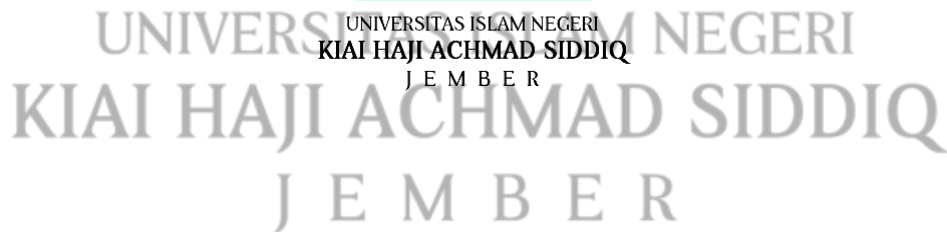


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI



Oleh

Khofiyatul Jannah
NIM : 211101040025

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Khofiyatul Jannah
NIM : 211101040025

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Disusun Oleh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Khofiyatul Jannah
NIM. 211101040025

Disetujui Pembimbing



Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, S.Pd.I, M.Pd.I.
NIP. 198609262025211004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD ASSUNNIYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin
Tanggal : 19 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

sekretaris

Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026

Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
NIP. 198211192023211011

Anggota :

1. **Mohammad Kholil, M.Pd.**

()

2. **Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I.**

()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ
أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ هَالِكٍ أَنْفُسِكُمْ إِنَّ هَالِكٍ عَلَيَّ مَخْبِي ر
إِٰمَنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ
شُعُوبًا وَقَبَا ۖ لِتَعَارَفُوا إِنَّ

Artinya : Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti. (Q.S Al-Hujurat ayat 13)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Nahdlatul Ulama, “QS. Al-Hujurat Ayat 13,” *quran.nu.or.id*, diakses 24 Mei 2025, <https://quran.nu.or.id/al-hujurat/13>.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanahuwata'ala yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, karena atas perjuangannya penulis bisa menikmati indahnya menuntut ilmu. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada:

1. Dua sosok utama yang luar biasa yang telah mengisi dunia dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan keikhlasan tiada henti, yakni Bapak Saeni dan Ibu Maswatih. Beliau berdua memang belum pernah mengenyam pendidikan hingga tingkat perguruan tinggi, akan tetapi beliau berdua selalu memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya hingga sampai ke jenjang perguruan tinggi. Terimakasih atas motivasi, nasihat, doa-doa dan perjuangan yang tak kenal lelah untuk mewujudkan cita-cita putri kalian.
2. Kakak kandung saya Mutmainnatun Choirun Nisa yang telah memberi dukungan serta do'a yang tiada henti.
3. Kepada bapak Abdul Aziz selaku guru Madrasah Tsanaawiyah Negeri 28 Jakarta dan Ustadz Ahmad Mabrury selaku guru Madrasah Aliyah Negeri 21 Jakarta, kedua sosok yang terlibat dalam perjalanan pengerjaan skripsi ini dengan dukungan serta do'a nya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul " Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember". Shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wassalam yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag. M.M., CPEM. selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kial Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kini Haji Achmad Siddiq Jember
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu sedikit banyaknya dalam proses penelitian.
5. Bapak Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dengan meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
7. Segenap dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis.
8. Bapak Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd. selaku kepala Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
9. Segenap keluarga besar SD Assunniyyah Kencong Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.
10. Ibu Siti Maimunatul Azizah S.Pd. selaku wali kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember yang telah memberikan banyak informasi selama peneliti melakukan penelitian.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 10 Mei 2025

Penulis

Khofiyatul Jannah

NIM. 211101040025

ABSTRAK

Khofiyatul Jannah, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas V Di Sd Assunniyyah Kencong Jember.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) , Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pembelajaran yang interaktif yaitu media yang berbasis *Augmented Reality* (AR). Sd Assunniyyah Kencong Jember merupakan Lembaga sekolah dasar di Kencong Jember yang menerapkan media 3d dalam proses pembelajarannya. Namun, media 3d tersebut masih perlu dikembangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V A Sd Assunniyyah Kencong Jember diperoleh informasi bahwa penggunaan media 3d masih perlu dilakukan adanya pengembangan, dikarenakan penggunaan masih kurang maksimal dikarenakan penggunaannya masih berfokus pada satu pembelajaran saja.

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) materi keragaman budaya Indonesiaku di Sd Assunniyyah Kencong Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) materi keragaman budaya Indonesiaku di SD Assunniyyah Kencong Jember? 3) Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesiaku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Assunniyyah Kencong Jember?

Pengembangan Media media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V A Sd Assunniyyah Kencong Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang didalamnya memuat materi “Keragaman budaya Indonesiaku”, yang diawali dengan desain media fisik lalu mendesain sebagian *Augmented Reality* (AR) dan dilanjutkan dengan memindahkan gambar-gambar tersebut ke dalam barcode yang berisi gambar interaktif serta materi pembelajaran. 2) Hasil kelayakan Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dibuktikan dengan uji validasi yang dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 93% yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan. 3) Hasil keefektifan Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon siswa. Instrumen yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan tes *pretest* dan *posttest*. Sedangkan analisis respon siswa diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Hasil keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) diketahui dan diperoleh menggunakan penghitungan *N-Gain Score* dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 72%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	15
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	16
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	18
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	20
G. Definisi Istilah.....	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	26
A. Penelitian Terdahulu	26
B. Kajian Teori	35
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	70

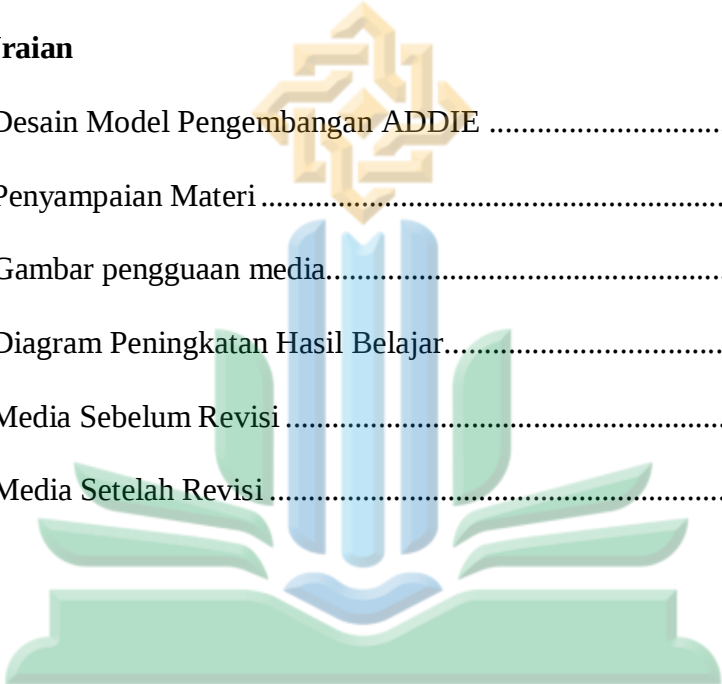
A. Model Penelitian dan Pengembangan	70
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	73
C. Uji Coba Produk.....	77
D. Desain Uji Coba	78
1. Subjek Uji Coba	78
2. Jenis Data	79
3. Instrumen Pengumpulan Data	80
4. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	89
A. Penyajian Data Uji Coba	89
B. Analisis Data.....	107
C. Revisi Produk.....	113
BAB V KAJIAN DAN SARAN	116
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	116
B. Saran	119
C. Kesimpulan	121
D. Desiminasi Produk	122
DAFTAR PUSTAKA	118

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Daftar Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3.1	Skor Penilaian Validasi Ahli.....	83
Table 3.2	Instrumen Penilaian Ahli Media.....	84
Tabel 3.3	Instrumen Penilaian Ahli Materi	85
Tabel 3.4	Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran.....	86
Tabel 3.5	Kriteria Kevalidan	87
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Media	96
Tabel 4.2	Hasil Validasi Materi	97
Tabel 4.3	Hasil Validasi Pembelajaran.....	98
Tabel 4.4	Hasil Pretest Peserta Didik Kelas V	102
Tabel 4.5	Hasil Posttest Peserta Didik Kelas V	103
Tabel 4.6	Hasil Validasi.....	108
Tabel 4.7	Analisis Data Menggunakan N-Gain Score	109
Tabel 4.8	Hasil Respon Peserta Didik.....	112

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
Gambar 3.1	Desain Model Pengembangan ADDIE	72
Gambar 4.1	Penyampaian Materi	100
Gambar 4.2	Gambar penggunaan media.....	101
Gambar 4.3	Diagram Peningkatan Hasil Belajar.....	111
Gambar 4.4	Media Sebelum Revisi	114
Gambar 4.5	Media Setelah Revisi	115


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keragaman budaya Indonesia adalah salah satu asset penting yang mencerminkan identitas bangsa. Sebagai negara yang kaya akan budaya, Indonesia memiliki berbagai suku, Bahasa, adat istiadat, dan tradisi yang harus diwariskan kepada generasi muda. Namun, dalam konteks Pendidikan, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman budaya Indonesiaku sering kali disampaikan dengan cara yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit memahami dan mengapresiasi keragaman budaya secara mendalam.¹

Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi keragaman budaya Indonesiaku serta akan menarik didalam proses pembelajaran berlangsung semua akan disajikan melalui gambar interaktif sehingga peserta didik mengetahui gambar aslinya seperti apa.

Peneliti mengambil media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi digital yang semakin menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Anak-anak saat ini dikenal sebagai generasi digital yang sangat akrab dengan perangkat teknologi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

¹ Rizky Ahadi, Universitas Islam, dan Negeri Ar-rairy Banda, "Increasing Student Learning Motivation by Using Diorama Media in Ecosystem Material for Junior High" 1, no. June (2024): 1–6.

Augmented Reality (AR) diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) juga dipilih karena kemampuannya untuk menghadirkan pengalaman belajar berbasis konstruktivisme. Dalam teori ini, peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Dengan *Augmented Reality* (AR), peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, yang memungkinkan mereka memahami materi dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna.

Di kelas V Sd Assunniyyah, ditemukan permasalahan bahwa peserta didik cenderung pasif dan kurang memahami materi keragaman budaya. Ketika diminta menjelaskan elemen budaya seperti pakaian adat atau rumah adat, sebagian besar peserta didik hanya memberikan jawaban sederhana tanpa pemahaman mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum berhasil membangun keterlibatan aktif peserta didik.

Guru yang mengajar di kelas V SD Assunniyyah yakni ibu Siti Maimunatul Azizah,S.Pd., merupakan lulusan S1 Pendidikan Matematika. Dengan latar belakang pendidikan ini, bahwasannya terdapat beberapa hambatan yang mempengaruhi saat proses pembelajaran di kelas V yaitu seperti peserta didik kurang memahami materi Pelajaran, gaduh pada saat jam pembelajaran berlangsung dikarenakan kurang menariknya media yang digunakan oleh guru.

Meski demikian, guru memiliki pengalaman mengajar kurang lebih empat tahun, yang menunjukkan bahwa guru telah terbiasa menangani berbagai karakteristik peserta didik dan situasi kelas. Pengalaman ini menjadi nilai tambah dalam kemampuan guru untuk beradaptasi dan menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Namun, dalam hal penguasaan teknologi pembelajaran, guru belum memiliki pengalaman mengikuti pelatihan khusus, terutama yang terkait dengan penggunaan media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* (AR).

Keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif dapat menjadi penghambat dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Belum adanya pelatihan terkait teknologi pembelajaran juga membatasi kemampuan guru untuk mengintegrasikan media modern ke dalam proses pengajaran. Dengan latar belakang ini, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang mudah diakses, sederhana, tetapi efektif dalam membantu guru menyampaikan materi. media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu alternatif media yang relevan karena penggunaannya yang interaktif namun sederhana, sehingga dapat mendukung guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, profil guru di kelas V menunjukkan bahwa meskipun guru memiliki pengalaman yang cukup lama dalam mengajar, peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran modern,

khususnya berbasis teknologi, sangat diperlukan.² Pengembangan Diorama Augmented Reality diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk membantu guru mengatasi keterbatasan ini sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V SD Assunniyyah.

Pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran didasarkan pada sejumlah keunggulan yang dimilikinya dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Salah satu keunggulan utama diorama AR adalah kemampuannya mengubah konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami peserta didik menjadi visualisasi nyata dan mudah dimengerti. Teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk melihat elemen budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, dan tarian daerah, dalam bentuk representasi tiga dimensi (3D) yang menarik dan interaktif.³

Visualisasi berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dibandingkan dengan gambar statis atau deskripsi verbal dalam buku teks. Dengan *Augmented Reality* (AR), peserta didik dapat menjelajahi elemen budaya secara virtual, memperbesar detail, memutar objek, dan melihat informasi tambahan yang mendalam. Proses ini

² Imron Fauzi, *Etika Profesi Keguruan*, 2018, [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).

³ Astinah Astinah, Asyraf Suryadin, dan Eka Wahyuningsih, "Penggunaan Media Diorama dan Hasil Belajar Siswa Materi Lingkungan Pada Kelas I SD Negeri 16 Sungailiat," *Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2023): 60–70.

memberikan sensasi belajar yang unik dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

Selain keunggulan visualnya, *Augmented Reality* (AR) juga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Anak-anak di era digital saat ini memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi, sehingga penggunaan media berbasis AR dapat menjadi daya tarik yang kuat untuk melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik merasa tertarik dan terlibat aktif, motivasi mereka untuk belajar meningkat secara signifikan, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.⁴

media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) juga dirancang untuk mendorong pembelajaran berbasis eksplorasi. Dengan media ini, peserta didik dapat secara mandiri mengeksplorasi berbagai elemen budaya tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna, di mana peserta didik dapat membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi langsung dengan media. Proses ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembentukan pengetahuan.

Keunggulan lain dari diorama AR adalah fleksibilitasnya untuk digunakan di berbagai situasi pembelajaran. Media ini dapat digunakan baik

⁴ Hanifah Aulia Yuneva dan Dadan Suryana, "Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Literasi Keuangan Anak Usia Dini," *Journal of Education Research* 3, no. 3 (2022): 125–130.

dalam kelas dengan fasilitas teknologi yang memadai maupun di lingkungan belajar sederhana dengan menggunakan perangkat seperti smartphone atau tablet.⁵ Ini menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai solusi media pembelajaran yang mudah diadopsi dan diintegrasikan oleh guru, termasuk guru dengan keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi.

Pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media ini dalam pembelajaran. Studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AR dalam pendidikan mampu meningkatkan daya ingat peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, dan mempercepat proses belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini memberikan landasan ilmiah yang kuat untuk mendukung pengembangan dan penggunaan diorama AR dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman budaya.

Pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu penelitian yang relevan adalah karya Eka Purnama Sari, "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI Al-Mursyidiyyah.*" Penelitian ini menunjukkan

⁵ Muhammad Mushfi El Iq Bali dan Siti Fatimatuz Zahroh, "Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2943–2952.

bahwa media AR mampu menyajikan visualisasi yang konkret untuk konsep abstrak seperti sistem tata surya. Peserta didik yang belajar menggunakan AR memiliki daya serap materi lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Media ini meningkatkan pemahaman peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga dapat menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran materi yang kompleks.⁶

Penelitian lain yang relevan adalah karya Tri Julia Andini dan Yusuf Suharto, "*Collaborative Project-Based Learning pada Mata Pelajaran Geografi: Penerapan Proyek Media Diorama 3D untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.*" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama 3D tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Dalam penelitian ini, penggunaan diorama 3D memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan mendorong kolaborasi. Hal ini membuktikan bahwa media seperti diorama dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi peserta didik.⁷

Keberhasilan dari penelitian-penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk memilih diorama AR sebagai media pembelajaran pada penelitian ini. media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) diharapkan

⁶ Eka Purnama Sari, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah," *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, no. 9-Oct-2020 (2020).

⁷ Tri Julia Andini dan Yusuf Suharto, "Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi : Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik" 7 (2024): 219–233.

mampu memberikan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik, khususnya dalam mempelajari materi keragaman budaya. Kombinasi antara visualisasi tiga dimensi dan elemen interaktif yang ditawarkan oleh AR memberikan potensi besar dalam membantu peserta didik memahami materi abstrak dengan lebih baik.

Selain itu, penelitian-penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, memperkuat daya ingat, dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern yang tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan peserta didik untuk menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, penggunaan AR dalam pembelajaran keragaman budaya diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Keunikan utama dari media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) terletak pada integrasi harmonis antara elemen fisik dan digital, menciptakan pengalaman pembelajaran yang unik dan imersif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk melihat diorama fisik sebagai representasi dunia nyata, yang kemudian diperkaya dengan elemen digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat berbasis AR seperti smartphone atau tablet. Penggabungan ini menghadirkan visualisasi tiga dimensi yang tidak hanya

statis, tetapi juga dapat beranimasi, menghasilkan suara, atau memberikan informasi tambahan.⁸

Berbeda dari media pembelajaran tradisional, media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan pengalaman visual yang lebih dinamis. Peserta didik tidak hanya melihat model fisik yang terbatas, tetapi juga dapat mengeksplorasi berbagai elemen yang ditambahkan secara digital, seperti keterangan budaya, sejarah, atau animasi tentang tradisi Indonesia. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan relevan, karena media ini mengaktifkan berbagai indera sekaligus.⁹

Keunggulan lain dari media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) adalah kemampuannya untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang penuh kejutan, seperti efek animasi ketika bagian tertentu diakses atau cerita interaktif yang muncul sesuai dengan tema budaya yang dipelajari. Rasa penasaran yang muncul dari pengalaman ini mendorong peserta didik untuk terus mengeksplorasi materi, meningkatkan motivasi belajar mereka.¹⁰

Selain itu, teknologi AR ini memberikan akses kepada informasi yang lebih luas tanpa membebani media fisiknya. Peserta didik dapat melihat detail

⁸ Program Nur Fadillah, Studi et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ZATASE (ZATHURA BERBASIS ASSEMBLR EDU) PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER," no. April (2021).

⁹ Umi Hanifah, "He Impact of Diorama'S Use of Media on Learning Results Cognitive Science Matter in Ecoseries Class V Sdn Singapadu To Curug City Attack Banten in 2020/2021 Killing Buffen," *Desanta Indonesian of Interdisciplinary Journal* 2, no. September 2020 (2020): 54.

¹⁰ Jurnal MI Pendidikan Guru et al., "Akselerasi: Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode Pada Materi Ipa Di Upt Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik" 4, no. 2 (2023): 75–87.

tambahan yang tidak mungkin disediakan oleh diorama tradisional, seperti video dokumenter, ilustrasi proses, atau informasi terkini yang langsung dapat diakses melalui platform AR. Hal ini menjadikan diorama AR sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan kaya informasi. Keunikan ini membuat diorama AR berbeda dari media pembelajaran sebelumnya yang cenderung pasif dan kurang menarik. Dengan kombinasi elemen visual, digital, dan interaktif, media ini menghadirkan inovasi dalam pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih menyenangkan, mendalam, dan bermakna. Media ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi dan kreativitas.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran didukung oleh berbagai teori pendidikan yang relevan, salah satunya adalah teori konstruktivisme. Menurut teori ini, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan belajar.¹¹ Jean Piaget, salah satu tokoh konstruktivisme, menyatakan bahwa peserta didik belajar dengan baik ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara langsung mengeksplorasi materi

¹¹ Fitriyani siti Rahayu, "Pengembangan media pembelajaran diorama," *Range Management and Agroforestry* 4, no. 1 (2020): 1–15.

pembelajaran, seperti elemen budaya Indonesia, melalui pengalaman visual dan interaktif yang memperkaya proses konstruksi pengetahuan mereka.

Lev Vygotsky, tokoh konstruktivisme sosial, juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam pembelajaran. media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) mendukung teori ini dengan memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dalam mengeksplorasi materi melalui perangkat teknologi. Dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR), peserta didik dapat berbagi pengalaman, berdiskusi, dan saling memberikan pandangan tentang budaya yang sedang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna secara sosial dan kolaboratif.

Dari sudut pandang kebijakan pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) sejalan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan ini mendorong pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) memenuhi kriteria ini karena mengintegrasikan teknologi modern untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan efektif.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi seperti media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) juga didukung oleh teori multimedia learning yang dikembangkan

oleh Richard Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi elemen visual dan verbal yang saling melengkapi. Dengan AR, peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi melalui teks atau ceramah, tetapi juga melalui gambar, animasi, dan elemen interaktif, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam.

