengembangan Buku Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Materi Pola Hidup Gotong Royong Pada Kelas III. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education Journal of Elementary Education*, 07(03), 511–519.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22622>
- Ulfah, Afirudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26–36.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2986>
- Widyaningrum, D., Permana, E. P., & Kurnia, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 7–14.
<https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSPG/article/view/551>
- Yayi, F. . P., & Yuliana, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 04(02), 1–10.
- Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). Implementasi Augmented Reality (AR) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3D. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i1.337>

- Yulianti, & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 3(5), 209–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zahro, U. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Pada Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6024–6031. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13320>