Dalam konteks agama, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat dikaitkan dengan prinsip Islam yang mendorong umatnya untuk selalu belajar dan memanfaatkan ilmu pengetahuan. Dalam Al-Qur'an, Surah Al-Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berlapang-lapanglah dalam majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Tafsir Ibnu Katsir (Ringkas) / Fathul Karim Mukhtashar Tafsir al-Qur'an al-'Adzhim, karya Syaikh Prof. Dr. Hikmat bin Basyir bin Yasin, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah : Ayat 11 : Allah SWT berfirman seraya mendidik para hambaNya yang beriman dan memerintahkan kepada mereka agar sebagian dari mereka bersikap baik kepada sebagian lain dalam majelis-majelis: (Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majelis") ada yang membacanya “fil majlis”.

(maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu) Demikian itu karena pembalasan itu sesuai dengan jenis amalna. Sebagaimana yang disebutkan dalam hadits shahih: (Barang siapa yang membangun sebuah masjid karena Allah, maka Allah akan membangunkan baginya sebuah rumah di surga”¹²

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif seperti diorama AR sejalan dengan nilai-nilai agama yang menghargai ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional : Pasal 1 Ayat (1) : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Relevansi: Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) membantu peserta didik secara aktif memahami materi keragaman budaya secara interaktif dan inovatif.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) juga memberikan kontribusi signifikan dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, yang menuntut integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan keunggulannya dalam menghadirkan elemen visual yang dinamis dan interaktif, AR memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh,

¹² Achmad Rifai, “Tafsirweb: Digitalization of Qur’anic Interpretation and Democratization of Religious Sources in Indonesia,” *Jurnal At-Tibyan: Jurnal Ilmu Alqur’an dan Tafsir* 5, no. 2 (2020): 152–170.

relevan, dan kontekstual bagi siswa, sesuai dengan teori-teori pendidikan modern dan arahan kebijakan nasional.¹³

Penelitian ini memberikan berbagai manfaat yang signifikan dalam bidang pendidikan, terutama untuk peserta didik, guru, dan sekolah. Pertama, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR), peserta didik dapat belajar secara visual dan interaktif, sehingga konsep yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dimengerti. Selain itu, penelitian ini juga mendukung peningkatan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik seperti AR dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Dari segi teknologi, penelitian ini membantu memperkenalkan dan mempermudah penggunaan teknologi dalam pendidikan. Peserta didik diajarkan untuk menggunakan teknologi secara produktif, sementara guru juga didukung dengan alat bantu yang modern dan relevan. Hal ini tidak hanya mempermudah guru dalam proses pengajaran, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Guru dapat memanfaatkan media AR untuk menyampaikan materi dengan cara yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Bagi sekolah, penelitian ini mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SD Assunniyyah. Dengan mengadopsi teknologi AR, sekolah dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih baik

¹³ Fitriani Muchtar et al., "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ipa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Unggulan Toddopuli Makassar," *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 81, <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>.

bagi peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkesan. Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, mendukung kurikulum berbasis teknologi, dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di era digital.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) materi keragaman budaya Indonesiaku di Sd Assunniyyah Kencong Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) materi keragaman budaya Indonesiaku di SD Assunniyyah Kencong Jember?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi keragaman budaya Indonesiaku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Assunniyyah Kencong Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) materi keragaman budaya Indonesiaku di Sd Assunniyyah Kencong Jember.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) materi keragaman budaya Indonesiaku di SD Assunniyyah Kencong Jember.

3. Untuk mendeskripsikan keefektivitasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi keragaman budaya Indonesiaku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Assunniyyah Kencong Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Pada media ini mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, serta mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran ini yang dilakukan oleh peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Konsep media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) merupakan media visual yang menggunakan dimensi tiga dimensi untuk menggambarkan suatu situasi, tema, atau cerita. Media visual tiga dimensi yang dikenal sebagai Konsep Media 3D dirancang untuk memamerkan situasi, tema, atau cerita tertentu dalam bentuk miniatur. Media ini memungkinkan siswa memahami materi secara lebih konkrit dan interaktif.
2. Bentuk dan Struktur media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) biasanya berbentuk dasar lingkaran, berbentuk kotak dan didalamnya terdapat elemen miniatur, namun disini peneliti akan membuatnya dengan bentuk kotak persegi.

Dimensi Fisik: Ukuran diorama dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Terbuat dari bahan seperti triplek berukuran tebal.

Elemen 3D: akan disediakan nya barcode untuk melihat bagaimana bentuk rumah, pakaian adat, tarian, alat musik, serta makanan daerah tersebut.

3. Deskripsi Gambar 3D Menggunakan Barcode Barcode/QR Code: Setiap diorama terdapat barcode (QR code) pada bagian samping atau bawah medianya.
4. Barcode ini dikaitkan dengan aplikasi atau file online yang menampilkan: Ilustrasi gambar diorama berbentuk animasi 3D dengan menggunakan teknologi augmented reality (AR). Petunjuk tambahan berupa video interaktif atau audio komentar untuk menjelaskan materi diorama.
 Cara kerja: Siswa memindai barcode dengan smartphone atau tabletnya. Setelah dipindai, Anda akan melihat animasi interaktif elemen diorama yang dapat dipindahkan dan dilihat dari berbagai sudut.
5. Manfaat Menambahkan Barcode Interaktivitas: Siswa dapat menjelajahi diorama secara virtual, mencermati setiap detail dan menerima penjelasan tambahan. Konteks visual yang lebih kaya: Membantu siswa lebih memahami hubungan antar elemen diorama. Modern dan menarik: Menggabungkan teknologi digital dan media fisik meningkatkan daya tarik dan minat siswa.
6. Contoh tema “Keberagaman Budaya” Diorama fisik yang menggambarkan: Miniatur rumah adat seperti Rumah Gadan (Sumatera Barat) dan Honai (Papua). Seseorang mengenakan kostum tradisional. aset

budaya seperti gamelan dan angklung. Barcode menampilkan ilustrasi 3D berikut kepada siswa. Informasi interaktif tentang fitur perumahan tradisional. Saat Anda menyentuhnya melalui aplikasi, Anda dapat melihat bagaimana rumah adat secara realistisnya serta alat musik tradisional. Kombinasi teknologi ini menjadikan pembelajaran lebih aktif, interaktif dan modern.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai tercapainya pembelajaran, berikut adalah manfaat pengembangan media pembelajaran Diorama *Augmented Reality* (AR) sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini dilakukan sebagai media belajar, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dihasilkan dapat digunakan guru sebagai sarana utama maupun sebagai pendamping dalam menyampaikan materi serta untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan dampak positif bagi sekolah, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan memadukan visual fisik dan teknologi AR, peserta didik dapat memahami materi secara mendalam dan kreatif. Selain itu, media ini meningkatkan daya tarik sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap teknologi modern.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan peluang bagi peneliti untuk berinovasi dalam memadukan teknologi dan pendidikan. Media ini memungkinkan peneliti untuk memperkenalkan metode pembelajaran baru, meningkatkan kompetensi dalam pengembangan teknologi pendidikan, dan memberikan kontribusi penting dalam literatur akademik.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan teknologi serupa. Media ini memberikan inspirasi untuk menciptakan inovasi baru, menjadi bahan validasi dalam penelitian lanjutan, serta membuka peluang kolaborasi lintas bidang, seperti teknologi, pendidikan, dan desain interaktif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa media berbasis teknologi seperti media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konten pembelajaran secara signifikan. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman.¹⁴ Teori pembelajaran konstruktivis menegaskan bahwa pengalaman langsung sangat penting untuk mengembangkan pemahaman, dan pernyataan ini mendukung posisinya.

Pada tahap ini peserta didik belajar lebih efektif melalui media visual dan manipulasi objek realistik. AR memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan representasi virtual, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien. Penelitian ini juga mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹⁵

Bukti empiris menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih terlibat ketika dihadapkan pada media yang menarik secara visual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini,

¹⁴ Efa Salmaiyah, Faridlotul Janah, dan Mumun Nurmilawati, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pencernaan Kelas V SDN" (n.d.): 1422–1428.

¹⁵ Pendidikan Inklusi et al., "Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan" 4, no. 5 (2024): 878–885.

media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dianggap sebagai media yang dapat menyajikan nilai-nilai Pancasila secara lebih menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Lebih lanjut, penelitian ini mengasumsikan bahwa guru dapat menggunakan media tersebut sebagai alat pembelajaran yang efektif dengan dukungan pelatihan yang tepat. Diharapkan dengan menguasai teknologi, guru akan semakin percaya diri dalam menyampaikan materi pelajaran sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Dengan demikian, media ini berpotensi mengatasi kemonotonan dalam teknik tradisional. Dengan demikian, media ini berpotensi mengatasi kemonotonan dalam teknik tradisional.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Walaupun media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) mempunyai potensi yang besar, namun penelitian ini mempunyai keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan utamanya adalah AR memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang kompatibel.¹⁶

Tidak semua sekolah dilengkapi dengan baik untuk menggunakan media ini, terutama di daerah dengan akses terbatas terhadap teknologi. Hal ini menimbulkan tantangan besar untuk penyebaran secara luas.

¹⁶ Diana Ermawati et al., "Pengaruh Media Mabarung Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Matematis Siswa SD," *Scientia : Social Sciences and Humanities* 3, no. 2 (2024): 327–333.

Keterbatasan lainnya adalah teknologi ini memerlukan pelatihan guru yang intensif untuk memahami dan menerapkannya secara efektif. Guru yang tidak terbiasa menggunakan teknologi canggih akan mengalami kesulitan dalam menguasai alat dan menerapkannya di kelas.¹⁷

Oleh karena itu, keberhasilan penerapan media ini sangat bergantung pada pelatihan dan dukungan instruksional yang tepat. Kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi sangat penting bagi keberhasilan media. Peserta didik dengan keterampilan digital terbatas atau akses terhadap peralatan teknologi mungkin akan kesulitan untuk memanfaatkan media ini secara maksimal.

Dengan mengingat keterbatasan ini, kami berharap pengguna akan merasakan manfaat yang berarti dari produk ini dalam konteks pendidikan spesifik mereka. Menyadari asumsi dan keterbatasan penelitian ini memberikan dasar yang jelas untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan memahami landasan teoritis dan empiris yang melandasi serta menyadari keterbatasan yang ada, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk menghasilkan inovasi yang lebih canggih dan efektif di masa depan.¹⁸

¹⁷ Junita Dwi Fransiska et al., “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Melalui Model Pjbl,” *Journal Genta Mulia* 15, no. 01 (2023): 114–122.

¹⁸ Mustiranda Ginting dan Husna Parluhutan Tambunan, “Pengaruh Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Meda,” *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science* 01, no. 03 (2023): 132–139, <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi media yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu bersifat interaktif, memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui sentuhan, klik, maupun eksplorasi informasi secara langsung. Media ini juga bersifat visual dan kontekstual, dirancang dengan tampilan grafis atau objek tiga dimensi yang sesuai dengan realitas materi yang dipelajari sehingga mempermudah siswa memahami konsep secara konkret. Selain itu, media bersifat fleksibel dan mudah diakses, terutama karena dikembangkan berbasis teknologi digital yang dapat dijalankan melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Karakteristik lainnya adalah edukatif dan membangun nilai karakter, di mana isi media tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif yang mendukung pembentukan sikap dan perilaku siswa. Keseluruhan proses pengembangan media disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, serta memperhatikan kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik agar

media yang dihasilkan benar-benar efektif dan bermanfaat dalam pembelajaran.

2. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui komunikasi dua arah antara guru, siswa, dan sumber belajar. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang terlibat langsung dalam membangun pengetahuan melalui dialog, eksplorasi, kolaborasi, serta pemanfaatan teknologi. Interaksi yang terjadi dapat berupa interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan media pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran interaktif adalah menciptakan suasana belajar yang partisipatif, merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan pemahaman konsep, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Dalam konteks penggunaan media berbasis *Augmented Reality* (AR), pembelajaran interaktif diwujudkan melalui pengalaman belajar yang lebih hidup dan nyata, di mana siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan objek digital yang ditampilkan, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

3. *Augmented Reality (AR)*

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen-elemen digital, seperti gambar, video, atau animasi tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata secara real-time melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata khusus. Dalam konteks pembelajaran, AR berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyajikan informasi tambahan yang dapat dilihat, didengar, dan diinteraksikan secara langsung melalui perangkat digital. Teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep secara lebih konkret dan menarik karena menghadirkan objek pembelajaran seolah-olah berada di dunia nyata.

Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran juga mendukung gaya belajar visual dan kinestetik, meningkatkan fokus, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, AR dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi keragaman budaya Indonesia secara visual dan imersif, sehingga membantu siswa dalam memahami dan menghargai keberagaman budaya bangsa secara lebih mendalam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian Pustaka yang menghubungkan acuan kooperatif tentang konsep, prinsip, ataupun teori yang dipakai sebagai landasan dalam memecahkan sesuatu permasalahan yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan yang disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan suatu masalah dan usaha yang dilakukan untuk memecahkannya. Penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sartika dan Rizky Ahadi, yang di publikasikan dalam Jurnal AL FARABI: Journal of Educational Research tahun 2024. Dalam jurnal “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Diorama pada Materi Ekologi Siswa SMP”, Pembelajaran Siswa dengan Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 4 Babalot Menjelaskan pemanfaatan media diorama untuk motivasi tujuan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen sejati dengan dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan diorama dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media diorama meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 84,37% (standar sangat baik), sedangkan pada kelas

kontrol hanya sebesar 45% (standar yang cukup bagus). Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan saya teliti karena menggunakan diorama sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa. Namun, meskipun penelitian ini berfokus pada motivasi belajar pada materi sains, penelitian Anda mengintegrasikan teknologi augmented reality (AR) ke dalam diorama untuk menonjolkan nilai-nilai Pancasila yang menjadi tema keberagaman budaya di Indonesia.¹⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Diazs Chatulistiwa, Nazwa Mustika, Salsa Khairunnisa, Gunawan Santoso Yang di publikasikan dalam jurnal Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) tahun 2024. Yang berjudul “Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah” Penelitian ini fokus pada bagaimana museum digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam konteks sejarah, termasuk penggunaan teknologi seperti augmented reality (AR) untuk meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian ini menunjukkan nilai museum sebagai platform pembelajaran interaktif, khususnya di kelas sejarah. Pada awalnya, museum ini hanya merupakan koleksi barang, tetapi sekarang berubah menjadi pengalaman yang sangat mendalam yang menggunakan teknologi mutakhir, termasuk AR, untuk memamerkan informasi yang komprehensif dan menawan. Dengan mengintegrasikan AR dengan museum, siswa dapat belajar lebih cepat dan terlibat dengan peristiwa sejarah melalui penggunaan visualisasi interaktif. Di era digital,

¹⁹ Ahadi, Islam, dan Banda, “Increasing Student Learning Motivation by Using Diorama Media in Ecosystem Material for Junior High.”

pemanfaatan teknologi ini diyakini juga dapat menjawab tantangan dan merangsang minat generasi muda untuk mengenal perangkat teknologi. Konsep ini relevan untuk pengembangan peneliti Diorama AR, karena teknologi AR menawarkan kemungkinan menghadirkan ekspresi budaya secara detail dan kontekstual. Jika penelitian ini menggunakan museum sebagai sumber pembelajaran sejarah, maka diorama AR dapat memberikan pengalaman belajar serupa dengan pembelajaran Pancasila yang berfokus pada materi terkait keberagaman budaya Indonesia. Media tersebut memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara visual dan praktis, sehingga tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga membantu menanamkan kecintaan terhadap nilai-nilai dan budaya kebangsaan sejak dini.²⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aan Widiyono, Latifah Nuraini, Arif Chasannudin, Joko Minardi, Aulia Miftahul Jannah Dalam jurnal Jurnal Tarbiyatuna tahun 2023. Yang berjudul “ Development of “Water Detective” Diorama in Islamic Education through Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5)” membahas tentang pengembangan media pembelajaran diorama detektif air untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap siklus air. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan: analisis, desain,

²⁰ Diazs Chatulistiwa et al., “Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia Pendahuluan Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)” 03, no. 02 (2024): 122–131.

pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diorama efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dengan skor kelayakan mencapai 82,5% untuk validator materi dan media dan 95% untuk validator pembelajaran. Diorama yang dikembangkan juga berkontribusi terhadap peningkatan profil mahasiswa Pancasila (P5), khususnya pada aspek kolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek dengan tema “Gaya Hidup Berkelanjutan” berhasil meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya menjaga lingkungan. Pada uji efektivitas, hasil belajar siswa meningkat sebesar 51,6 poin dari pre-test ke post-test, dan tingkat kemudahan penggunaan media berdasarkan survei siswa mencapai 90,5%. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang akan di teliti yang bertujuan untuk memanfaatkan diorama sebagai media pembelajaran dan penegasan nilai-nilai Pancasila. Namun perbedaan utamanya terletak pada fokus materialnya. Jika kajian ini membahas materi ilmiah tentang siklus air, maka penelitian saya akan fokus pada pendidikan Pancasila dengan tema keberagaman budaya dengan teknologi augmented reality (AR). Kedua penelitian ini menyoroti pentingnya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.²¹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Julia Andini dan Yusuf Suharto dalam jurnal ilmu pendidikan Jayapangus Press tahun 2024 yang berjudul

²¹ Aan Widiyono et al., “Development of ‘Water Detective’ Diorama in Islamic Education through Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5),” *Jurnal Tarbiyatuna* 14, no. 1 (2023): 1–15.

“Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi: Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik” Menjelaskan Penggunaan CPBL-pembelajaran berbasis (CPBL). Media diorama yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran geografi. Penelitian ini dilakukan di ruang kelas dan menemukan bahwa penerapan CPBL menggunakan diorama 3D secara signifikan meningkatkan skor rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa dari 59,94 poin pada tingkat pra-menengah menjadi 82,29 poin pada tingkat 2. Peningkatan tersebut meliputi dimensi orisinalitas gagasan (originality) dan keluwesan berpikir (flexibility) serta kelancaran, dengan dimensi orisinalitas yang memberikan kontribusi paling besar. Diorama 3D dianggap sebagai media yang efektif untuk mengajarkan siswa bagaimana memecahkan masalah geosfer melalui proyek kolaboratif yang menumbuhkan ide-ide inovatif.

Penelitian ini mirip dengan penelitian yang akan peneliti ambil yang berjudul “Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Bahan Ajar Keberagaman Budaya Indonesiaku, Pendidikan Pancasila Bagi Siswa Kelas 5 SD Assunniyyah Kencong Jember” Ada kaitannya. Keduanya menggunakan media diorama sebagai alat utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini berfokus pada kerja sama siswa dalam menyelesaikan proyek. Hal ini konsisten dengan pendekatan inovatif yang diambil dalam penelitian ini. Namun, ada beberapa perbedaan penting.

Penelitian ini fokus pada pembelajaran geografi khususnya permasalahan geosfer dan siklus air, sedangkan penelitian anda fokus pada pendidikan Pancasila dengan tema keberagaman budaya di Indonesia. Selain itu, penelitian Anda mengintegrasikan teknologi augmented reality (AR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang tidak ditemukan dalam penelitian ini. Perbandingan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dengan menggunakan media diorama dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, terutama jika diintegrasikan dengan teknologi seperti AR untuk mencapai hasil yang lebih inovatif dan relevan.²²

5. Penelitian yang dilakukan oleh Miranti Widi Andriani dan Amelia Ramadani dalam jurnal JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala tahun 2022 yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar” Menjelaskan pemanfaatan teknologi augmented reality (AR) berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test dalam kelompok yang sama. Berdasarkan hasil penelitian, media AR memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan tingkat dampak sebesar 75,2%. Selain itu, seluruh indikator berpikir kritis

²² Andini dan Suharto, “Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi : Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.”

termasuk klarifikasi dasar, dukungan dasar, penalaran, klarifikasi lanjutan, serta strategi dan taktik meningkat secara signifikan setelah menggunakan media AR. Peneliti juga menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AR tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa, namun juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini terkait dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Assunniyyah Kencong Jember”. Keduanya memanfaatkan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif serta menasar siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitiannya.²³ Penelitian ini mendukung argumen bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini berkaitan dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Namun terdapat perbedaan dalam arah isinya. Sementara penelitian ini fokus pada pembelajaran IPA dengan materi tata surya, maka penelitian saya akan fokus pada peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan keberagaman budaya Indonesia melalui media diorama berbasis AR Penggabungan AR dan diorama dalam penelitian memberikan pendekatan yang lebih kompleks dan

²³ Miranti Widi Andriani dan Amelia Ramadani, “The Effect of Using Android-Based Augmented Reality Media on Critical Thinking Skills of Elementary School Class Students.,” *JUPE : Jurnal of Mandala Education* 7, no. 2 (2022): 567–576, <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/3849/2863>.

kontekstual dibandingkan menggunakan aplikasi AR berbasis Android pada jurnal ini.

Tabel 2.1
Daftar Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Dewi Sartika & Rizky Ahadi (2024), Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Diorama pada Materi Ekologi Siswa SMP	Penggunaan media diorama meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata 84,37% pada kelas eksperimen dibandingkan 45% pada kelas kontrol.	Persamaan penelitian dahulu dengan yang sekarang yaitu menggunakan diorama sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.	Fokus penelitian sebelumnya adalah pada motivasi belajar materi ekologi, sementara penelitian sekarang berfokus pada pemahaman macam-macam keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan integrasi AR.
2.	Diazs Chatulistiwa, Nazwa Mustika, Salsa Khairunnisa, Gunawan Santoso (2024), Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah.	Museum dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi AR untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.	Persamaan penelitian dahulu dengan yang sekarang yaitu Sama-sama memanfaatkan AR untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penelitian ini berfokus pada museum sebagai media pembelajaran sejarah, sedangkan penelitian sekarang menggunakan diorama AR dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keberagaman budaya Indonesia.
3.	Aan Widiyono, Latifah Nuraini,	Diorama yang dikembangkan	Persamaan penelitian	Penelitian ini membahas siklus

	Arif Chasannudin, Joko Minardi, Aulia Miftahul Jannah (2023), Development of “Water Detective” Diorama in Islamic Education through Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5).	efektif dalam meningkatkan pemahaman siklus air dan memperkuat profil pelajar Pancasila (P5). Skor kelayakan mencapai 82,5% (materi), 95% (pembelajaran), dan peningkatan hasil belajar sebesar 51,6 poin.	dahulu dengan yang sekarang yaitu Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis diorama dengan tujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila.	air dalam pendidikan Islam, sementara penelitian sekarang berfokus pada keberagaman budaya yang ada di Indonesia dengan teknologi AR.
4.	Tri Julia Andini & Yusuf Suharto (2024), Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi: Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.	Penggunaan diorama 3D dalam CPBL meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa secara signifikan dari 59,94 poin ke 82,29 poin.	Persamaan penelitian dahulu dengan yang sekarang yaitu Sama-sama menggunakan diorama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran geografi dengan diorama 3D, sedangkan penelitian sekarang fokus pada pendidikan Pancasila dengan integrasi AR untuk tema keberagaman budaya.
5.	Miranti Widi Andriani & Amelia Ramadani (2022), Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar.	Penggunaan AR berbasis Android meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 75,2% dan meningkatkan semua indikator berpikir kritis.	Persamaan penelitian dahulu dengan yang sekarang yaitu Sama-sama menggunakan teknologi AR dalam pembelajaran di sekolah dasar.	Penelitian ini fokus pada peningkatan berpikir kritis melalui AR berbasis Android, sementara penelitian Anda menggunakan diorama AR untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan

				keberagaman budaya.
--	--	--	--	---------------------

Berdasarkan pemaparan dari penelitian terdahulu, maka posisi dalam penelitian yang hendak diteliti yakni berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keragaman budaya Indonesia. Dimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran, kelayakan, serta keefektifan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang akan diuji cobakan didalam kegiatan pembelajaran. Novelty dalam penelitian ini terletak pada media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang sebelumnya hanya berupa media fisik 3D nya saja namun peneliti kembangkan menjadi *Augmented Reality* (AR) yang didalamnya berupa gambar interaktif yang dapat memudahkan peserta didik melihat seperti gambar aslinya.

B. Kajian Teori

1. Teori Pembelajaran

Teori Konstruktivisme (Piaget & Vygotsky): Konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika individu secara aktif mengkonstruksi (membangun) pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Jean Piaget dan Lev Vygotsky percaya bahwa pengetahuan harus dikonstruksi secara aktif oleh siswa, bukan hanya diterima secara pasif.²⁴ Dalam konteks ini, penggunaan *augmented reality* (AR) dalam diorama memperkaya pengalaman belajar

²⁴ Jean Piaget, "To Understanding To Invent Future Education" (2019): 1–150.

dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.²⁵

Misalnya, mempelajari keragaman budaya Indonesia menggunakan AR memungkinkan siswa melihat dan berinteraksi dengan ekspresi budaya yang berbeda, membantu mereka memahami dan mengapresiasi keragaman tersebut melalui pengalaman visual dan interaktif. Teknologi AR menciptakan pengalaman yang menggabungkan elemen dunia nyata dan virtual, sehingga memungkinkan proses pengembangan pengetahuan yang lebih mendalam. Teori Pembelajaran Aktif (Bruner): Jerome Bruner menekankan pentingnya belajar melalui penemuan dan pengalaman langsung. Menurut Bruner, pembelajaran paling efektif bila siswa mampu mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman konkrit. Dengan AR, siswa dapat mengeksplorasi dan memahami materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia secara interaktif.²⁶ Siswa dapat memperoleh wawasan tentang keberagaman budaya dengan berinteraksi dengan representasi visual yang sesuai, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa dan budaya yang digunakan.

2. Teori Media Pembelajaran

Teori Media Pembelajaran (Gagne & Briggs): Robert Gagne dan Leslie Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran membantu

²⁵ Indah Purnama Sari et al., "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran," *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 1, no. 4 (2022): 209–215.

²⁶ Muhammad Zaid, Firdha Razak, dan A. Aztri Fithrayani Alam, "Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu* 2, no. 2 (2022): 59–68.

siswa mengaktifkan inderanya dalam memproses informasi yang lebih kompleks. Menggunakan media yang tepat meningkatkan keterlibatan dan membantu siswa memahami materi. media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat memperkaya pengalaman belajar dengan memberikan gambaran yang lebih realistis tentang keanekaragaman budaya Indonesia, seperti tarian, kostum tradisional, dan rumah adat, melalui representasi visual yang realistis. Hal ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dan lebih konkrit.²⁷

Multimedia dalam Pembelajaran (Mayer): Richard Mayer dalam teori multimedianya menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, teks, dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, AR dapat digunakan untuk menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti animasi, audio, dan gambar untuk memperjelas pemahaman siswa. Dengan menggunakan AR³⁵ dalam diorama, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih imersif dengan berinteraksi langsung dengan berbagai ekspresi budaya Indonesia. AR memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik, membantu siswa menyimpan informasi lebih lama.²⁸

²⁷ Salmaiyah, Janah, dan Nurmilawati, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pencernaan Kelas V SDN."

²⁸ Richard E. Mayer, "Multimedia learning," *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory* 41, no. December (2002): 85–139.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut :

- 1) Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan dalam bentuk visual. Selain itu, peran media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas gagasan dan mendeskripsikan hal yang disajikan dalam bentuk visual dapat dengan mudah dicerna dan diingat. Jenis media visual antara lain gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, dan poster.
- 2) Media audio adalah media yang berhubungan dengan indra pendengaran. Jenis media audio antara lain radio dan alat perekam.
- 3) Media proyeksi diam meliputi film bingkai, film rangkai, OHP, opaque proyektor dan mikrofis.
- 4) Media audio semi mention yaitu media pembelajaran yang mempunyai unsur suara dan unsur gerakan, tetapi media ini tidak menunjukkan gerakan secara lengkap, contohnya tileboard.
- 5) Media audio still visual adalah media yang mempunyai unsur suara, objektif dapat diamati, dan tidak bergerak, contohnya yaitu gambar hidup.

6) Media audio motion visual adalah media pembelajaran yang mempunyai unsur suara, selain itu terdapat unsur gerakan pada bentuk dari objeknya bisa diamati.²⁹

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media bisa dipahami sebagai parantar dari suatu informasi yang asalnya dari informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa dalam bentuk apa saja, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi ataupun informasi ataupun yang bisa dikenal dengan berita. Media yang dipakai juga amat bermacam-macam disesuaikan pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik ataupun digital. Fungsi Media Pembelajaran³⁰

1) Sebagai Sarana untuk Mempermudah Pemahaman (Gagne)

Menurut Robert Gagne, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang abstrak atau kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media seperti gambar, video, atau animasi dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih cepat.

Contoh: Dalam pembelajaran keragaman budaya, penggunaan

Augmented Reality (AR) memungkinkan siswa melihat langsung

²⁹ Yayuk Hidayah dan Suyitno, "Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 2 (2021): 22–30.

³⁰ Hasil Belajar, Siswa Kelas, dan Sekolah Dasar, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran PPKn Berbantuan Media Papan Kantong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIC di Sekolah Dasar.," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 14 (2024).

representasi budaya seperti pakaian adat atau rumah tradisional secara interaktif.

2) Menarik Perhatian dan Meningkatkan Minat Belajar (Briggs)

Leslie Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Visualisasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Contoh: Media Augmented Reality (AR) dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena menyajikan elemen visual yang unik dan interaktif.

3) Mempercepat Penyampaian Informasi (Sadiman) Menurut Arief S.

Sadiman, media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses penyampaian informasi karena media dapat menyajikan informasi secara langsung dan efisien. Hal ini memungkinkan guru untuk menjelaskan lebih banyak materi dalam waktu yang lebih singkat.

Contoh: *Augmented Reality* (AR) dapat langsung menyajikan elemen budaya dalam bentuk visual tanpa perlu penjelasan verbal yang panjang.

4) Sebagai Alat Evaluasi Belajar

Media juga berfungsi untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Heinich, media interaktif dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa, misalnya melalui kuis berbasis

aplikasi atau aktivitas yang melibatkan media tersebut.³⁹ Contoh: *Augmented Reality* (AR) dapat dilengkapi fitur kuis interaktif untuk menilai pemahaman siswa tentang materi budaya yang telah dipelajari.

c. Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Dale) Menurut Edgar Dale, media pembelajaran membantu meningkatkan efektivitas belajar karena siswa dapat langsung mengalami atau melihat representasi materi melalui media. Dalam kerangka "Cone of Experience," Dale menunjukkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat langsung dengan media yang nyata atau simulasi.

Manfaat: Dengan *Augmented Reality* (AR), siswa dapat "mengalami" budaya Indonesia secara langsung, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

- 2) Meningkatkan Retensi Informasi (Mayer) Richard Mayer dalam teori kognitif pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan daya ingat siswa. Media yang menggabungkan teks, gambar, dan suara membantu siswa memproses informasi secara lebih mendalam.

Manfaat: *Augmented Reality* (AR) yang menggabungkan elemen visual dan audio membantu siswa lebih mudah mengingat informasi tentang keragaman budaya.

- 3) Memfasilitasi Pembelajaran yang Beragam (Vygotsky) Lev Vygotsky dalam teorinya tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menyatakan bahwa media dapat bertindak sebagai alat scaffolding yang mendukung siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Media pembelajaran memberikan bantuan tambahan yang memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan mereka. Manfaat: *Augmented Reality* (AR) dapat disesuaikan

dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga semua siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

- 4) Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif (Jonassen) David Jonassen menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, terutama jika media tersebut bersifat interaktif dan memfasilitasi eksplorasi. Manfaat: Dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR), siswa dapat mengeksplorasi elemen budaya Indonesia secara mandiri, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan analisis dan kreativitas.

- 5) Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan (Sudjana & Rivai) Sudjana & Rivai menyatakan bahwa media pembelajaran

membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Manfaat: *Augmented Reality* (AR) membuat pembelajaran lebih menarik dengan elemen visual yang hidup dan interaktif, menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan bagi siswa.

3. *Augmented Reality* (AR) dalam Pendidikan

Teori Teknologi Pembelajaran (Jonassen): David Jonassen mengemukakan bahwa teknologi dapat meningkatkan pembelajaran dengan memungkinkan siswa mengakses informasi secara langsung, memanipulasi elemen dari apa yang mereka pelajari, dan menghubungkan berbagai konsep.

Augmented reality (AR) menggabungkan dunia fisik dan elemen digital untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan realistis. Dengan mempelajari Pancasila tentang keberagaman budaya Indonesia, AR memungkinkan siswa merasakan langsung budaya yang berbeda-beda, antara lain berbagai jenis pakaian adat, tarian adat, dan berbagai ritual budaya. Hal ini menambah dimensi baru pada cara siswa belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.³¹

Learning by Doing (Dewey) : John Dewey berpendapat bahwa pembelajaran terbaik adalah dengan memaparkan siswa pada pengalaman langsung. Pembelajaran berdasarkan pengalaman atau belajar sambil melakukan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan relevan.

³¹ Inklusi et al., "Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan."

Dalam konteks ini, penggunaan AR dalam diorama memungkinkan siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga merasakan langsung bagaimana berbagai aspek budaya Indonesia diterapkan. AR memberikan pengalaman visual dan interaktif yang memungkinkan siswa belajar lebih mendalam dan komprehensif tentang keanekaragaman budaya.

Kaitannya Media *Augmented Reality* (AR) dengan Teori Bruner yang Memiliki 3 Tahapan, Jerome Bruner dalam teorinya tentang perkembangan kognitif mengemukakan tiga tahapan utama dalam pembelajaran: tahap enaktif, ikonik, dan simbolik.³² Media diorama *Augmented Reality* (AR) dapat mendukung ketiga tahapan ini secara efektif dalam pembelajaran, khususnya untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila tentang keragaman budaya Indonesia. Berikut adalah penjelasannya:

1) Tahap Enaktif (*Enactive Stage*)

Pada tahap ini, pembelajaran terjadi melalui tindakan langsung atau pengalaman konkret. Siswa memahami informasi melalui manipulasi fisik terhadap objek yang mereka pelajari. Kaitannya dengan *Augmented Reality* (AR): media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) fisik memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan model tiga dimensi yang merepresentasikan keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat,

³² Desty Endrawati Subroto et al., "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): 473–480.

pakaian adat, atau alat musik tradisional. Selain itu, teknologi AR menambah dimensi pengalaman dengan menghadirkan elemen virtual seperti animasi tarian atau penjelasan suara.

Contoh: Siswa dapat memindai bagian tertentu dari perangkat AR, kemudian melihat animasi tarian adat yang bergerak secara real-time. Dengan melakukan tindakan ini, siswa belajar melalui pengalaman langsung yang konkret.

2) Tahap Ikonik (*Iconic Stage*)

Pada tahap ini, siswa memahami informasi melalui representasi visual atau gambar. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan simbol visual yang membantu siswa membayangkan konsep abstrak secara lebih nyata. Kaitannya dengan *Augmented Reality* (AR): AR menyediakan elemen visual berupa gambar, animasi, atau model tiga dimensi yang membantu siswa memahami aspek budaya secara lebih mendalam. Media ini menjadikan konsep yang abstrak, seperti nilai gotong royong dalam tradisi budaya tertentu, menjadi lebih konkret melalui visualisasi.

Contoh: Ketika siswa menggunakan AR, mereka dapat melihat gambar tiga dimensi rumah adat tertentu dan menjelajahi bagianbagian pentingnya melalui visualisasi interaktif. Representasi visual ini membantu siswa memahami keunikan budaya dengan cara yang lebih menarik.

3) Tahap Simbolik (*Symbolic Stage*)

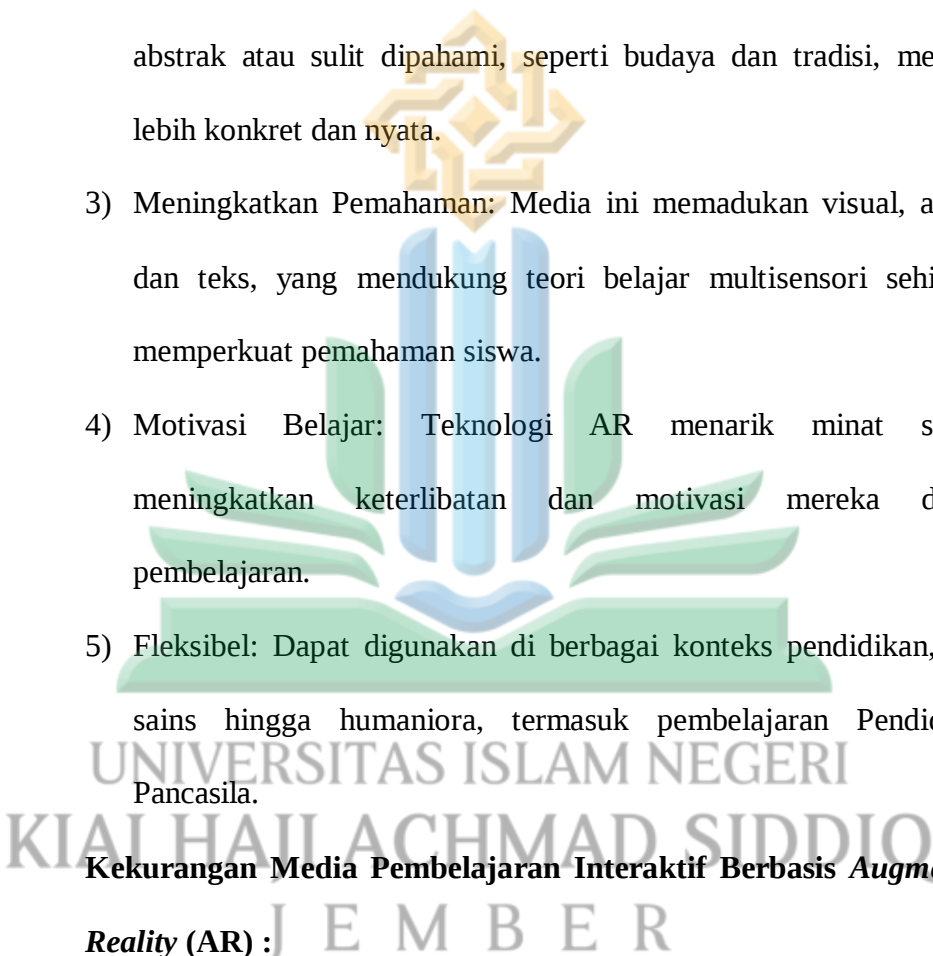
Pada tahap simbolik, siswa memahami informasi melalui simbol, seperti kata-kata, angka, atau bahasa. Pembelajaran pada tahap ini melibatkan pemikiran abstrak dan penggunaan simbol untuk merepresentasikan konsep. Kaitannya dengan *Augmented Reality* (AR): AR dapat dilengkapi dengan teks, narasi, atau penjelasan audio yang membantu siswa memahami nilai-nilai budaya melalui simbol-simbol bahasa. Teknologi AR memungkinkan siswa mengaitkan visualisasi budaya dengan konsep-konsep abstrak yang dijelaskan melalui narasi atau teks tertulis.

Contoh: Ketika siswa melihat rumah adat melalui AR, mereka juga mendengarkan penjelasan narasi tentang filosofi di balik desain rumah adat tersebut, seperti nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong yang menjadi dasar pembangunannya.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality*

Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR):

- 1) Interaktif dan Menarik: Kombinasi fisik dan elemen AR menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

- 
- 2) Visualisasi Nyata: AR membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak atau sulit dipahami, seperti budaya dan tradisi, menjadi lebih konkret dan nyata.
 - 3) Meningkatkan Pemahaman: Media ini memadukan visual, audio, dan teks, yang mendukung teori belajar multisensori sehingga memperkuat pemahaman siswa.
 - 4) Motivasi Belajar: Teknologi AR menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam pembelajaran.
 - 5) Fleksibel: Dapat digunakan di berbagai konteks pendidikan, dari sains hingga humaniora, termasuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) :

- 1) Biaya Pengembangan Tinggi: Pembuatan fisik dan konten AR membutuhkan perangkat lunak, perangkat keras, serta sumber daya yang tidak murah.
- 2) Keterbatasan Teknologi: Penggunaan AR memerlukan perangkat seperti smartphone atau tablet yang kompatibel, yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah.
- 3) Ketergantungan pada Teknologi: Masalah teknis, seperti bug atau perangkat tidak mendukung, dapat mengganggu pembelajaran.

4) Pelatihan Guru: Guru memerlukan pelatihan tambahan untuk memahami cara mengoperasikan dan memanfaatkan media ini secara optimal.

5) Aksesibilitas: Tidak semua sekolah memiliki infrastruktur yang memadai, seperti koneksi internet stabil, untuk mendukung penggunaan AR.³³

4. Pendidikan Pancasila dan Keragaman Budaya Indonesia

Teori Pendidikan Pancasila (Nugroho & Sudrajat) : Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, seperti saling menghormati dan menghargai keberagaman. Pancasila mengajarkan nilai-nilai yang dapat memperlerat kerukunan sosial dalam masyarakat yang banyak perbedaan. Dengan menggunakan diorama AR, siswa dapat mempelajari perbedaan budaya Indonesia dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif serta memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila seperti saling menghormati, saling mendukung, dan kerjasama dalam keberagaman.

Keragaman Budaya Indonesiaku

Tujuan Pembelajaran Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

1) Menunjukkan keragaman budaya daerah, dan

³³ Ainun Mardiah, Ahmad Harjono, dan Muhammad Tahir, “Modul Ajar Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Kelas V” 6, no. 4 (2024).

2) Menyajikan kegiatan pelestarian budaya daerah Indonesia.

a) Pengertian Keragaman Budaya

Keragaman budaya adalah keanekaragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dalam hal adat istiadat, bahasa, seni, agama, dan tradisi yang berasal dari berbagai suku dan daerah. Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa dan 700 bahasa daerah, yang menjadikan negara ini salah satu bangsa dengan budaya paling beragam di dunia.³⁴

b) Contoh Keragaman Budaya di Indonesia

1) Keragaman Suku Bangsa

Indonesia memiliki keragaman suku bangsa. Setiap suku bangsa diikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan. Oleh karena itu, setiap suku memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri. Salah satu suku bangsa yang ada di Indonesia adalah suku bajo. Suku bajo merupakan suku yang Sebagian besar kegiatan dan kehidupannya berada di laut, suku bajo berasal dari kepulauan sulu di wilayah filipina Selatan, kemudian suku bajo menyebar sampai ke wilayah Indonesia, salah satunya pulau Sulawesi, Sebagian besar suku bajo memiliki mata pencaharian sebagai nelayan. Wuring merupakan nama tempat tinggal suku bajo. Sappe merupakan nama perahu yang digunakan dan dikendalikan dengan dayung. Dan masih banyak lagi keunikan dari suku bajo.

³⁴ Adi Darma Indra, Abdul Azis, dan Luh Gede Maya Wirastuti Dewi, *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*, 2021.

Pulau Sumatra

- a) Aceh (Suku Aceh, Gayo, Alas)
- b) Sumatra Utara (Batak Toba, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simalungun, Nias)
- c) Sumatra Barat (Minangkabau, Mentawai)
- d) Riau & Kepulauan Riau (Melayu Riau, Orang Laut, Sakai)
- e) Jambi (Melayu Jambi, Batin, Kerinci)
- f) Bengkulu (Rejang, Serawai)
- g) Sumatra Selatan (Palembang, Komering, Ogan)
- h) Lampung (Lampung Pesisir, Lampung Abung)

Pulau Jawa

- a) Jawa Barat & Banten (Sunda, Baduy, Betawi)
- b) Jawa Tengah & Yogyakarta (Jawa, Samin)
- c) Jawa Timur (Jawa, Madura, Tengger, Osing)

Pulau Bali & Nusa Tenggara

- a) Bali (Bali Aga, Bali Majapahit)
- b) Nusa Tenggara Barat (Sasak, Samawa, Mbojo)
- c) Nusa Tenggara Timur (Flores, Sumba, Timor, Rote, Alor)

Pulau Kalimantan

- a) Kalimantan Barat (Dayak, Melayu, Tionghoa)
- b) Kalimantan Tengah (Dayak Ngaju, Dayak Ot Danum)
- c) Kalimantan Selatan (Banjar, Dayak Bukit)

- d) Kalimantan Timur & Utara (Dayak Kenyah, Dayak Bahau, Kutai, Tidung)

Pulau Sulawesi

- a) Sulawesi Utara (Minahasa, Sangihe, Talaud)
 b) Gorontalo (Gorontalo)
 c) Sulawesi Tengah (Kaili, Pamona, Mori)
 d) Sulawesi Selatan (Bugis, Makassar, Toraja, Mandar)
 e) Sulawesi Tenggara (Tolaki, Buton, Muna)

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku (Ambon, Ternate, Tidore, Kei)
 b) Papua & Papua Barat (Asmat, Dani, Amungme, Biak, Sentani)

2) Keberagaman Rumah Adat

Setiap daerah di Indonesia memiliki rumah adat dengan keunikan arsitekturnya masing-masing.

Sumatra

- a) Aceh – Rumoh Aceh
 b) Sumatra Utara – Rumah Bolon
 c) Sumatra Barat – Rumah Gadang
 d) Riau – Rumah Melayu Selaso Jatuh Kembar
 e) Kepulauan Riau – Rumah Belah Bubung
 f) Jambi – Rumah Panggung Kajang Leko
 g) Sumatra Selatan – Rumah Limas
 h) Bangka Belitung – Rumah Rakit & Rumah Panggung

i) Bengkulu – Rumah Bubungan Lima

j) Lampung – Rumah Nuwo Sesat

Jawa

a) DKI Jakarta – Rumah Kebaya

b) Banten – Rumah Baduy

c) Jawa Barat – Rumah Kasepuhan

d) Jawa Tengah – Rumah Joglo

e) DI Yogyakarta – Rumah Bangsal Kencono

f) Jawa Timur – Rumah Joglo Situbondo

Bali & Nusa Tenggara

a) Bali – Rumah Adat Bali

b) Nusa Tenggara Barat – Rumah Dalam Loka

c) Nusa Tenggara Timur – Rumah Musalaki

Kalimantan

a) Kalimantan Barat – Rumah Panjang

b) Kalimantan Tengah – Rumah Betang

c) Kalimantan Selatan – Rumah Banjar/Bubungan Tinggi

d) Kalimantan Timur – Rumah Lamin

e) Kalimantan Utara – Rumah Baloy

Sulawesi

a. Sulawesi Utara – Rumah Pewaris

b. Gorontalo – Rumah Dulohupa

c. Sulawesi Tengah – Rumah Tambi

- d. Sulawesi Barat – Rumah Boyang
- e. Sulawesi Selatan – Rumah Tongkonan
- f. Sulawesi Tenggara – Rumah Laikas

Maluku & Papua

- a. Maluku – Rumah Baileo
- b. Maluku Utara – Rumah Sasadu
- c. Papua – Rumah Honai
- d. Papua Barat – Rumah Kaki Seribu
- e. Papua Barat Daya – Rumah Mod Aki Aksa
- f. Papua Pegunungan – Rumah Honai
- g. Papua Tengah – Rumah Ebei
- h. Papua Selatan – Rumah Kariwari

3) Keberagaman Pakaian Adat

Pulau Sumatra

- a) Aceh – Ulee Balang
- b) Sumatra Utara – Ulos (Batak)
- c) Sumatra Barat – Bundo Kanduang
- d) Riau – Melayu Riau
- e) Kepulauan Riau – Teluk Belanga & Kebaya Labuh
- f) Jambi – Pakaian Adat Jambi
- g) Sumatra Selatan – Aesan Gede
- h) Bangka Belitung – Paksian
- i) Bengkulu – Pakaian Adat Bengkulu

j) Lampung – Tulang Bawang

Pulau Jawa

a) DKI Jakarta – Betawi (Baju Sadariah & Kebaya Encim)

b) Banten – Baduy (Pangsi & Jamang Sangsang)

c) Jawa Barat – Sunda (Kebaya Sunda & Beskap)

d) Jawa Tengah – Jawi Jangkep & Kebaya

e) DI Yogyakarta – Ageng Kanigaran

f) Jawa Timur – Pesa'an (Madura)

Bali & Nusa Tenggara

a) Bali – Pakaian Adat Bali

b) Nusa Tenggara Barat – Lambung & Pegon (Sasak)

c) Nusa Tenggara Timur – Tenun Ikat NTT

Pulau Kalimantan

a) Kalimantan Barat – King Baba & King Bibinge (Dayak & Melayu)

b) Kalimantan Tengah – Sangkarut (Dayak Ngaju)

c) Kalimantan Selatan – Bagajah Gamuling Baular Lulut

d) Kalimantan Timur – Sapei Sapaq (Dayak Kenyah)

e) Kalimantan Utara – Ta'a & Sapei Sapaq

Pulau Sulawesi

a) Sulawesi Utara – Baju Biliu & Makuta (Gorontalo)

b) Gorontalo – Biliu & Makuta

c) Sulawesi Tengah – Nggembe

d) Sulawesi Barat – Pakaian Adat Mandar

e) Sulawesi Selatan – Baju Bodo (Bugis-Makassar)

f) Sulawesi Tenggara – Pakaian Adat Tolaki

Maluku & Papua

a) Maluku – Baju Cele

b) Maluku Utara – Manteren Lamo

c) Papua – Koteka & Rok Rumbai

d) Papua Barat – Ewer (Pakaian dari Rumbai-Rumbai)

e) Papua Barat Daya – Pakaian Suku Moi

f) Papua Pegunungan – Koteka & Rumbai

g) Papua Tengah – Holim

h) Papua Selatan – Yokai & Rok Rumbai

4) Keberagaman Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki Bahasa daerah yang beragam. Bahasa daerah umumnya digunakan untuk komunikasi sesama suku bangsa yang tinggal di daerah tertentu. Namun, Indonesia tetap memiliki Bahasa nasional pemersatu bangsa yaitu Bahasa Indonesia.

Pulau Sumatra

a) Aceh – Bahasa Aceh, Gayo, Alas

b) Sumatra Utara – Bahasa Batak (Toba, Karo, Mandailing, Simalungun), Nias

c) Sumatra Barat – Bahasa Minangkabau, Mentawai

d) Riau & Kepulauan Riau – Bahasa Melayu Riau, Orang Laut

- e) Jambi – Bahasa Melayu Jambi, Kerinci
- f) Sumatra Selatan – Bahasa Palembang, Komering, Ogan
- g) Bangka Belitung – Bahasa Melayu Bangka, Belitung
- h) Bengkulu – Bahasa Rejang, Serawai
- i) Lampung – Bahasa Lampung (Api dan Nyow)

Pulau Jawa

- a) DKI Jakarta – Bahasa Betawi
- b) Banten – Bahasa Sunda Banten, Baduy
- c) Jawa Barat – Bahasa Sunda, Cirebon
- d) Jawa Tengah – Bahasa Jawa, Banyumasan
- e) DI Yogyakarta – Bahasa Jawa
- f) Jawa Timur – Bahasa Jawa, Madura, Osing

Pulau Bali & Nusa Tenggara

- a) Bali – Bahasa Bali
- b) Nusa Tenggara Barat – Bahasa Sasak, Sumbawa, Mbojo
- c) Nusa Tenggara Timur – Bahasa Tetun, Sabu, Rote, Manggarai, Bajawa
- d) Pulau Kalimantan
- e) Kalimantan Barat – Bahasa Dayak Kanayatn, Melayu Pontianak
- f) Kalimantan Tengah – Bahasa Dayak Ngaju, Ot Danum
- g) Kalimantan Selatan – Bahasa Banjar, Dayak Bukit
- h) Kalimantan Timur – Bahasa Kutai, Dayak Kenyah, Dayak Bahau
- i) Kalimantan Utara – Bahasa Tidung, Dayak Lundayeh

Pulau Sulawesi

- a) Sulawesi Utara – Bahasa Manado, Minahasa, Sangihe
- b) Gorontalo – Bahasa Gorontalo, Suwawa
- c) Sulawesi Tengah – Bahasa Kaili, Pamona
- d) Sulawesi Barat – Bahasa Mandar
- e) Sulawesi Selatan – Bahasa Bugis, Makassar, Toraja
- f) Sulawesi Tenggara – Bahasa Tolaki, Buton, Muna

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku – Bahasa Ambon, Ternate, Kei
- b) Maluku Utara – Bahasa Tidore, Bacan
- c) Papua – Bahasa Dani, Asmat, Biak, Mee, Sentani
- d) Papua Barat – Bahasa Arfak, Moi
- e) Papua Barat Daya – Bahasa Moi
- f) Papua Pegunungan – Bahasa Lani, Yali
- g) Papua Tengah – Bahasa Amungme, Kamoro
- h) Papua Selatan – Bahasa Marind, Auyu
- i) Papua Barat Daya – Bahasa Tehit, Maybrat

5) Senjata Tradisional

Pulau Sumatra

- a) Aceh – Rencong
- b) Sumatera Utara – Piso Gaja Dompok
- c) Sumatera Barat – Karih
- d) Riau – Pedang Jenawi

- e) Kepulauan Riau – Badik Tumbuk Lada
- f) Jambi – Keris Siginjai
- g) Sumatera Selatan – Klewang
- h) Bangka Belitung – Siwar
- i) Bengkulu – Badik/Badik Tumbuk Lada
- j) Lampung – Terapang

Pulau Jawa

- a) DKI Jakarta – Golok Betawi
- b) Banten – Golok Ciomas
- c) Jawa Barat – Kujang
- d) Jawa Tengah – Keris
- e) DI Yogyakarta – Keris
- f) Jawa Timur – Clurit

Pulau Kalimantan

- a) Kalimantan Barat – Mandau
- b) Kalimantan Tengah – Mandau
- c) Kalimantan Selatan – Keris Banjar
- d) Kalimantan Timur – Mandau
- e) Kalimantan Utara – Mandau

Pulau Bali & Nusa Tenggara

- a) Bali – Keris Bali
- b) Nusa Tenggara Barat – Keris Sasak
- c) Nusa Tenggara Timur – Sundu

Pulau Sulawesi

- a) Sulawesi Utara – Santi
- b) Gorontalo – Wamilo
- c) Sulawesi Tengah – Pasatimpo
- d) Sulawesi Barat – Badik Mandar
- e) Sulawesi Selatan – Badik
- f) Sulawesi Tenggara – Keris Teporok

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku – Parang Salawaku
- b) Maluku Utara – Kalawai
- c) Papua – Pisau Belati
- d) Papua Barat – Tombak
- e) Papua Tengah – Busur & Panah
- f) Papua Pegunungan – Pisau Belati Tulang Kasuari
- g) Papua Selatan – Tombak Kayu
- h) Papua Barat Daya – Busur & Panah
- 6) Alat Musik Daerah

Pulau Sumatra

- a) Aceh – Serune Kalee
- b) Sumatera Utara – Gordang Sambilan
- c) Sumatera Barat – Saluang
- d) Riau – Gambus
- e) Kepulauan Riau – Nafiri

- f) Jambi – Kompang
- g) Sumatera Selatan – Gending Sriwijaya
- h) Bangka Belitung – Dambus
- i) Bengkulu – Serunai Bengkulu
- j) Lampung – Gamolan

Pulau Jawa

- a) DKI Jakarta – Tanjidor
- b) Banten – Angklung Buhun
- c) Jawa Barat – Angklung
- d) Jawa Tengah – Gamelan
- e) DI Yogyakarta – Gamelan
- f) Jawa Timur – Bonang

Pulau Kalimantan

- a) Kalimantan Barat – Tuma
- b) Kalimantan Tengah – Kecapi Dayak
- c) Kalimantan Selatan – Panting
- d) Kalimantan Timur – Sampeq
- e) Kalimantan Utara – Sampeq

Pulau Bali & Nusa Tenggara

- a) Bali – Rindik
- b) Nusa Tenggara Barat – Gamelan Sasak
- c) Nusa Tenggara Timur – Sasando

Pulau Sulawesi

- 
- a) Sulawesi Utara – Kolintang
 - b) Gorontalo – Polopalo
 - c) Sulawesi Tengah – Ganda
 - d) Sulawesi Barat – Kecapi Mandar
 - e) Sulawesi Selatan – Keso-Keso
 - f) Sulawesi Tenggara – Ladolado

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku – Totobuang
- b) Maluku Utara – Fu
- c) Papua – Tifa
- d) Papua Barat – Guoto
- e) Papua Tengah – Pikon
- f) Papua Pegunungan – Butshake
- g) Papua Selatan – Triton
- h) Papua Barat Daya – Tifa
- 7) Tarian Tradisional

Pulau Sumatra

- a) Aceh – Tari Saman
- b) Sumatera Utara – Tari Tor-Tor
- c) Sumatera Barat – Tari Piring
- d) Riau – Tari Zapin
- e) Kepulauan Riau – Tari Makyong
- f) Jambi – Tari Rentak Besapih

- g) Sumatera Selatan – Tari Tanggai
- h) Bangka Belitung – Tari Campak
- i) Bengkulu – Tari Andun
- j) Lampung – Tari Melinting

Pulau Jawa

- a) DKI Jakarta – Tari Topeng Betawi
- b) Banten – Tari Rampak Bedug
- c) Jawa Barat – Tari Jaipong
- d) Jawa Tengah – Tari Gambyong
- e) DI Yogyakarta – Tari Serimpi
- f) Jawa Timur – Tari Reog Ponorogo

Pulau Kalimantan

- a) Kalimantan Barat – Tari Monong
- b) Kalimantan Tengah – Tari Mandau
- c) Kalimantan Selatan – Tari Baksa Kembang
- d) Kalimantan Timur – Tari Gantar
- e) Kalimantan Utara – Tari Kancet Papatai

Pulau Bali & Nusa Tenggara

- a) Bali – Tari Kecak
- b) Nusa Tenggara Barat – Tari Rudat
- c) Nusa Tenggara Timur – Tari Caci

Pulau Sulawesi

- a) Sulawesi Utara – Tari Maengket

- b) Gorontalo – Tari Saronde
- c) Sulawesi Tengah – Tari Dero
- d) Sulawesi Barat – Tari Pattuddu
- e) Sulawesi Selatan – Tari Pakarena
- f) Sulawesi Tenggara – Tari Lulo

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku – Tari Cakalele
- b) Maluku Utara – Tari Tide-Tide
- c) Papua – Tari Yospan
- d) Papua Barat – Tari Tumbu Tanah
- e) Papua Tengah – Tari Musyoh
- f) Papua Pegunungan – Tari Emaida
- g) Papua Selatan – Tari Suanggi
- h) Papua Barat Daya – Tari Seka

8) Makanan khas daerah

Pulau Sumatra

- a) Aceh – Mie Aceh
- b) Sumatera Utara – Bika Ambon
- c) Sumatera Barat – Rendang
- d) Riau – Gulai Belacan
- e) Kepulauan Riau – Lakse
- f) Jambi – Tempoyak
- g) Sumatera Selatan – Pempek

h) Bangka Belitung – Lempah Kuning

i) Bengkulu – Pendap

j) Lampung – Seruit

Pulau Jawa

a) DKI Jakarta – Kerak Telor

b) Banten – Sate Bandeng

c) Jawa Barat – Surabi

d) Jawa Tengah – Lumpia Semarang

e) DI Yogyakarta – Gudeg

f) Jawa Timur – Rujak Cingur

Pulau Kalimantan

a) Kalimantan Barat – Bubur Pedas

b) Kalimantan Tengah – Juhu Singkah

c) Kalimantan Selatan – Soto Banjar

d) Kalimantan Timur – Gence Ruan

e) Kalimantan Utara – Tumpi-Tumpi

Pulau Bali & Nusa Tenggara

a) Bali – Ayam Betutu

b) Nusa Tenggara Barat – Ayam Taliwang

c) Nusa Tenggara Timur – Se'i

Pulau Sulawesi

a) Sulawesi Utara – Tinutuan

b) Gorontalo – Binte Biluhuta

- c) Sulawesi Tengah – Kaledo
- d) Sulawesi Barat – Japa
- e) Sulawesi Selatan – Coto Makassar
- f) Sulawesi Tenggara – Sinonggi

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku – Papeda
- b) Maluku Utara – Gohu Ikan
- c) Papua – Sagu Lempeng
- d) Papua Barat – Ikan Bakar Manokwari
- e) Papua Tengah – Udang Selingkuh
- f) Papua Pegunungan – Bakar Batu
- g) Papua Selatan – Sago Caterpillar
- h) Papua Barat Daya – Sinole
- 9) Minuman khas daerah

Pulau Sumatra

- a) Aceh – Kopi Aceh
- b) Sumatera Utara – Teh Talua
- c) Sumatera Barat – Aia Kawa (Kopi Kawa)
- d) Riau – Laksamana Mengamuk
- e) Kepulauan Riau – Es Air Mata Pengantin
- f) Jambi – Kopi Jambi
- g) Sumatera Selatan – Es Kacang Merah
- h) Bangka Belitung – Es Jeruk Kunci

i) Bengkulu – Teh Oolong Bengkulu

j) Lampung – Serbat Kweni

Pulau Jawa

a) DKI Jakarta – Bir Pletok

b) Banten – Es Sekemu

c) Jawa Barat – Bandrek

d) Jawa Tengah – Dawet Ayu

e) DI Yogyakarta – Wedang Uwuh

f) Jawa Timur – Es Sinom

Pulau Kalimantan

a) Kalimantan Barat – Es Lidah Buaya

b) Kalimantan Tengah – Juhu Tungalang

c) Kalimantan Selatan – Es Kunyit Asam

d) Kalimantan Timur – Teh Sarang Semut

e) Kalimantan Utara – Air Guraka

Pulau Bali & Nusa Tenggara

a) Bali – Loloh Cemcem

b) Nusa Tenggara Barat – Es Kelapa Muda Madu Sumbawa

c) Nusa Tenggara Timur – Sopi

Pulau Sulawesi

a) Sulawesi Utara – Sagner

b) Gorontalo – Es Brenebon

c) Sulawesi Tengah – Sarabba

- d) Sulawesi Barat – Kopi Mamasa
- e) Sulawesi Selatan – Es Palu Butung
- f) Sulawesi Tenggara – Air Guraka

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku – Sageru
- b) Maluku Utara – Kopi Dabe
- c) Papua – Es Buah Matoa
- d) Papua Barat – Teh Ginseng Papua
- e) Papua Tengah – Minuman Sarang Semut
- f) Papua Pegunungan – Kopi Wamena
- g) Papua Selatan – Sagu Leme
- h) Papua Barat Daya – Es Mangga Muda
- 10) Lagu daerah

Pulau Sumatra

- a) Aceh – Bungong Jeumpa
- b) Sumatera Utara – Butet
- c) Sumatera Barat – Kampuang Nan Jauh di Mato
- d) Riau – Lancang Kuning
- e) Kepulauan Riau – Segantang Lada
- f) Jambi – Injit-Injit Semut
- g) Sumatera Selatan – Dek Sangke
- h) Bangka Belitung – Yok Miak
- i) Bengkulu – Lalan Belek

j) Lampung – Sang Bumi Ruwa Jurai

Pulau Jawa

- a) DKI Jakarta – Kicir-Kicir
- b) Banten – Dayung Sampan
- c) Jawa Barat – Manuk Dadali
- d) Jawa Tengah – Gambang Suling
- e) DI Yogyakarta – Suwe Ora Jamu
- f) Jawa Timur – Rek Ayo Rek

Pulau Kalimantan

- a) Kalimantan Barat – Cik Cik Periuk
- b) Kalimantan Tengah – Tumpi Wayu
- c) Kalimantan Selatan – Paris Barantai
- d) Kalimantan Timur – Indung-Indung
- e) Kalimantan Utara – Paku Gelang

Pulau Bali & Nusa Tenggara

- a) Bali – Janger
- b) Nusa Tenggara Barat – Tebe Onana
- c) Nusa Tenggara Timur – Bolelebo

Pulau Sulawesi

- a) Sulawesi Utara – O Ina Ni Keke
- b) Gorontalo – Tahuli Li Mama
- c) Sulawesi Tengah – Tope Gugu
- d) Sulawesi Barat – Bulu Londong

- e) Sulawesi Selatan – Anging Mamiri
- f) Sulawesi Tenggara – Peia Tawa-Tawa

Pulau Maluku & Papua

- a) Maluku – Rasa Sayange
- b) Maluku Utara – Waktu Hujan Sore-Sore
- c) Papua – Apuse
- d) Papua Barat – Yamko Rambe Yamko
- e) Papua Tengah – E Mambo Simbo
- f) Papua Pegunungan – Nunggunan
- g) Papua Selatan – Sajojo

h) Papua Barat Daya – Suling Sakur

c) Pentingnya Menghargai Keragaman Budaya

1. Meningkatkan persatuan dan kesatuan

Keragaman budaya adalah kekayaan bangsa yang perlu dijaga untuk menciptakan persatuan di Tengah perbedaan.

2. Membangun sikap toleransi

Menghargai perbedaan membantu kita untuk hidup rukun dengan orang lain, meskipun berasal dari latar belakang yang berbeda

3. Melestarikan budaya

Dengan mengenal dan melestarikan budaya, kita ikut menjaga warisan nenek moyang untuk generasi mendatang.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru dan memvaliditas serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan.³⁵

Langkah-langkah dari proses ini terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan Dimana ia akan digunakan akhirnya, merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Jenis penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif berasal dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan audiens. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek, isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran, dan tulisan dalam media

³⁵ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

pembelajaran serta evaluasi.³⁶ Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, kemenarikan tampilan dan kesesuaian penggunaan tulisan. Data yang diperoleh dari audiens adalah meliputi aspek kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.

Model penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis, seperti model pengembangan Borg and Gall dengan menggunakan 10 tahapan, model pengembangan 4D yaitu dengan menggunakan 4 tahapan, model pengembangan ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan. Pada penelitian ini model penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini salah satu model pengembangan pembelajaran yang paling populer dan banyak digunakan. Model ADDIE awalnya dikembangkan oleh *Florida State University* (FSU) pada tahun 1975. Model ini dikembangkan sebagai kerangka kerja sistematis untuk mendesain dan mengembangkan program pelatihan militer di Amerika Serikat.³⁷ Peneliti memilih model ADDIE dibandingkan model pengembangan lainnya karena ADDIE ini memiliki kerangka kerja yang sangat sistematis, terstruktur, dan mudah diikuti dalam setiap tahapan pengembangan media pembelajaran. Model ini memberikan panduan yang jelas mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan, implementasi, hingga evaluasi yang

³⁶ Agus Rustamana et al., "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69, <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

³⁷ Michael Molenda, "The ADDIE model," *Encyclopedia of Educational Technology, ABC-CLIO* 20 (2003): 2005, http://www.indiana.edu/~molpage/The_ADDIE_Model_Encyclo.pdf.

berkelanjutan, sehingga memudahkan pengendalian kualitas produk. Selain itu, fleksibilitas model ADDIE memungkinkan peneliti melakukan revisi dan perbaikan secara iteratif berdasarkan hasil evaluasi pada tiap tahap, berbeda dengan beberapa model lain yang cenderung linier dan kurang responsif terhadap perubahan. ADDIE juga sudah banyak digunakan dan terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan dan pengembangan media berbasis teknologi, termasuk media interaktif seperti Augmented Reality (AR). Oleh karena itu, model ADDIE dipandang paling tepat untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SD Assunniyyah Kencong Jember.



Model ADDIE menggunakan 5 tahapan dalam penelitian, tahap yang pertama yaitu analisis, analisis digunakan untuk mencari data tentang permasalahan di sekolah dan memberikan solusi dengan penggunaan media yang dikembangkan. Kedua Desain, desain tersebut yaitu membuat konsep rancangan untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Ketiga pengembangan, pengembangan tersebut membuat media pembelajaran yang telah dirancang menjadi media yang sudah siap untuk diterapkan dan diuji

oleh para ahli. Keempat penerapan, media yang telah di buat kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media tersebut. Kelima evaluasi, yaitu merevisi ulang media yang telah dikembangkan dengan beberapa dan kritikan yang diberikan oleh guru dan terlihat dari respon peserta didik. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini memiliki satu keunggulan yaitu pendekatannya yang sistematis dan terstruktur, memastikan setiap tahap pengembangan dilakukan secara menyeluruh dan efektif.³⁸

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan penelitian yang bertujuan menciptakan produk baru, atau mengembangkan produk yang sudah. Pada metode penelitian research and development terdapat beberapa macam model pengembangan, salah satunya yaitu model pengembangan ADDIE, model tersebut sekaligus model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Serta media yang dikembangkan yaitu media Diorama Augmented Reality (AR) materi keragaman budaya Indonesiaku.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, karena model ADDIE sangat sering digunakan untuk dapat menghasilkan sebuah design. Model ADDIE (Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation) ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran

³⁸ Iis Prasetyo, "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development, UNY 2014.," *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan* 6 (2014): 11.

seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta media dan bahan ajar pembelajaran.³⁹ Adapun tahapan dalam pengembangan media Diorama Augmented Reality (AR) ini berdasarkan model pengembangan ADDIE (Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation) dapat digambarkan sebagai berikut:

1 Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis terdapat 2 langkah, yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Pada tahap analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila dan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama pembelajaran dilaksanakan, setelah itu menemukan solusi yaitu dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.⁴⁰ Sedangkan analisis kebutuhan atau need assesment adalah menemukan kebutuhan mengenai media dan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk penunjang dalam memahami pembelajaran.

2 Desain (Design)

Tahap desain merupakan proses merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan Rancangan ditulis dengan jelas

³⁹ Astri Asmayanti, Isah Cahyani, dan Nuny Sulistiany Idris, "Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman," *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV* (2020): 259–267, <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>.

⁴⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

dan rinci agar proses pengembangan berjalan dengan baik sesuai dengan rencana.⁴¹ Beberapa rancangan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yaitu mengacu pada spesifikasi produk yang telah dipaparkan selanjutnya, menentukan bahan dan alat dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam pembuatan media media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR).

3 Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan, yaitu kegiatan merealisasi desain dari produk yang dirancang Konsep media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang sudah disusun pada tahap desain, kemudian dikembangkan menjadi produk yang sudah siap untuk diterapkan.

Beberapa tahapan dalam kegiatan tahap pengembangan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE, sebagai berikut :

- a. Memilih bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR).
- b. Bahan yang digunakan yaitu bahan yang awet dan tahan lama.
- c. Mempersiapkan alat-alat dan bahan bahan yan dibutuhkan dalam proses pengembangan
- d. Membuat angket validasi kepada tiga para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tujuannya untuk mendapatkan saran dan pendapat serta penilaian kesesuaian materi dengan media.

⁴¹ Valentina Rossi Wibowo, Kharisma Eka Putri, dan Bagus Amirul Mukmin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): 58–69.

- e. Melakukan revisi dan perbaikan media sesuai dengan saran dari para ahli, setelah divalidasi media siap untuk di uji

4 Implementasi (Implementation)

Pada tahapan implementasi penelitian ini yaitu tahapan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang sudah didesain dan dikembangkan sebelumnya. Penerapan media ini dilakukan di SD Assunniyyah Kencong Jember Tahapan ini melibatkan guru, peserta didik dalam proses pembelajaran, implementasi ini dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.

5 Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses kegiatan belajar mengajar, baik sebelum ataupun sesudah tahap implementasi terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.⁴²

Kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada tahap sebelumnya akan dijadikan sebagai perbaikan dari media yang dikembangkan.

Apabila hasil yang ditemukan bernilai maka dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang selanjutnya.

⁴² Endang Mulyatiningsih, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang," *Islamic Education Journal* (2015): 35,110,114,120,121.

Berdasarkan uraian diatas, dari beberapa tahapan- tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implemetation, Evaluation) peneliti menganalisis permasalahan yang ada didalam pendidikan tentang pengembangan peserta didik yang dilakukan di SD Assunniyyah Kencong Jember, membuat media pembelajaran dengan sebaik mungkin serta tahan lama. Dalam penelitian juga menentukan validasi ahli dari ahli media, dan pembelajaran serta penerapan yan dilakukan di lembaga SD Assunniyyah Kencong Jember.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahapan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

Uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dilakukan kepada subjek penelitian yang meliputi pendidik sebagai pengguna dan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar, dimana uji coba kelompok besar melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yaitu seluruh peserta didik kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui

sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

D. Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, desain uji coba produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan media pembelajaran yang dikembangkan dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh ahli materi, ahli media, dan juga satu ahli pembelajaran yang diwakili oleh guru pendidikan Pancasila kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember, hal ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Hasil uji coba ini digunakan untuk melakukan evaluasi serta perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan

1. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* (AR) mengenai keragaman budaya Indonesiaku untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik yaitu:

a. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang ahli dan paham dalam media pembelajaran dan juga paham terkait pengembangan. Disini untuk ahli media dan pengembangan peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu bapak Dr. Nino

Indrianto, M.Pd. Peneliti memilih beliau untuk menjadi ahli media karena beliau paham terkait skripsi pengembangan dan juga ahli dalam hal media pembelajaran. Serta beliau mempunyai karya tulis jurnal yang membahas tentang pengembangan media.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang ahli dalam bidang materi, Penilai ahli materi yaitu dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I. peneliti memilih beliau untuk menjadi ahli materi karena beliau pernah mengajar dibidang pendidikan pancasila.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seorang guru kelas VA di SD Assunniyyah Kencong Jember. Beliau merupakan guru kelas yang mengajar pembelajaran pendidikan pancasila yaitu ibu Siti Maimunatul Azizah, S.Pd.

d. Peserta Didik Kelas VA

Peserta didik kelas VA merupakan subjek utama/sasaran utama dalam penelitian pengembangan ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas VA di SD Assunniyyah Kencong Jember.

2. Jenis Data

Secara umum, pada penelitian Research and Development tergantung peneliti akan memakai model dan juga data yang akan dikumpulkan oleh peneliti. Analisis data adalah suatu perhitungan terkait

indikator ataupun pengukuran untuk dapat mencari tahu pola hubungan yang terdapat pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya.⁴³ Analisis data penelitian dan pengembangan dapat dibagi menjadi dua kategori khususnya kategori kuantitatif dan kualitatif, pada interpretasi terkait pertanyaan itu adalah:

- a. Data kualitatif diperoleh ketika penulis memperoleh informasi melalui wawancara, observasi, dokumentasi untuk analisis permasalahan pada pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, serta perancangan.⁴⁴
- b. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket yang diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pengembangan dan evaluasi produk. Angket ini menghasilkan nilai atau angka yang digunakan untuk memastikan hasil yang akurat dan objektif Data kuantitatif ini mencakup masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta pengguna akhir produk yaitu peserta didik kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember.⁴⁵

3. Instrumen Pengumpulan Data

Pada instrumen pengumpulan data ini mengemukakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti yang sudah dikemukakan dalam butir sebelumnya Instrumen pengumpulan data

⁴³ Kothari, *research methodology: methods and techniques* (New Delhi: New Age International, 2019).

⁴⁴ IAIN, "Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif," *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (n.d.): 1–29.

⁴⁵ Muhammad Firmansyah, Masrun Masrun, dan I Dewa Ketut Yudha S, "Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif," *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (2021): 156–159.

merupakan langkah penting dalam suatu pola prosedur penelitian. Dimana instrumen pengumpulan data ini berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini adalah terdiri dari observasi, pedoman wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian melalui pengamatan dan observasi Pengamatan langsung pada proses belajar mengajar di Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember yaitu yang digunakan untuk melakukan observasi analisis kebutuhan dalam Lokasi penelitian yang ingin peneliti teliti.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu kegiatan mengumpulkan data dan mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian. Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan orang yang menjadi objek penelitian.

Dalam kegiatan wawancara pada penelitian dan pengembangan ini melakukan wawancara kepada Wali Kelas V dan Guru Mata Pelajaran pendidikan Pancasila di SD Assunniyyah Kencong Jember

yaitu ibu Siti Mainumatul Azizah, S.Pd. Pada wawancara ini dilaksanakan secara terstruktur, yang artinya menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap.

c. Dokumentasi

Mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, dan lain sebagainya. Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data berupa catatan dan dokumen lain yang berhubungan dengan permasalahan penelitian ini. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mencatat data hasil belajar peserta didik kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember sebelum menggunakan media Diorama Augmented Reality (AR).

d. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden. Angket atau kuisisioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan. Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert.⁴⁶ Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara menyeluruh berkaitan dengan sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.

⁴⁶ Mohmmad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2021.

Tabel 3.1
Skor Penilaian Validasi Ahli

No.	Jawaban Kelayakan	Skor
1.	Sangat Layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup Layak	3
4.	Kurang Layak	2
5.	Sangat Tidak Layak	1

Sumber : Muhammad Kholil, Lailatul Usriyah (2021)

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa angket yaitu sebagai berikut:

1) Angket Penilaian Ahli Materi

Angket penilaian ini berkaitan dengan validitas materi yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu materi keragaman budaya Indonesiaku.

2) Angket Penilaian Ahli Media

Angket ahli media berkaitan dengan validitas media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR).

3) Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

Angket ahli pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas V digunakan untuk menilai keefektifan media yang dikembangkan.

4) Angket Penilaian Respon Peserta Didik

Angket penilaian respon peserta didik berisi tentang kefahaman peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap materi Keragaman budaya Indonesiaku.

4. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data disini yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara serta angket dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif yaitu dengan menganalisis proses penelitian dengan berdasarkan hasil wawancara pada analisis permasalahan serta kebutuhan peserta didik.

Teknik analisis data kuantitatif yang berupa hasil penilaian yang digunakan yaitu statistik deskriptif, yang didasarkan pada temuan penilaian dari ahli (media, materi, guru dan siswa). Data kuantitatif diperoleh pada saat tahapan kevalidan media, uji penggunaan serta respon peserta didik menggunakan angket Data dikumpulkna dari berupa angket validasi ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Adapun instrumen penilaian ahli media sebagai berikut:

Table 3.2
Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran					
2	Media pembelajaran mudah dalam pengoprasian					
3	<i>Usabilitas</i> (mudah dapat digunakan dan sederhana dalam pengoprasiaannya)					
4	Kelengkapan isi media					
5	Pemilihan desain dan bentuk media yang menarik					
6	Penyajian bentuk media yang menarik					

7	Bentuk yang disajikan pada media dapat memudahkan peserta didik untuk menggali informasi materi dipelajari					
8	Konsep keragaman budaya Indonesiaku pada media mudah dipahami					
9	Penyajian desain tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa					
Jumlah Frekuensi						
Jumlah Skor						
Total Skor						

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilaksanakan oleh dosen ahli materi pembelajaran yang berkompeten dan ahli dibidang Pendidikan Pancasila.

Penilaian ini sesuai dengan materi dan media yang dikembangkan Dengan ini melalui penilaian ahli materi akan didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian Adapun instrumen angket penilaian ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.3
Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan konsep faktual					
2	Kesesuaian materi dengan indikator capaian pembelajaran					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas					
5	Cakupan materi jelas					
6	Kedalaman materi jelas					
7	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik					
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					
9	Kesuaian rangkaian dengan materi dan penjelasan					
Jumlah Frekuensi						
Jumlah Skor						
Total Skor						

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Kevalidan ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Adapun instrumen angket penilaian ahli Pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.4
Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran					
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis					
3	Desain media baik					
4	Media mudah digunakan					
5	Media tidak mengalami eror saat digunakan					
6	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar					
7	Interaktif peserta didik dengan media baik					
8	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun					
9	Media memiliki sifat yang menyenangkan					
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
Jumlah Frekuensi						
Jumlah Skor						
Total Skor						

d. Analisis Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik berupa kuesioner google form berisikan beberapa pertanyaan yang dibuat peneliti kemudian peserta didik mengisi angket dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan.

Analisis data untuk kevalidan media yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran, maka menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100x$$

Keterangan:

P : Presentase Kelayakan

$\sum x$: Total Skor

$\sum xi$: Total Skor Maksimal

100x : Konstanta

Setelah memperoleh hasil data yang dihitung sesuai dengan perhitungan presentasi, selanjutnya menentukan Tingkat kevalidan produk tersebut melalui table kriteria kevalidan berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Kevalidan

No.	Kriteria Pencapaian Penilaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak, sangat baik digunakan	Tidak Revisi
2.	68% < skor ≤ 84%	Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil	Tidak Revisi
3.	52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak, boleh digunakan dengan revisi besar	Sebagian Revisi
4.	36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak, tidak boleh dipergunakan	Revisi
5.	20% < skor ≤ 36%	Tidak Layak, tidak boleh dipergunakan	Revisi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

materi keragaman budaya Indonesiaku dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 65% hingga 100%.⁴⁷



⁴⁷ Kholil dan Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya di Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember. Penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE* dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan *ADDIE* adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke sekolah dasar yaitu di SD Assunniyyah Kencong Jember untuk mencari informasi yang ada di sekolah tersebut, adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas V A di SD Assunniyyah Kencong Jember sebagai subjek dalam penelitian ini dan didapatkan hasil rentang usia peserta didik kelas V A yaitu antara 10-12 tahun. Analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, dalam hal ini peneliti mengambil pada

pembelajaran Pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR).

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya dalam penggunaan media pembelajaran sebelumnya yaitu diorama 3d dalam pembelajaran pendidikan pancasila hanya digunakan satu kali saja, karena ketika pertama guru menggunakan media pembelajaran diorama 3d sebenarnya siswa sudah tertarik dengan penggunaan media tersebut, akan tetapi media tersebut bisa dikatakan masih perlu dikembangkan agar menjadi lebih baik dan bagus lagi. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi atau jika menggunakan media pembelajaran hanya media gambar saja yang digunakan. Guru cenderung hanya melakukan penyampaian materi, kemudian memberi tugas mengerjakan soal kepada peserta didik yang berasal dari buku sebagai sumber belajar dan apabila peserta didik kurang memahami materinya, peserta didik diminta untuk menanyakan kembali kepada guru agar lebih paham lagi. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar Pendidikan .

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan

dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Pada tahap desain dalam model pengembangan ADDIE, perumusan tujuan pembelajaran menjadi langkah penting yang mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sesuai Kurikulum Merdeka. Pada fase C untuk peserta didik kelas V Sd, CP mata pelajaran Pendidikan Pancasila menekankan kemampuan peserta didik dalam menunjukkan sikap positif terhadap keberagaman suku, budaya, dan bahasa di Indonesia serta memahami pentingnya persatuan dalam keberagaman sebagai bentuk pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan CP tersebut, dirumuskan tujuan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini adalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi ragam suku bangsa dan budaya di Indonesia, menyebutkan nama rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan bahasa dari beberapa provinsi, serta menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya sebagai wujud pengamalan sila ketiga Pancasila, yaitu Persatuan Indonesia. Dengan demikian, tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk

menumbuhkan pemahaman dan penghargaan peserta didik terhadap keragaman budaya bangsa Indonesia melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif menggunakan media berbasis teknologi AR.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR)

Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) didesain dengan menggunakan bahan-bahan yang praktis dan mudah didapatkan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) terbuat dari bahan dasar triplek tebal. Adapun tahap pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan yaitu: triplek berukuran tebal dan sedang, paku, engsel, gergaji, amplas, cat, aplikasi assembler untuk membuat gambar *augmented reality* (AR), sticker yang berisi barcode gambar *augmented reality*, soal, serta gambar macam-macam keragaman budaya untuk diletakkan pada background dan mempercantik media. Bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai.

Adapun hal-hal yang diperhatikan dalam penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

<https://youtu.be/AfnoOIzxcpo?si=2seKjBwETVtRo9SQ>

([youtu.in/VideomediadioramaYT](https://youtu.be/AfnoOIzxcpo?si=2seKjBwETVtRo9SQ))

- 1) Indikator dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR)
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami materinya.
- 3) Pemberian latihan soal dan uji kemampuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR).

3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) terdiri dari beberapa tahapan yakni, sebagai berikut:

- 1) Bentuk produk

Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini juga menggunakan bahan dan alat yang sangat mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, bahan-bahannya mudah ditemukan, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi

pembelajaran di kelas V yaitu Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator yang terdiri dari 3 validator yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

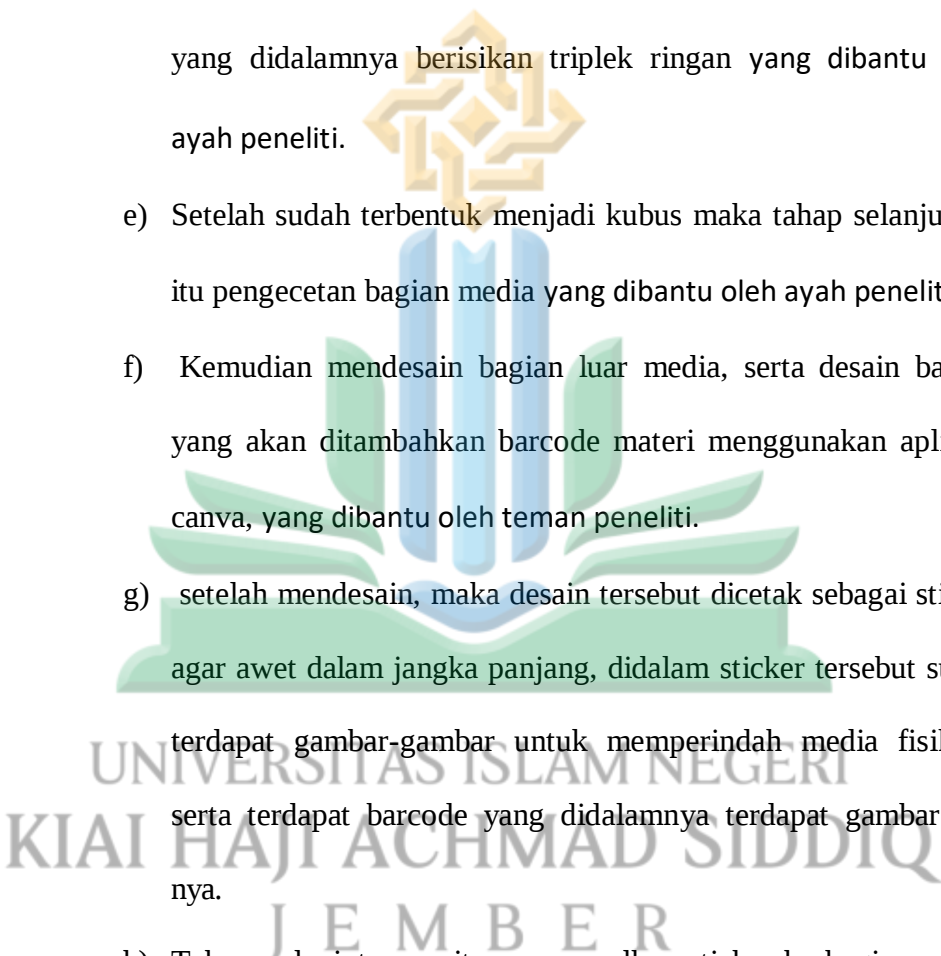
2) Komponen – Komponen Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR)

Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*

(AR) ini sangat mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam pembuatan media juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini menggunakan bahan-bahan yang mudah dijumpai dan didapatkan dilingkungan sekitar juga tidak mengandung bahan-bahan yang berbahaya.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari:

- a) siapkan triplek berukuran tebal,
- b) Kemudian dipotong menggunakan gergaji
- c) Triplek yang sudah dipotong harus diampas terlebih dahulu supaya permukaannya halus yang dibantu oleh ayah peneliti.

- 
- d) Kemudian triplek dibentuk dan disatukan menjadi sebuah kubus yang didalamnya berisikan triplek ringan yang dibantu oleh ayah peneliti.
 - e) Setelah sudah terbentuk menjadi kubus maka tahap selanjutnya itu pengecatan bagian media yang dibantu oleh ayah peneliti.
 - f) Kemudian mendesain bagian luar media, serta desain bagian yang akan ditambahkan barcode materi menggunakan aplikasi canva, yang dibantu oleh teman peneliti.
 - g) setelah mendesain, maka desain tersebut dicetak sebagai sticker agar awet dalam jangka panjang, didalam sticker tersebut sudah terdapat gambar-gambar untuk memperindah media fisiknya serta terdapat barcode yang didalamnya terdapat gambar AR nya.
 - h) Tahap selanjutnya yaitu menempelkan sticker ke bagian media kotak yang sudah dibuat sebelumnya.

3) Validasi

Validasi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 2 validator ahli, yaitu terdiri dari validator ahli materi dan validator ahli media. Validasi Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dilakukan oleh Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. dan validasi materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan Media pembelajaran interaktif berbasis

Augmented Reality (AR) untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

a) Validasi Ahli Media

Pada tahap validasi media yang dilakukan oleh Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Hasil penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran					√
2	Media pembelajaran mudah dalam pengoprasian					√
3	<i>Usabilitas</i> (mudah dapat digunakan dan sederhana dalam pengoprasiaannya)				√	
4	Kelengkapan isi media				√	
5	Pemilihan desain dan bentuk media yang menarik					√
6	Penyajian bentuk media yang menarik					√
7	Bentuk yang disajikan pada media dapat memudahkan peserta didik untuk menggali informasi materi dipelajari				√	
8	Konsep keragaman budaya Indonesiaku pada media mudah dipahami				√	
9	Penyajian desain tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa				√	
10	Media diorama AR dapat disimpan dan di gunakan berulang ulang					√
Total skor yang diperoleh		45				
Skor Maksimal		50				
Rata-rata Presentase		90%				
Kriteria		Sangat Valid				

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% =$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase rata-rata 90% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dari sebelumnya tidak ada pegangan, setelah dapat saran ditambahkan pegangan agar mudah untuk membuka medianya.

b) Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I. Validator memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Hasil penilaian validasi ahli materi pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan konsep faktual				√	
2	Kesesuaian materi dengan indikator capaian pembelajaran					√
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas				√	
5	Cakupan materi jelas					√
6	Kedalaman materi jelas				√	
7	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik					√
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					√
9	Kesuaian rangkaian dengan materi dan penjelasan				√	
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi keragaman budaya Indonesiaku					√

Total skor yang diperoleh	46
Skor Maksimal	50
Rata-rata Presentase	92%
Kriteria	Sangat Valid

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Pada tabel tersebut ditunjukkan bahwa hasil validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 92% yang artinya media yang dikembangkan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan dan dinyatakan sangat valid pada ketentuan kriteria kevalidan.

c) Validasi Ahli Pembelajaran

Pada tahap validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Siti Maimunatul Azizah, S.Pd., memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dalam Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Hasil penilaian validasi ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran					√
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis				√	
3	Desain media baik					√
4	Media mudah digunakan					√
5	Media tidak mengalami eror saat digunakan				√	

6	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar					√
7	Interaktif peserta didik dengan media baik					√
8	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun					√
9	Media memiliki sifat yang menyenangkan					√
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
Total skor yang diperoleh		48				
Skor Maksimal		50				
Rata-rata Presentase		96%				
Kriteria		Sangat Valid				

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 96% yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator yakni validator media, validator materi, dan validator pembelajaran terdapat saran dan kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media. Adapun saran dari validator ahli media yaitu: buku panduan manual ditambahkan barcode materinya, soal peserta didik sebaiknya ada yang manualnya beserta kunci jawaban. Adapun saran dari validator ahli materi yaitu akan lebih baik lagi jika di setiap barcode ada ringkasan materi. Sedangkan

saran dari ahli pembelajaran yaitu: untuk penguasaan materi,serta penguasaan dikelasnya sudah cukup baik tingkatan lagi suara serta cerianya kepada peserta didik.

4. Hasil Implementasi

Implementasi adalah tahapan yang digunakan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Produk yang sudah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba atau dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan di SD Assunniyyah Kencong Jember pada peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 4 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan *pretest*, pertemuan ketiga dan keempat dilakukan *Posttest* dan uji coba kelompok kecil dan besar. Adapun bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.1
Penyampaian Materi

Dalam gambar tersebut menunjukkan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menyampaikan materi yang akan diajarkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Materi yang disampaikan adalah materi keragaman budaya Indonesiaku Pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 4.2

Gambar penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dan Kegiatan Berdiskusi Kelompok

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dapat diperoleh data keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam materi keragaman budaya Indonesiaku Muatan Pendidikan Pancasila dari angket respon peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas V adalah 69,6. Sedangkan setelah

diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 96,8. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan

menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata-rata 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) sangat efektif diterapkan pada materi keragaman budaya Indonesiaku Muatan Pendidikan Pancasila.

Adapun data *hasil pretest* dan *posttest* setiap siswa ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil Pretest Peserta Didik Kelas V

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Skor max	Nilai
1	Mohammad Nur Azlan Bin Umar	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	100	90
2	kejora athaya salsabilla	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	100	90
3	Muhammad Farzan Naushad Al ariq	10	10	10	10	0	10	0	0	10	10	70	100	70
4	muhammad izam arif yahya	10	10	10	10	0	10	0	0	10	10	70	100	70
5	jauhari ahmad yazid	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	100	90
6	ummi shaidah	10	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80	100	80
7	arina nur rafifah	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90	100	90
8	Nimas Raida Rahmania	10	10	0	0	10	10	0	0	10	10	60	100	60
9	Muhammad rafael fahril	10	10	10	0	0	10	0	0	10	10	60	100	60
10	jefri al ghusni	0	10	0	10	10	0	10	10	0	10	60	100	60
11	Qayshara Qaireen azzalea	0	10	10	0	0	10	10	0	10	10	60	100	60
12	muhammadsyamirdalliarrozun	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80	100	80
13	Almeera kaleela aabidah fajar	10	0	10	0	0	10	10	0	10	10	60	100	60
14	novrillia kikandrya arrevi rachmandasitha	10	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80	100	80
15	khaira talita sakhi	10	0	10	10	0	10	10	0	10	10	70	100	70
16	ahmad mudzaffar maulana	10	10	10	0	0	10	0	0	10	10	60	100	60
17	ahmad ali rovid	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	100	90
18	Ahmad Airlangga kisan	0	0	10	10	0	10	10	10	10	0	60	100	60

19	Ahmad Syauqi putra	10	10	10	10	0	10	10	0	10	0	70	100	70
20	Azzahro	10	10	0	10	10	10	10	10	0	10	80	100	80
21	Muhammad Abdul faqih	0	10	10	0	0	0	0	10	10	10	50	100	50
22	Muhammad Sayyid Husain.N.	0	10	0	10	10	10	0	10	0	0	50	100	50
23	Naisyilla Febian Lailatul istianah	10	0	0	10	10	10	0	10	10	0	60	100	60
24	Najwa akifah khumairoh	10	0	10	10	0	0	0	0	10	10	50	100	50
25	Ni'ma Diana	0	10	10	10	10	10	10	0	0	0	60	100	60
Rata-rata														69,6

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh jumlah nilai 1.740 dengan nilai rata-rata 69,6, nilai minimum 60, nilai maksimum 90 dari hasil data *pretest* skor maksimal adalah 100.

Tabel 4.5

Hasil Posttest Peserta Didik Kelas V

REKAPAN NILAI POST-TEST

N o. Si s w a	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jum lah	Skor Mak sima l	Nilai
1	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	85	100	85
2	0	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	65	100	65
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100

16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
17	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	90	100	90
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
20	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85	100	85
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100
25	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	100	95

96,8

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti, diperoleh data jumlah nilai 2.420, nilai rata-rata 96,8, nilai minimum 65, nilai maksimum 100 dan presentase ketuntasan memperoleh 90% dari hasil data tabel tersebut siswa memperoleh nilai tuntas. Dan hanya satu siswa yang belum mencapai nilai tuntas dikarenakan peserta didik tersebut memang memiliki kesulitan dalam memahami materi.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) Pendidikan Pancasila pada Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember layak dan efektif untuk digunakan. Data yang didapat dari model ADDIE yaitu :

- 1) Analisis yang dilakukan melalui wawancara kepala sekolah, guru kelas VA, peserta didik, observasi serta melihat langsung proses pembelajaran di kelas VA SD Assunniyyah Kencong Jember.
- 2) Desain media yang menarik agar peserta didik tertarik melihat media yang peneliti buat, tidak hanya desain fisik saja, peneliti membuat desain gambar augmented reality (AR) serta merancang metode apa yang akan digunakan untuk proses belajar mengajar.
- 3) Pengembangan media yang dibantu pembuatannya oleh ayah peneliti dalam proses pembuatan media fisik seperti memotong triplek, memaku triplek, sampai media fisik tersebut selesai, serta teman peneliti yang membantu pembuatan media berupa barcode yang didalamnya terdapat gambar augmented reality (AR).
- 4) Implementasi dilakukan di kelas VA SD Assunniyyah Kencong Jember, dalam penerapan ini peneliti menerapkan media yang sudah didesain dengan sebaik mungkin serta melakukan pretest dan posttest diawal pembelajaran dan akhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik. Peneliti menggunakan angket respon peserta didik untuk melihat efektivitas serta kelayakan media yang digunakan peneliti.
- 5) kegiatan validasi ahli materi mengenai capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta modul ajar yang akan di gunakan untuk penelitian, dengan catatan saran buat akan lebih baik lagi jika disetiap barcode terdapat ringkasan materi.

- 6) Kegiatan validasi ahli media mengenai media fisik yang didalamnya terdapat barcode dan dilihat bagian gambar augmented reality (AR), dengan catatan hanya terdapat pada bagian media fisik ditambahkan pegangan bagian atas untuk memudahkan saat membuka media.

Selanjutnya, saran dan dan kritikan terhadap kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) oleh validator dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator merupakan bahan acuan untuk menyempurnakan dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media dan ahli materi. Dimana validator ahli media adalah bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Khas Jember dan untuk validator materi Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku dosen mata kuliah Pendidikan Pancasila di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 2 validator disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	90%	Sangat Valid
2	Validator 2	92%	Sangat Valid
3	Validator 3	96%	Sangat Valid
Nilai rata rata prosentase		93%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 93%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media *Diorama Augmented Reality (AR)* telah memenuhi kategori valid atau sangat layak digunakan. Hal ini berarti media *Diorama Augmented Reality (AR)* dapat dipergunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media *Diorama Augmented Reality (AR)* oleh validator dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media dalam penelitian ini diperoleh dari analisis hasil belajar peserta didik dan angket respon siswa selama pembelajaran.

a. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* berupa hasil tes pilihan

ganda yang diberikan kepada peserta didik guna mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Pretest* dan *posttest* adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari soal pretest 10 soal pilihan ganda yang masing-masing soal apabila dijawab benar mendapatkan skor 1 dan posttest 20 soal pilihan ganda yang masing-masing soal apabila dijawab benar mendapatkan skor 5.

Analisis uji T dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pengukuran *N –Gain Score*. Berikut data yang disajikan dari hasil pretest dan posttest menggunakan pengukuran *N-Gain Score* ditunjukkan pada table.

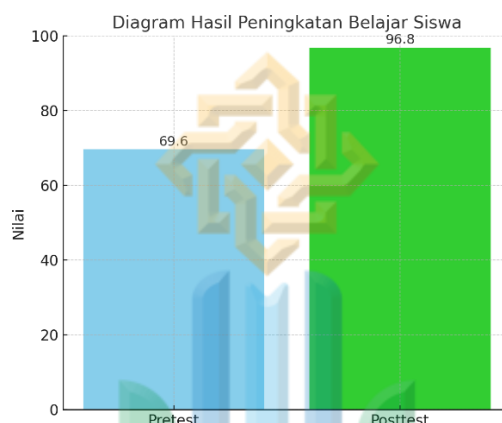
Tabel 4.7
Analisis Data Menggunakan *N-Gain Score*

Pre-Test	Post-Test	Post - Pre	Max - Pre	N gain	Keterangan
90	85	-5	10	-0,50	Turun
90	65	-25	10	-2,50	Turun
70	100	30	30	1,00	Tinggi
70	100	30	30	1,00	Tinggi
90	100	10	10	1,00	Tinggi
80	100	20	20	1,00	Tinggi
90	100	10	10	1,00	Tinggi
60	100	40	40	1,00	Tinggi
60	100	40	40	1,00	Tinggi
60	100	40	40	1,00	Tinggi
60	100	40	40	1,00	Tinggi
80	100	20	20	1,00	Tinggi
60	100	40	40	1,00	Tinggi
80	100	20	20	1,00	Tinggi
70	100	30	30	1,00	Tinggi
60	100	40	40	1,00	Tinggi

90	90	0	10	0,00	Tetap
60	100	40	40	1,00	Tinggi
70	100	30	30	1,00	Tinggi
80	85	5	20	0,25	Rendah
50	100	50	50	1,00	Tinggi
50	100	50	50	1,00	Tinggi
60	100	40	40	1,00	Tinggi
50	100	50	50	1,00	Tinggi
60	95	35	40	0,88	Tinggi
Rata - Rata				0,72500	Tinggi

Berdasarkan presentase nilai Score menunjukkan rata-rata presentase sebesar 72,500% yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 72% setelah adanya pengembangan media *Diorama Augmented Reality (AR)* dalam pembelajaran tema keragaman budaya Indonesiaku. Yang artinya pengembangan media efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Analisis mengenai skor *pretest* dan skor *posttest* setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media *Diorama Augmented Reality (AR)* menunjukkan hasil peningkatan hasil belajar yang signifikan. Data hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4.3
Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Pada gambar menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas V adalah 69,6.

Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 96,8. Hal ini menunjukkan bahwa media *Diorama Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan hasil belajar dan artinya media tersebut efektif digunakan terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

b. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket pada media *Diorama Augmented Reality (AR)*. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel.

Tabel 4.8
Hasil Respon Peserta Didik

No	Nama	Nomor Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mohammad Nur Azlan Bin Umar	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
2	kejora athaya salsabilla	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
3	Muhammad Farzan Naushad Al ariq	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
4	muhammad izam arif yahya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	jauhari ahmad yazid	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
6	ummi shaidah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	arina nur rafifah	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
8	Nimas Raida Rahmania	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Muhammad rafael fahril	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
10	jefri al ghusni	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Qayshara Qaireen azzalea	5	5	5	5	5	5	5		4	5
12	muhammadsyamirdal liuarrozun	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4
13	Almeera kaleela aabidah fajar	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
14	novrillia kikandrya arrevi rachmandasitha	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
15	khaira talita sakhi	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
16	ahmad mudzaffar maulana	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5
17	ahmad ali rovid	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Ahmad Airlangga kisan	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
19	Ahmad Syauqi putra	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
20	Azzahro	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
21	Muhammad Abdul faqih	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Muhammad Sayyid Husain.N.	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
23	Naisyilla Febian	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5

	Lailatul istianah										
24	Najwa akifah khumairoh	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
25	Ni'ma Diana	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		123	12	11	12	12	12	12	11	11	12
			1	7	4	2	3	3	5	2	0
Jumlah Akhir		120									
		0									
Present ase		96									
Rata Rata Present ase		96									
Katego ri Respo n Siswa		San gat Baik									

data	Skor	Kategori respon siswa
Ketertarikan Siswa	96	Sangat Baik
Rata - rata prosenrtase	96	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media *Diorama Augmented Reality (AR)* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata-rata 96%.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi, kemudian dilakukannya revisi produk sesuai dengan saran validator. Adapun perubahan media *Diorama Augmented Reality (AR)* sebelum revisi dan sesudah revisi ditampilkan pada gambar.



Gambar 4.4
Media Sebelum Revisi

Gambar diatas merupakan gambar media sebelum revisi, yang mana pada bagian media belum ada tambahan pegangan. Pada bagian buku panduan di sarankan oleh validator didalamnya ditambahkan barcode materi yang ada di dalam media tersebut, dan tambahkan materi bacaannya juga, serta soal untuk peserta didik tambahkan juga yang manualnya beserta kunci

jawabannya, serta pembenaran tulisan dari kompetensi inti menjadi tujuan pembelajaran.



Gambar 4.5
Media Setelah Revisi

Gambar diatas merupakan gambar setelah direvisi, berdasarkan saran dari validator, yang mana pada bagian media sudah terdapat pegangan agar lebih mudah untuk dibawa bawa. Pada bagian buku panduan sudah terdapat barcode yang terdapat dalam media, serta sudah terdapat bahan bacaan berupa barcode juga dan soal manual beserta kunci jawabannya.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Definisi media pembelajaran menurut Sari, Helsy, I., M.Pd., dkk. (2019) Media dalam pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa agar lebih mudah dipahami. Menurut Gerlach & Ely, media bisa berupa manusia, materi, atau kejadian yang membantu siswa belajar. Bovee (1997) menyebut media sebagai alat penyampai pesan, sementara Latuheru menekankan fungsi edukatifnya. Secara umum, media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan membuat proses belajar lebih efektif.⁴⁸

Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini sudah memperhatikan aspek-aspek pembuatan media pembelajaran. Aspek- aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan, dan keefektifan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu yang pertama analisis, kedua desain atau perencanaan, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan yang kelima adalah evaluasi. Selama proses pengembangan media ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari

⁴⁸ Sari et al., “Modul MEDIA PEMBELAJARAN,” *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung* (2019): 2013–2015.

validator media, validator materi dan validator pembelajaran.

Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti sudah sesuai dengan teori yang digunakan. Teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teori dari Seel dan Richey (1994) yang berpendapat bahwa pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis yaitu analisis pengamatan, analisis respon peserta didik, dan analisis hasil belajar peserta didik.

Spesifikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dari segi desain yaitu pewarnaan yang menarik dan warna media diambil dari warna-warna kesukaan peserta didik. Pembuatan media di desain agar mudah diaplikasikan atau digunakan langsung oleh peserta didik dengan mudah. Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) berbentuk kubus berbahan triplek tebal dan tipis yang dilapisi sticker yang telah di desain semenarik mungkin, didalam media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) terdapat barcode gambar keragaman budaya Indonesia, barcode materi keragaman budaya Indonesia, barcode soal untuk mengetahui kemampuan peserta didik seberapa faham materi yang di dapat dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR)

menyajikan ilustrasi gambar berbentuk 3 dimensi (3D) yang dapat muncul ke permukaan dari setiap sisi dalam kubus ketika kotak dibuka.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) berisi materi keragaman budaya Indonesiaku seperti rumah adat, pakaian adat, suku dan bahasa daerah, alat musik daerah, senjata tradisional, lagu daerah, makanan dan minuman khas daerah, serta tarian daerah. Desain gambar pada media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan warna yang cerah dan menarik sehingga jelas untuk dilihat. Pemilihan jenis dan ukuran disesuaikan sehingga dapat jelas dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari:

1. Siapkan bahan-bahannya seperti triplek tebal dan tipis, engsel pintu, cat, amplas, paku, desain untuk media.
2. Membuat media fisiknya terlebih dahulu sampai berbentuk kubus, dan didalamnya ada 4 bagian seperti papan persegi panjang yang mempunyai sekat untuk pembatas barcode gambar.
3. Kemudian mulai membuat gambar 3d melalui aplikasi assemblr edu, dan aplikasi pendukung lainnya.
4. Ketika semua gambar sudah terselesaikan maka selanjutnya mengubahnya menjadi barcode.

- 5 Selanjutnya mulai mendesain untuk bagian media fisiknya, seperti untuk background setiap sisi media, dan mendesain bagian 4 sisi persegi panjang tersebut dan ditambahkan barcode yang sudah di siapkan tadi.
- 6 Setelah desain semua sudah jadi, maka desain tersebut dicetak agar menjadi sebuah sticker, agar awet juga.
- 7 Proses selanjutnya ketika sticker berhasil di cetak, maka sticker tersebut ditempelkan sesuai dengan apa yang sudah di desain.
- 8 Merapihkan sticker menggunakan gunting, lem, cutter, dll. Sehingga media tersebut menjadi lebih bagus dan menarik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) di antaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Diseminasi produk ini adalah tahap penyebaran hasil pengembangan (produk) kepada khalayak yang lebih luas setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dinyatakan layak

dan efektif. Tujuan utama dari diseminasi ini adalah agar media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang telah dikembangkan bisa digunakan, diaplikasikan, atau diadopsi oleh pengguna lain, seperti guru, sekolah, institusi pendidikan, atau pihak terkait lainnya. Berikut ini link berupa video serta cara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) :

a. IG link :

<https://www.instagram.com/reel/DJj-QkQBbXz/?igsh=MWNtaGM2amdqenVxag==>
(ungu.in/VideomediadioramaIG)

b. FB link :

<https://www.facebook.com/share/v/12KMtLt33e5/>
(ungu.in/VideomediadioramaFB)

c. Tiktok:

https://www.tiktok.com/@fifiiiiii_26/video/7503661693545860407
(ungu.in/VideomediadioramaTIKTOK)

d. Youtube:

<https://youtu.be/AfnoOIzxcpo?si=2seKjBwETVtRo9SQ>
(ungu.in/VideomediadioramaYT)

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan oleh peneliti di kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman budaya Indonesiaku sudah memenuhi

kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.

- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun di lingkungan Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di SD Assunniyyah Kencong Jember tentang Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku di kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember Tahun pelajaran 2024/2025 yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*

(AR) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku di kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember Tahun pelajaran 2024/2025 diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 90% yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan.

3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*

(AR) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku di kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember Tahun pelajaran 2024/2025 diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan tes. Tes dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Hasil keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) diketahui dan diperoleh dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 68%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, Rizky, Universitas Islam, dan Negeri Ar-rairy Banda. "Increasing Student Learning Motivation by Using Diorama Media in Ecosystem Material for Junior High" 1, no. June (2024): 1–6.
- Andini, Tri Julia, dan Yusuf Suharto. "Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi : Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik" 7 (2024): 219–233.
- Andriani, Miranti Widi, dan Amelia Ramadani. "The Effect of Using Android-Based Augmented Reality Media on Critical Thinking Skills of Elementary School Class Students." *JUPE : Jurnal of Mandala Education* 7, no. 2 (2022): 567–576. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/3849/2863>.
- Asmayanti, Astri, Isah Cahyani, dan Nuny Sulistiany Idris. "Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman." *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV* (2020): 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>.
- Astinah, Astinah, Asyraf Suryadin, dan Eka Wahyuningsih. "Penggunaan Media Diorama dan Hasil Belajar Siswa Materi Lingkungan Pada Kelas I SD Negeri 16 Sungailiat." *Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2023): 60–70.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, dan Siti Fatimatuz Zahroh. "Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 2943–2952.
- Belajar, Hasil, Siswa Kelas, dan Sekolah Dasar. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran PPKn Berbantuan Media Papan Kantong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIC di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 14 (2024).
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- Chatulistiwa, Diazs, Nazwa Mustika, Salsa Khairunnisa, dan Gunawan Santoso. "Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia Pendahuluan Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)" 03, no. 02 (2024): 122–131.

- Eka Purnama Sari. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah." *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, no. 9-Oct-2020 (2020).
- Ermawati, Diana, Lovika Ardana Riswari, Esti Wijayanti, Andin Prameswari, Muhammad Ichsan, dan Abdul Lathif. "Pengaruh Media Mabarung Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Matematis Siswa SD." *Scientia : Social Sciences and Humanities* 3, no. 2 (2024): 327–333.
- Firmansyah, Muhammad, Masrun Masrun, dan I Dewa Ketut Yudha S. "Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif." *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (2021): 156–159.
- Fransiska, Junita Dwi, Nur Aini Insiyrotun Nisa, Susilo Tri Widodo, Wulan Azizah Aulia, dan Muhammad Nurul Udin. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Melalui Model Pjbl." *Journal Genta Mulia* 15, no. 01 (2023): 114–122.
- Ginting, Mustiranda, dan Husna Parluhutan Tambunan. "Pengaruh Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Meda." *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science* 01, no. 03 (2023): 132–139. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>.
- Hanifah, Umi. "He Impact of Diorama'S Use of Media on Learning Results Cognitive Science Matter in Ecoserries Class V Sdn Singapadu To Curug City Attack Banten in 2020/2021 Killing Buffen." *Desanta Indonesian of Interdisciplinary Journal* 2, no. September 2020 (2020): 54.
- Hidayah, Yayuk, dan Suyitno. "Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 2 (2021): 22–30.
- IAIN. "Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif." *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (n.d.): 1–29.
- Imron Fauzi. *Etika Pofesi Keguruan*, 2018. [http://repo.iaintulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iaintulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).
- Indra, Adi Darma, Abdul Azis, dan Luh Gede Maya Wirastuti Dewi. *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*, 2021.
- Inklusi, Pendidikan, Di Sekolah, Ronald Fransyaigu, Inge Ayudia, Rapite Arpilina, Bunga Mulyahati, dan Ary Kiswanto. "Inovasi Media Augmented Reality

- Dalam Mengoptimalkan” 4, no. 5 (2024): 878–885.
- Kholil, Mohmmad, dan Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2021.
- Mardiah, Ainun, Ahmad Harjono, dan Muhammad Tahir. “Modul Ajar Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Kelas V” 6, no. 4 (2024).
- Mayer, Richard E. “Multimedia learning.” *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory* 41, no. December (2002): 85–139.
- Molenda, Michael. “The ADDIE model.” *Encyclopedia of Educational Technology, ABC-CLIO* 20 (2003): 2005. http://www.indiana.edu/~molpage/The ADDIE Model_Encyclo.pdf.
- Muchtar, Fitriani, Erma Suryani Sahabuddin, & Sayidiman, dan Artikel Info Abstrak. “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ipa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Unggulan Toddopuli Makassar.” *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 81. <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>.
- Mulyatiningsih, Endang. “PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang.” *Islamic Education Journal* (2015): 35,110,114,120,121.
- Nur Fadillah, Studi, Program, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, dan Mishbahul Munir. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ZATASE (ZATHURA BERBASIS ASSEMBLR EDU) PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER,” no. April (2021).
- Okpatrioka Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Pendidikan Guru, Jurnal MI, Cynthia Safitri, Muhammad Suwignyo Prayogo, Uin KH Achmad Shiddiq Jember, Jl Mataram No, Mangli Jember, dan Jawa Timur Indonesia. “Akselerasi: Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode Pada Materi Ipa Di Upt Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik” 4, no. 2 (2023): 75–87.
- Piaget, Jean. “To Understanding To Invent Future Education” (2019): 1–150.
- Prasetyo, Iis. “Teknik Analisis Data Dalam Research and Development, UNY 2014.” *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan* 6 (2014): 11. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.

- Rahayu, Fitriyani siti. "Pengembangan media pembelajaran diorama." *Range Management and Agroforestry* 4, no. 1 (2020): 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.asw.2013.04.001>http://journals.cambridge.org/abstract_S0140525X00005756<http://www.br-scanned.org/pub/index.php/rbie/article/view/1293><http://www-psych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Edmedia99.html><http://urd>.
- Rifai, Achmad. "Tafsirweb: Digitalization of Qur'anic Interpretation and Democratization of Religious Sources in Indonesia." *Jurnal At-Tibyan: Jurnal Ilmu Alqur'an dan Tafsir* 5, no. 2 (2020): 152–170.
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, Universitas Sultan, Ageng Tirtayasa, Jl Raya, Ciwaru No, dan Serang Banten. "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Salmaiyah, Efa, Faridlotul Janah, dan Mumun Nurmilawati. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pencernaan Kelas V SDN" (n.d.): 1422–1428.
- Sari, Imelda Helsy, Riri Aisyah, dan Ferli S. Irwansyah. "Modul MEDIA PEMBELAJARAN." *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung* (2019): 2013–2015.
- Sari, Indah Purnama, Ismail Hanif Batubara, Al Hamidy Hazidar, dan Mhd Basri. "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran." *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 1, no. 4 (2022): 209–215.
- Subroto, Desty Endrawati, Supriandi, Rio Wirawan, dan Arief Yanto Rukmana. "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): 473–480.
- Wibowo, Valentina Rossi, Kharisma Eka Putri, dan Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): 58–69.
- Widiyono, Aan, Latifah Nuraini, Arif Chasannudin, Joko Minardi, dan Aulia Miftahul Jannah. "Development of 'Water Detective' Diorama in Islamic Education through Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5)." *Jurnal Tarbiyatuna* 14, no. 1 (2023): 1–15.

Yuneva, Hanifah Aulia, dan Dadan Suryana. “Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Literasi Keuangan Anak Usia Dini.” *Journal of Education Research* 3, no. 3 (2022): 125–130.

Zaid, Muhammad, Firdha Razak, dan A. Aztri Fithrayani Alam. “Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu* 2, no. 2 (2022): 59–68.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khofiyatul Jannah
 NIM : 211101040025
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas 5 di SD Assunniyyah Kencong Jember”** adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Dengan demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 21 April 2025

Saya menyatakan



(Khofiyatul Jannah)

21110104005

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sd Assunniyyah Kencong Jember	1. Variabel Bebas: Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila 2. Variabel Terikat: Kelayakan terhadap media Diorama Augmented Reality (AR)	1. Hasil Kelayakan oleh para ahli yang meliputi: a. Kelayakan Media b. Kelayakan Materi 2. Kepraktisan produk oleh guru dan peserta didik. 3. Keefektifan produk melalui nilai pretest dan posttest	1. Observasi 2. Wawancara 3. Hasil angket validasi ahli media dan materi 4. Hasil angket respon guru dan peserta didik 5. Hasil nilai pretest dan posttest	1. Jenis penelitian Research and Development model ADDIE 2. Prosedur model penelitian: Model pengembangan ADDIE 3. Tahapan penelitian: a. Analysis (analisis kebutuhan) b. Design (perencanaan) c. Development (pengembangan perangkat pembelajaran) d. Implementation (implementasi)	1. Bagaimana kelayakan Diorama Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran untuk materi keragaman budaya Indonesiaku di SD Assunniyyah Kencong Jember? 2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan Diorama Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran untuk materi keragaman budaya Indonesiaku di SD Assunniyyah Kencong Jember? 3. Seberapa efektif penggunaan Diorama Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesiaku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Assunniyyah Kencong Jember?

Lampiran 3

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10320/In.20/3.a/PP.009/02/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD ASSUNNIYYAH KENCONG
 Ponjen, Jombang, Kec. Jombang, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68168

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040025
 Nama : KHOFIYATUL JANNAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai : PENGEMBANGAN DIORAMA AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Februari 2025


 Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN PENELITIAN


YAYASAN ASSUNNIYYAH
 Akte Notaris : Hj. UMI CHOLILAH, S.H., M.Kn. No. 1 Tgl. 19 April 2013
SD ASSUNNIYYAH KENCONG
 Jl. Patok Krajan I Kencong Jember Telp. 085204220119

SURAT KETERANGAN
 NOMOR: 12/A/SD-ASSUNNIYYAH/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.
Jabatan	: Kepala Sekolah

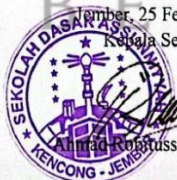
Menerangkan bahwa

Nama	: KHOFIYATUL JANNAH
NIM	: 211101040025
Prodi	: PGMI
Universitas	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian /riset berkenaan dengan penyelesaian tugas studinya dengan judul **"PENGEMBANGAN DIORAMA AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER"**.

Jember, 25 Februari 2025
 Kepala Sekolah

 Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.



Lampiran 5

PEDOMAN WAWANCARA

No.	Sasaran	Pertanyaan
1.	Kepala Sekolah	Apa visi dan misi berdirinya SD Assunniyyah Kencong Jember Ada berapa jumlah pendidik/guru dan jumlah peserta didik di SD Assunniyyah Kencong Jember Dalam lembaga SD Assunniyyah Kencong ini, kurikulum apa yang ditetapkan? Apakah peran/upaya sebagai kepala sekolah, dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik untuk siswa? Apakah saja peran tersebut? Apakah ada faktor atau penghambatan/pendukung?
2.	Wali Kelas 5	Bagaimana kondisi belajar mengajar dalam sehari-hari? Kendala apa yang guru hadapi pada saat proses pembelajaran? Apakah ada pembelajaran yang masih belum tercapai dengan maksimal di kelas 5 ini? Apakah guru menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung? Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih efektif? Model pembelajaran apa yang paling banyak diminati oleh peserta didik? Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan daya tarik siswa dalam menangani pembelajaran yang masih belum tercapai itu? Apakah diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran supaya dapat berkembang dan tercapai dengan semestinya?

Lampiran 6

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR MEDIA


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website: [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2873/In.20/3.a/PP.009/02/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 211101040025
 Nama : KHOFIYATUL JANNAH
 Semester : Semester Delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Februari 2025
 Dekan,
 Nino Indrianto, M.Pd.
 Khotibul Umam



Lampiran 7

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR MATERI


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website: <http://ftik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2876/In.20/3.a/PP.009/02/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101040025
Nama	: KHOFIYATUL JANNAH
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Februari 2025

Dekan,

Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR PEMBELAJARAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fak.uinkhas-jember.ac.id](http://fak.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2861/In.20/3.a/PP.009/02/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Siti Mainumatul Azizah, S.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Siti Mainumatul Azizah, S.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101040025
Nama	: KHOFIYATUL JANNAH
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN DIORAMA AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Februari 2025



[Signature]
KHOTIBUL UMAM

Lampiran 9

HASIL VALIDASI MEDIA**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian	:	Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember
Sasaran Program	:	Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Dosen Validator	:	Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
Peneliti	:	Khofiyatul Jannah

Petunjuk Penggunaan

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran Diorama Augmented Reality (AR) pendidikan pancasila yang dikembangkan pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember.

Pendapat, penilaian, saran, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.

Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

A. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran					✓
2	Media pembelajaran mudah dalam pengoprasian					✓
3	Usabilitas (mudah dapat digunakan dan sederhana dalam pengoprasiaannya)				✓	
4	Kelengkapan isi media				✓	
5	Pemilihan desain dan bentuk media yang menarik					✓
6	Penyajian bentuk media yang menarik					✓
7	Bentuk yang disajikan pada media dapat memudahkan peserta didik untuk menggali informasi materi dipelajari				✓	
8	Konsep keragaman budaya Indonesiaku pada media mudah dipahami				✓	
9	Penyajian desain tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
10	Media diorama AR dapat disimpan dan di gunakan berulang ulang					✓
Total skor yang diperoleh		45				
Skor Maksimal		90				
Rata-rata Presentase						
Kriteria		Sangat valid				

$\frac{45}{90} \times 100$
= 50

Komentar dan Saran

Seale harus ada yang manual dan
kembali ke bab 1



Lampiran 10

HASIL VALIDASI AHLI MATERI**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember
Sasaran Program	: Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Dosen Validator	: Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
Peneliti	: Khofiyatul Jannah

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas media pembelajaran Diorama Augmented Reality (AR) pendidikan pancasila yang dikembangkan pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember.

Pendapat, penilaian, saran, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.

Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan konsep faktual				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator capaian pembelajaran					✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas				✓	
5	Cakupan materi jelas					✓
6	Kedalaman materi jelas				✓	
7	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik					✓
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
9	Kesuaian rangkaian dengan materi dan penjelasan				✓	
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi keragaman budaya Indonesia					✓
Total skor yang diperoleh		46				
Skor Maksimal		50				
Rata-rata Presentase						
Kriteria		Sangat baik				

$$\frac{46}{50} \times 100$$

$$\frac{92}{100}$$

Komentar dan Saran

materi sebaiknya dapat diakses melalui :
 scan barcode dan atau ada link



Lampiran 11

HASIL VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian	:	Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas V di SD Assunniyyah Kencong Jember
Sasaran Program	:	Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Validator Pembelajaran	:	Siti Maimunatul Azizah, S.Pd.
Peneliti	:	Khofiyatul Jannah

Petunjuk Penggunaan

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli pembelajaran mengenai kualitas media pembelajaran Diorama Augmented Reality (AR) pendidikan pancasila yang dikembangkan pada materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember.

Pendapat, penilaian, saran, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- 1= Sangat Kurang
- 2= Kurang
- 3= Cukup
- 4= Baik
- 5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.

Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran					✓
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis				✓	
3	Desain media baik					✓
4	Media mudah digunakan					✓
5	Media tidak mengalami eror saat digunakan				✓	
6	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar					✓
7	Interaktif peserta didik dengan media baik					✓
8	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun					✓
9	Media memiliki sifat yang menyenangkan					✓
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
Total skor yang diperoleh		48				
Skor Maksimal		50				
Rata-rata Presentase						
Kriteria		Sangat valid				

48 x 100
50 = 96

Komentar dan Saran

Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

(Lingkari salah satu)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 2025

Ahli Pembelajaran



Siti Maimunatul Azizah, S.Pd.

Lampiran 12

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

RESPON SISWA

Nama : Ahmad Airlangga Kisan

Kelas : 5 A

No.	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar materi Keragaman Budaya Indonesiaku menggunakan media Diorama AR.					✓
2.	Media Diorama AR membuat saya lebih mudah memahami budaya dari berbagai daerah di Indonesia.					✓
3.	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan bantuan teknologi seperti Augmented Reality (AR).				✓	
4.	Gambar dan animasi dari Diorama AR sangat menarik dan membantu saya belajar.					✓
5.	Saya bisa mengenali pakaian adat, rumah adat, dan tarian daerah dengan lebih jelas lewat media AR.					✓
6.	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan media Diorama AR.					✓
7.	Media Diorama AR membuat pembelajaran lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku saja.					✓
8.	Saya bisa belajar secara mandiri dengan bantuan media Diorama AR.					✓
9.	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi untuk pelajaran lainnya.				✓	
10.	Saya merasa bangga bisa mengenal dan menghargai budaya Indonesia melalui media Diorama AR.					✓



RESPON SISWA

Nama : Ahmad Ali Rofid Dzanurroini
Kelas : 5A

No.	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar materi Keragaman Budaya Indonesiaku menggunakan media Diorama AR.				✓	
2.	Media Diorama AR membuat saya lebih mudah memahami budaya dari berbagai daerah di Indonesia.					✓
3.	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan bantuan teknologi seperti Augmented Reality (AR).					✓
4.	Gambar dan animasi dari Diorama AR sangat menarik dan membantu saya belajar.					✓
5.	Saya bisa mengenali pakaian adat, rumah adat, dan tarian daerah dengan lebih jelas lewat media AR.					✓
6.	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan media Diorama AR.				✓	
7.	Media Diorama AR membuat pembelajaran lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku saja.					✓
8.	Saya bisa belajar secara mandiri dengan bantuan media Diorama AR.					✓
9.	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi untuk pelajaran lainnya.					✓
10.	Saya merasa bangga bisa mengenal dan menghargai budaya Indonesia melalui media Diorama AR.					✓

RESPON SISWA

Nama : Ahmad Muzhaffar Maulana

Kelas : 5A

No.	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar materi Keragaman Budaya Indonesiaku menggunakan media Diorama AR.					✓
2.	Media Diorama AR membuat saya lebih mudah memahami budaya dari berbagai daerah di Indonesia.				✓	
3.	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan bantuan teknologi seperti Augmented Reality (AR).					✓
4.	Gambar dan animasi dari Diorama AR sangat menarik dan membantu saya belajar.					✓
5.	Saya bisa mengenali pakaian adat, rumah adat, dan tarian daerah dengan lebih jelas lewat media AR.					✓
6.	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan media Diorama AR.					✓
7.	Media Diorama AR membuat pembelajaran lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku saja.					✓
8.	Saya bisa belajar secara mandiri dengan bantuan media Diorama AR.					✓
9.	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi untuk pelajaran lainnya.					✓
10.	Saya merasa bangga bisa mengenal dan menghargai budaya Indonesia melalui media Diorama AR.					✓

Lampiran 13

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN



JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Khofiyatul Jannah
 Nim : 211101040025
 Judul Penelitian : Pengembangan Diorama Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Pada Peserta Didik Kelas V SD Assunniyyah Kencong Jember
 Lokasi Penelitian : SD Assunniyyah Kencong
 Guru Kelas : Siti Maimunatul Azizah S.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	17 Desember 2024	Pra Observasi dan pengamatan lembaga oleh kepala sekolah SD Assunniyyah Kencong Jember bapak Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd.	
2.	03 Februari 2025	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah, bapak Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd.	
3.	03 Februari 2025	Wawancara dengan guru kelas VA di SD Assunniyyah Kencong Jember, Ibu Siti Maimunatul Azizah S.Pd.	
4.	12 Februari 2025	Validasi media pembelajaran Diorama Augmented Reality (AR) oleh Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.	
5.	12 Februari 2025	Validasi materi pembelajaran Pendidikan Pancasila oleh Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I.	
6.	25 Februari 2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas VA Ibu Siti Maimunatul Azizah S.Pd.	
7.	25 Februari 2025	Implementasi media dikelas VA SD Assunniyyah Kencong Jember	
8.	26 Februari 2025	Interview dengan peserta didik tentang penerapan media Diorama Augmented Reality (AR) pada pembelajaran pendidikan pancasila	
9.	26 Februari 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
10.	27 Februari 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Kencong, 27 Februari 2025
 Kepala Sekolah

Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd.

Lampiran 14

DOKUMENTASI





MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Nama Penyusun : KHOFIYATUL JANNAH
Nama Sekolah : SD ASSUNNIYYAH KENCONG
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN PANCASILA
Fase C, Kelas / Semester : V (Lima) / II (Genap)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN PANCASILA

A. IDENTITAS MODUL

Satuan Pendidikan	: SD Assunniyyah Kencong
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Bab III	: Keragaman Budaya Indonesiaku
Topik	: A. Keragaman Budaya Daerah di Indonesia
Alokasi Waktu	: 7 x (2 x 35 Menit)
Kelas/Semester	: V (Lima)/ II (Genap)

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada fase ini, peserta didik memahami kronologi sejarah kelahiran Pancasila dan meneladani sikap para perumus Pancasila; memahami hubungan sila-sila Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh dan makna nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara; mengidentifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban; mempraktikkan musyawarah membuat kesepakatan dan aturan bersama; menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika; mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
2. Berkebinekaan global,
3. Bergotong royong,
4. Mandiri,
5. Bernalar kritis, dan
6. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Handphone
2. Jaringan internet
3. Media Diorama Augmented Reality
4. Amalia, Fitri, dkk. 2021. Bahasa Indonesia untuk SD Kelas V.

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik
Indonesia.

E. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pegangan Siswa
2. Internet
3. Media Diorama Augmented Reality

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. **Cooperative Learning** (*Two Stay Two Stray*: dimana dua anggota dari setiap kelompok “bertamu” ke kelompok lain untuk bertukar informasi, sedangkan dua anggota lainnya “menetap” untuk menerima tamu. Ini membantu memperkuat interaksi sosial, keterampilan berbicara, dan pemahaman materi melalui penyampaian kembali.)

G. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**Tujuan Pembelajaran Bab III:**

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan keragaman budaya daerah dan menyajikan pelestarian budaya daerah Indonesia.

Tujuan Pembelajaran Topik A:

1. Peserta didik dapat menyebutkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia
2. Peserta didik dapat menceritakan keberagaman budaya daerah di Indonesia

H. KATA KUNCI

1. Keberagaman Indonesia
2. Keberagaman suku bangsa Indonesia
3. Keberagaman bahasa bangsa Indonesia
4. Rumah adat bangsa Indonesia
5. Tari tradisional bangsa Indonesia
6. Alat musik bangsa Indonesia
7. Senjata tradisional bangsa Indonesia
8. Pakaian adat bangsa Indonesia
9. Makanan khas bangsa Indonesia
10. Minuman khas bangsa Indonesia
11. Lagu daerah bangsa Indonesia

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN**TOPIK A: Keragaman Budaya Daerah di Indonesia****PERTEMUAN 1****Tanggal Pelaksanaan :****A. Kegiatan Pendahuluan**

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.

2. Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dengan menanyakan kabar dan melakukan pemeriksaan bersama dengan guru.
4. Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik.
5. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari.
6. Peserta didik diberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kegiatan Inti

1. Peserta didik diberikan soal pretest sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan peserta didik diawal pembelajaran materi tersebut.
2. Peserta didik akan dibentuk kelompok yang terdiri dari 4 kelompok
3. Peserta didik mendengarkan dan menyimak panduan yang akan dibacakan oleh guru perihal media yang akan digunakannya untuk pembelajaran
4. Peserta didik memilih temannya atau mengajukan dirinya yang akan bertamu dikelompok-kelompok lainnya untuk menunjukan point materi yang peserta didik bawa
5. Setelahnya menjelaskan dan melihatkan apa yang mereka bawa, didalam kelompok pastikan sudah ada yang mencatat, siapa yang datang dan menjelaskan apa saja
6. Setelah perwakilan peserta didik selesai bertamu, maka perwakilan tersebut akan duduk, dan memilih teman yang akan membacakan hasilnya siapa saja yang sudah bertamu dan menjelaskan, jika benar semua maka kelompok tersebut mendapatkan bintang dan nilai tambahan
7. Peserta didik dipersilahkan duduk yang rapih di kelompoknya masing-masing, setelahnya guru akan memberikan postest untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah belajar menggunakan media tersebut
8. Peserta didik dipersilahkan mengumpulkan hasilnya kepada guru

C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari penyampaian guru selama pembelajaran berlangsung.
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran
3. Melakukan penilaian hasil belajar
4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

J. Pelaksanaan Asesmen

Sikap

- Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- Melakukan penilaian antarteman.
- Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

- Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

- Presentasi
- Portofolio

K. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

Remedial

Pengayaan dan Remedial	
Pengayaan: 📖 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP). 📖 Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. 📖 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi	Remedial 📖 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas. 📖 Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas. 📖 Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

L. Kriteria Penilaian dan Rubik Penilaian

Sikap Spiritual

No.	Deskripsi Sikap Spiritual	Kriteria
1.	Berdoa Sebelum Melakukan tugas atau pekerjaan (Religius)	1. Peserta didik duduk dengan khitmad.
		2. Peserta didik melakukan sikap berdoa.
		3. Peserta didik melafadzkan doa dengan baik dan benar.
		4. Peserta didik fokus berdoa dan tidak gaduh.
2.	Sikap bersyukur	1. Peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran.
		2. Peserta didik tidak mengeluh terhadap keadaan.
		3. Peserta didik selalu bersyukur atas karunia sehat
		4. Peserta didik menunjukkan sikap bersyukur atas nikmat sehat.
3.	Berdoa sesudah melakukan tugas atau pekerjaan (Religius)	1. Peserta didik duduk di kursi
		2. Peserta didik melipat tangannya di atas meja
		3. Peserta didik melafadzkan doa dengan baik dan benar.
		4. Peserta didik fokus berdoa dan tidak gaduh.

Skor penilaian

1	2	3	4
Hanya memenuhi satu kriteria	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi empat kriteria

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual Penilaian spiritual : bentuk observasi, skorkriteria diisi dengan tanda cheklist (√)

No.	Nama	Aspek 1 (Religius)			Aspek 2 (Syukur)			Aspek 3 (Religius)			Skor	Predikat
1.												
2.												
...												

Skor Maksimal = 12 (Aspek 1 + Aspek 2 + Aspek 3)

Predikat

10-12 = sangat baik

7-9 = baik

4-6 = cukup

1-3 = perlu bimbingan

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI KELOMPOK

Mata Pelajaran: Pendidikan Pancasila

Materi: Keragaman Budaya Indonesia

Media: Diorama Augmented Reality

Kelas: ...

Nama Kelompok: ...

Tanggal: ...

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1. Kerja Sama Tim	4: Semua anggota aktif berkontribusi dan bekerja sama dengan baik.	4
	3: Sebagian besar anggota berkontribusi, tetapi ada yang kurang aktif.	3
	2: Hanya beberapa anggota yang berperan, yang lain kurang terlibat.	2
	1: Tidak ada kerja sama yang baik, hanya segelintir anggota yang bekerja.	1
2. Pemahaman Materi	4: Kelompok sangat memahami konsep media Diorama AR dan menjelaskannya dengan jelas dan mendalam.	4
	3: Kelompok memahami konsep dengan baik, tetapi ada bagian yang kurang dijelaskan.	3
	2: Pemahaman kurang mendalam, masih ada kesalahan dalam menjelaskan konsep.	2
	1: Tidak memahami materi dengan baik, penjelasan tidak jelas dan kurang relevan.	1
3. Keterampilan Presentasi	4: Presentasi menarik, jelas, suara terdengar baik, dan semua anggota terlibat.	4

	3: Presentasi cukup baik, tetapi ada anggota yang kurang percaya diri.	3
	2: Presentasi kurang lancar, banyak keraguan dalam menjelaskan.	2
	1: Presentasi tidak terstruktur dan sulit dipahami.	1
4. Kreativitas dan Kejelasan Penyampaian Media	4: Penjelasan sangat kreatif, inovatif, dan mudah dipahami.	4
	3: Penjelasan cukup kreatif, tetapi masih bisa dikembangkan lebih baik.	3
	2: Penjelasan kurang menarik, kurang inovatif dalam menyampaikan materi.	2
	1: Tidak ada kreativitas dalam menjelaskan media, penyampaian membingungkan.	1

Total Skor: ... /16

Predikat:

- **Sangat Baik** (14 - 16)
- **Baik** (10 - 13)
- **Cukup** (6 - 9)
- **Kurang** (≤ 5)

Catatan Guru: ...

RUBRIK PENILAIAN LKPD

Mata Pelajaran: ...

Materi: Keragaman Suku Bangsa, Lagu, Bahasa, dan Provinsi di Indonesia

Kelas: ...

Nama Siswa: ...

Tanggal: ...

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1. Ketepatan Jawaban	4: Semua jawaban benar dan sesuai dengan provinsi asalnya.	4
	3: Hampir semua jawaban benar, hanya terdapat 1-2 kesalahan kecil.	3
	2: Beberapa jawaban benar, tetapi masih ada kesalahan yang cukup banyak.	2
	1: Banyak jawaban yang salah atau	1

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
	tidak relevan.	
2. Kelengkapan Jawaban	4: Mengisi semua kolom (suku bangsa, lagu, bahasa, nama, provinsi) dengan lengkap.	4
	3: Mengisi hampir semua kolom, tetapi ada 1-2 bagian yang kosong atau kurang lengkap.	3
	2: Mengisi sebagian kolom saja, masih banyak yang kosong.	2
	1: Jawaban sangat tidak lengkap, hanya sedikit yang terisi.	1
3. Kerapihan dan Keterbacaan	4: Tulisan rapi, mudah dibaca, dan menggunakan ejaan yang benar.	4
	3: Tulisan cukup rapi, tetapi ada beberapa kata yang sulit dibaca.	3
	2: Tulisan kurang rapi dan beberapa bagian sulit dibaca.	2
	1: Tulisan sangat tidak rapi dan sulit dibaca.	1
4. Kreativitas (Jika LKPD Memungkinkan Tambahan Gambar/Warna)	4: Menggunakan warna/gambar atau tambahan informasi yang membuat LKPD menarik.	4
	3: Ada usaha untuk membuat LKPD lebih menarik, tetapi masih sederhana.	3
	2: Kurang kreatif, hanya menuliskan jawaban tanpa tambahan apa pun.	2
	1: Tidak ada upaya kreatif sama sekali.	1

Total Skor: ... /16

Predikat:

- **Sangat Baik** (14 - 16)

- **Baik** (10 - 13)
- **Cukup** (6 - 9)
- **Kurang** (≤ 5)

Catatan Guru: ...



Mengetahui
Kepala Sekolah

Kencong, 21 Januari 2025
Guru Kelas V

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHAIYATUDDIN
J E M B E R
Ahmad Robithussirojuddin, S.Pd. Siti Maimunatul Azizah, S.Pd.

Lampiran

Nama : _____ No : _____

KERAGAMAN BUDAYA

Tulislah keragaman budaya dari provinsi di bawah ini!

Provinsi	Suku	Bahasa	Lagu
Aceh			
Sumatra Utara			
Sumatra Barat			
Kalimantan Barat			
Kalimantan Selatan			
Jawa Barat			
Jakarta			
NTT			
Bali			
Papua			

Nama : _____ No : _____

KERAGAMAN BUDAYA

Lengkapi dengan contoh keragaman budaya provinsi yang ada di Indonesia!

Jenis Keragaman	Nama	Asal Provinsi
Makanan Khas		
Senjata Tradisional		
Pakaian Adat		
Rumah Tradisional		
Tarian Tradisional		
Alat Musik		

Nama : _____ No : _____

NAMA PROVINSI

Ayo temukan nama provinsi pada kotak huruf berikut ini!

T	J	A	M	B	I	S	N	I	P	A	P	U	A	S	D
O	D	T	C	A	T	I	T	C	R	A	H	T	C	C	J
N	T	T	H	N	I	O	B	A	N	T	E	N	E	S	A
M	R	C	T	G	U	R	G	U	I	D	E	F	H	U	W
G	R	J	A	K	A	R	T	A	P	O	C	M	A	C	A
O	E	C	N	A	E	M	M	A	R	G	G	J	P	A	T
R	P	A	U	B	A	L	I	I	A	T	R	A	M	R	E
O	G	R	E	E	E	E	H	T	H	H	E	W	P	P	N
N	R	R	C	L	S	L	C	M	A	H	E	A	C	G	G
T	E	A	S	I	T	M	C	A	E	I	C	B	E	R	A
A	A	I	U	T	A	R	T	L	I	S	S	A	C	E	H
L	A	M	P	U	N	G	I	U	R	I	U	R	R	A	D
O	A	S	R	N	H	C	A	K	T	R	I	A	U	F	G
O	B	E	N	G	K	U	L	U	E	R	I	T	S	E	W

BIODATA PENULIS

Nama : Khofiyatul Jannah
 NIM : 211101040025
 TTL : Jakarta, 26 Desember 2002
 Alamat : Jl. Tipar Cakung Gg.H.Malik RT006 RW003,Sukapura,
 Cilincing, Jakarta Utara.
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No. Telp : 083895834390
 Email : khofiyaatuljannah@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK Ar-Rosyiddiyah
 SD/MI : MI Nurul Huda
 SMP/MTs : MTsN 28 Jakarta
 SMA/MA/SMK : MAN 21 Jakarta
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember