



# Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbantuan *Augmented Reality (AR)* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V SD Negeri Tunjungtejo

Uswatun Khasanah<sup>1</sup>, Novi Setyasto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: [uswatunzzzzzz@students.unnes.ac.id](mailto:uswatunzzzzzz@students.unnes.ac.id), [novisetyasto@mail.unnes.ac.id](mailto:novisetyasto@mail.unnes.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-15	This study aimed to develop and examine the feasibility, practicality, and effectiveness of a flipbook learning media assisted by Augmented Reality (AR) in the Pancasila Education subject on the topic <i>My Indonesian Cultural Diversity</i> for fifth-grade students at SD Negeri Tunjungtejo. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects consisted of 34 students, with a small-scale trial involving 10 sixth-grade students and a large-scale trial involving 24 fifth-grade students. Data were collected through tests (pretest and posttest) and non-test techniques, including observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that the developed learning media was categorized as very feasible with an expert validation score of 91%, practical based on teacher responses of 97% and student responses of 90%, and effective as indicated by the t-test significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ) and an N-gain score of 0.91 in the high category. Therefore, the AR-assisted flipbook learning media was proven to improve students' learning outcomes in Pancasila Education.
<b>Keywords:</b> <i>Flipbook;</i> <i>Augmented Reality;</i> <i>Pendidikan Pancasila;</i> <i>Learning Outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-15	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran <i>flipbook</i> berbantuan <i>Augmented Reality (AR)</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas V SD Negeri Tunjungtejo. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 34 peserta didik, dengan uji coba skala kecil melibatkan 10 peserta didik kelas VI dan uji coba skala besar melibatkan 24 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui tes <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> serta non-tes berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan skor validasi ahli sebesar 91%, praktis berdasarkan respons guru sebesar 97% dan peserta didik sebesar 90%, serta efektif berdasarkan hasil uji-t dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) dan nilai N-gain sebesar 0,91 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran <i>flipbook</i> berbantuan <i>Augmented Reality</i> terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku.
<b>Kata kunci:</b> <i>Flipbook;</i> <i>Augmented Reality (AR);</i> <i>Pendidikan Pancasila;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan bangsa, yang tidak hanya membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan. Di tengah arus revolusi industri 4.0 dan perkembangan era digital, sistem pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan dan peluang baru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pernyataan ini selaras dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan pentingnya penggunaan teknologi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi serta

efektivitas proses belajar mengajar. Dalam merancang pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu sangat disarankan agar penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru di era teknologi harus memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Dengan demikian guru harus dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Kemendikbud (2022), pembelajaran Pendidikan Pancasila harus kontekstual,

menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Namun, di balik harapan besar ini, terdapat sejumlah tantangan yang harus dihadapi dalam implementasinya. Salah satu masalah pendidikan di Indonesia adalah penggunaan media pembelajaran dan teknologi yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran serta teknologi berupa LCD, penerapan media tersebut masih terbatas pada gambar dan buku cetak. Kondisi ini menunjukkan bahwa variasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal (Fitriana and Setyasto, 2023). Untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Kurangnya pemanfaatan media dan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar (Muharromi and Setyasto, 2025). Berdasarkan hasil temuan di lapangan, guru cenderung hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar (Wijaya et al., 2025). Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran disebabkan oleh keterbatasan pemahaman guru dalam penggunaan dan juga pengembangan media, tingginya biaya pembuatan media, serta kompleksitas materi yang menyulitkan dalam perancangannya (Mukarromah and Andriana, 2022). Penerapan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih menghadapi berbagai tantangan yang berdampak pada capaian hasil belajar peserta didik. Keterbatasan buku ajar serta rendahnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran menjadi faktor utama yang menyebabkan pembelajaran belum berjalan optimal (Khairunnisa and Apoko, 2023).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan analisis daftar nilai peserta didik kelas V di SD Negeri Tunjungtejo, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Guru belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dan masih dominan menggunakan buku paket serta buku peserta didik, sehingga media pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan

hanya menampilkan visual dua dimensi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik, berpusat pada guru, dan belum melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, penggunaan media atau alat peraga belum dilakukan secara konsisten, yang ditunjukkan oleh hasil angket dengan kategori "kadang-kadang" sebesar 62%, serta hasil wawancara yang menyatakan bahwa penggunaan media disesuaikan dengan materi dan tidak diterapkan pada setiap pertemuan.

Permasalahan terkait partisipasi, motivasi, dan hasil belajar peserta didik juga ditemukan di SD Negeri Tunjungtejo. Peserta didik menunjukkan rendahnya antusiasme dalam pembelajaran karena media yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik mereka yang menyukai tampilan visual, interaktif, dan berbasis teknologi, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pemahaman terhadap materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Hasil angket menunjukkan bahwa semangat mengerjakan soal berada pada kategori "kadang-kadang" sebesar 50%, dengan keaktifan bertanya 62% dan menjawab pertanyaan 69%. Selain itu, sebagian peserta didik menyatakan bahwa materi Pendidikan Pancasila sulit dipahami (50%) dan cenderung bersifat hafalan (37%). Di sisi lain, seluruh peserta didik (100%) telah memiliki smartphone, namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran dan lebih banyak digunakan untuk hiburan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, di mana 81% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75.

Di sisi lain, SD Negeri Tunjungtejo memiliki potensi yang mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, seperti ketersediaan perangkat Chromebook, jaringan WiFi, serta karakteristik peserta didik yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan interaktif. Potensi tersebut menjadi peluang untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan potensi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep keragaman budaya secara lebih konkret. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung proses pembelajaran, baik sebagai sarana yang memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik maupun sebagai alat bantu

pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik (Daniyati et al., 2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Merdeka masih menghadapi tantangan yang kompleks, terutama keterbatasan sumber belajar dan minimnya inovasi dalam pengembangan metode serta model pembelajaran yang kontekstual, yang berdampak pada efektivitas pembelajaran dan ketercapaian tujuan belajar (Khairunnisa and Apoko, 2023). Kondisi ini diperkuat dengan keterbatasan media dan sumber belajar pada mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila dan keragaman sosial budaya masyarakat, yang umumnya masih mengandalkan buku tematik serta referensi dari internet berupa gambar dan video pembelajaran dari YouTube (Alawiyah and Setyasto, 2024).

Media pembelajaran berperan penting dalam menyesuaikan pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret, karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui tampilan yang interaktif (Pagarra, Syawaluddin and Krismanto, 2022). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan kemampuan kognitif, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Amirahma and Setyasto, 2024). Salah satu media pembelajaran digital yang relevan adalah flipbook digital, yang memungkinkan integrasi teks, gambar, video, dan animasi dalam satu platform interaktif sehingga efektif membantu peserta didik memahami materi yang bersifat visual dan konseptual (Setiadi, Muksar and Suprianti, 2021). Media berbasis flipbook memiliki keunggulan dapat diakses secara fleksibel serta menyajikan tampilan menyerupai buku cetak yang diperkaya dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, grafik, audio, tautan, video, lembar kerja, serta permainan edukatif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Millati and Setyasto, 2023).

Media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton (Viana and Yustiana, 2025).

Selaras dengan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran digital yang menyesuaikan

karakteristik peserta didik dapat dilakukan melalui integrasi teknologi Augmented Reality. Augmented Reality merupakan teknologi yang memberikan kontribusi signifikan dalam dunia pendidikan (López-Belmonte et al., 2023). Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan elemen virtual (seperti objek 3D, video, atau animasi) dengan dunia nyata secara real-time. Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang memungkinkan perpaduan antara dunia nyata dan dunia maya, dengan cara menampilkan objek tiga dimensi kedalam dunia lingkungan nyata melalui kamera. Hasilnya, objek tiga dimensi tersebut tampak seolah benar-benar hadir di dunia nyata saat dilihat melalui kamera (Meilindawati, Zainuri and Hidayah, 2023).

Kebaruan media yang dikembangkan adalah flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku bagi peserta didik kelas V SD. Media ini menampilkan rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional dalam bentuk 3D yang dapat diputar 360° melalui QR code pada flipbook, sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menarik. Berdasarkan angket, 100% peserta didik memiliki smartphone dan mampu menggunakannya, sehingga media ini dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran kelompok. Visualisasi AR membantu peserta didik memahami keragaman budaya secara konkret dan kontekstual, sekaligus menumbuhkan sikap menghargai keberagaman dan memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa flipbook berbantuan Augmented Reality untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keragaman Budaya Indonesiaku di SD Negeri Tunjungtejo. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya Indonesia secara lebih konkret dan menarik, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran serta menguji tingkat keefektifannya (Sugiyono,

2019). Salah satu model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ini merupakan desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019), yang mencakup lima tahapan: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation.

Subjek penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas V di SD Negeri Tunjungtejo. Pemilihan lokasi didasarkan pada ketersediaan fasilitas yang memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR). Teknik pengumpulan data meliputi tes berupa 30 soal pilihan ganda yang telah divalidasi, serta non-tes berupa angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli, kepraktisan diukur dari respons guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan dianalisis melalui perbedaan hasil pretest dan posttest. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk, Paired Samples t-test, dan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE, yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan karakteristik materi.

##### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap awal, yaitu tahap analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Kegiatan analisis meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas V, analisis materi Keragaman Budaya Indonesiaku, serta wawancara dengan guru kelas. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap sarana dan prasarana sekolah, termasuk ketersediaan perangkat smartphone dan akses jaringan internet, yang dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality.

##### 2. Tahap Desain (Design)

Media pembelajaran flipbook yang terintegrasi dengan Augmented Reality

dikembangkan dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas V. Pengembangan media ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mudah dipahami dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Materi disajikan secara visual dan interaktif melalui kombinasi teks, ilustrasi, narasi budaya, serta tampilan objek budaya dalam bentuk visual 3D berbantuan teknologi Augmented Reality.

##### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Proses pengembangan media diawali dengan penyusunan materi, perancangan desain, dan penentuan tata letak flipbook. Desain flipbook dibuat menggunakan aplikasi Canva. Tahap Tahapan perancangan produk meliputi:

- persiapan bahan ajar dan materi pembelajaran,
- pembuatan objek tiga dimensi (3D) menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*, serta
- pengembangan media pembelajaran berbentuk flipbook dan integrasi QR code berbantuan Augmented Reality ke dalam flipbook.



Gambar 1. Halaman Cover



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Materi



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Sampul



Gambar 6. Augmented Reality Budaya Provinsi Banten

a) Validasi Desain Produk Flipbook Berbantuan Augmented Reality

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan validasi produk dengan melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menilai kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil penilaian yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan saran serta masukan yang diperoleh. Tingkat kelayakan media ditentukan berdasarkan persentase skor dengan kategori, yaitu sangat layak (82%–100%), layak (63%–81%), cukup layak (44%–62%), kurang layak (25%–43%), dan sangat tidak layak (<25%). Adapun rekapitulasi hasil validasi produk dari masing-masing validator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Ahli terhadap Flipbook Berbantuan Augmented Reality

Indikator	Validator Materi	Validator Bahasa	Validator Media
Total Skor		83	96
Skor Maksimal	100	100	100
Persentase	95%	83%	96%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

b) Revisi Desain

Peneliti melakukan revisi desain produk berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Tabel 3. Revisi Desain

Ahli	Revisi
Ahli Materi	Perbaikan Tujuan Pembelajaran. Penambahan materi Budaya Indonesia yang diakui oleh UNESCO
	Perubahan judul agar lebih komunikatif. Perbaikan penulisan pada bagian penjelasan materi.
Ahli Bahasa	Pengecekan kesesuaian penggunaan Bahasabahasa dengan kaidah KBBI/EYD. Penyesuaian penulisan daftar pustaka sesuai dengan gaya American Psychological Association (APA).
Ahli Media	Warna font pada judul agar lebih kontras dan jelas. Penambahan keterangan nomor halaman.



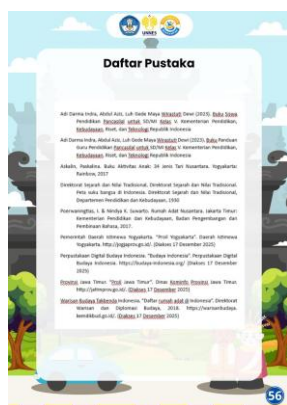
Gambar 7. Cover sebelum revisi



Gambar 8. Cover setelah revisi



Gambar 9. Daftar pustaka sebelum revisi



Gambar 10. Daftar pustaka setelah revisi

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilaksanakan di SD Negeri Tunjungtejo dengan melibatkan peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian. Kegiatan ini dilanjutkan dengan uji coba produk yang terdiri atas uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 10 peserta didik kelas VI, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 24 peserta didik kelas V pada tahun ajaran 2024/2025. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Pada tahap ini, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui tingkat pemahaman awal. Selanjutnya, peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan media flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) yang memungkinkan mereka memindai QR Code untuk menampilkan animasi budaya dalam bentuk visual 3D dari enam provinsi di Pulau Jawa. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlibat aktif dalam berinteraksi dengan materi yang disajikan. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman yang diperoleh.

#### 5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah penggunaan media Augmented Reality. Selain itu, dilakukan angket respon kepada guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan dan respon peserta didik terhadap media. Data hasil belajar dianalisis menggunakan Paired Samples t-test untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

##### a) Kepraktisan media pembelajaran Flipbook Augmented Reality (Uji Coba Produk)

Tahap selanjutnya, uji kepraktisan media pembelajaran Flipbook

berbantuan Augmented Reality (AR) berdasarkan hasil uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk menilai kemudahan penggunaan, respons peserta didik, dan guru selama proses pembelajaran dengan media flipbook berbantuan Augmented Reality (AR).

**Tabel 5.** Hasil Angket Respon Guru dan Peserta didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Berbantuan Augmented Reality Uji Coba Skala Kecil.

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	92.5%	Sangat Positif
Peserta Didik	88%	Sangat Positif

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon Guru dan Peserta didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Berbantuan Augmented Reality Uji Coba Skala Besar.

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	97.5%	Sangat Positif
Peserta Didik	90.5%	Sangat Positif

b) Efektivitas produk E-Bahan Ajar Berbantuan Augmented Reality

Pada tahap ini dilakukan uji coba skala besar terhadap 24 peserta didik kelas V SD Negeri Tunjungtejo dengan menggunakan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar peserta didik.

**Tabel 7.** Hasil Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik pada Uji Skala Kecil

Jenis Tes	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata
Pretest	47,4	40,4
Posttest	87,8	

**Tabel 8.** Hasil Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik pada Uji Skala Besar

Jenis Tes	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata
Pretest	46,91	45,13
Posttest	92,04	

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 8, diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 45 pada uji coba produk skala besar. Temuan ini

menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas V SD Negeri Tunjungtejo.

Tahap analisis selanjutnya dilakukan melalui uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal sebagai prasyarat penggunaan analisis statistik parametrik. Penentuan kriteria didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 9.

**Tabel 9.** Hasil Uji Normalitas Data

	Tes Normalitas		
	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig
Nilai Pretest	.93	24	.251
Nilai Posttest	.98	24	.112

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 9, data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji Paired Sample T-test. Pengambilan keputusan pada uji-t didasarkan pada nilai signifikansi (*2-tailed*), yaitu jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar peserta didik pretest dan posttest, sedangkan jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil analisis Paired Sample T-test disajikan pada tabel 10.

**Tabel 10.** Hasil Sampel Uji Berpasangan (T-Test)

Uji Sampel Berpasangan		
Nilai Pretest - Nilai Posttest		
T-Statistik	Tingkat Kebebasan	Sig. (2-tailed)
.19.034	23	.000

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada Tabel 10, diperoleh nilai

signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality. Hasil ini selanjutnya diperkuat melalui analisis peningkatan menggunakan indeks N-gain, yang mengindikasikan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan selisih skor pretest dan posttest, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 11.

**Tabel 11.** Hasil Tes N-Gain

Perbedaan Rata-Rata	N-Gain	Golongan
47	0.91	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis N-gain pada tabel 11, diperoleh selisih rata-rata hasil belajar sebesar 47 dengan nilai N-gain sebesar 0,91. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tunjungtejo. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## B. Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku pada peserta didik kelas V SD Negeri Tunjungtejo. Hal ini didukung oleh beberapa faktor pendukung.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan kategori N-Gain tinggi (0,91) tidak terlepas dari kemampuan media flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret. Sebelum penggunaan media, peserta didik menganggap materi Pendidikan Pancasila cenderung bersifat hafalan dan sulit dipahami. Kehadiran fitur AR yang mampu menampilkan objek budaya seperti rumah adat dan pakaian adat dalam bentuk 3D yang

dapat diputar 360 derajat, memberikan pengalaman visual yang tidak dapat diakomodasi oleh buku teks konvensional. Visualisasi mendetail ini memungkinkan peserta didik untuk mengobservasi karakteristik budaya secara langsung, yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret peserta didik sekolah dasar. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi bukan sekadar tren, melainkan solusi pedagogis untuk mengatasi keterbatasan media dua dimensi dalam menjelaskan keragaman budaya yang kompleks.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa flipbook berbasis AR merupakan media pembelajaran yang layak, interaktif, dan efektif digunakan dalam berbagai konten kurikulum (Arisinta, Kharisma and MZ, 2025)

Pertama, beberapa studi menunjukkan bahwa media flipbook berbantuan AR memberikan skor validasi ahli yang tinggi dan dinyatakan sangat layak secara keseluruhan oleh validator materi, media, dan bahasa. (Arisinta, Kharisma and MZ, 2025). Hal serupa juga dilaporkan dalam penelitian pengembangan flipbook berbantuan AR untuk keterampilan menulis, di mana media ini dinilai sangat layak dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik (Utama and Purwati, 2025).

Kedua, penggunaan flipbook berbantuan AR memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, menarik, dan kontekstual (Fajariyanti, 2025). Integrasi teknologi AR dapat memperkuat daya tarik pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui visualisasi 3D yang interaktif (Yulianti, Rahadian and Supriyadi, 2026).

Ketiga, bahwa flipbook berbantuan AR berbasis kearifan lokal berhasil meningkatkan literasi matematika peserta didik (Lestari *et al.*, 2026) Potensi flipbook AR dalam meningkatkan hasil belajar materi keberagaman budaya di SDN Ploso (Debriliya, Saidah and Zaman, 2025) Respon peserta didik terhadap media Augmented Reality cukup tinggi, menunjukkan rata-rata respon positif di atas 90%, yang mengindikasikan tingginya minat

dan motivasi belajar peserta didik (Kristanti, 2025).

Akhirnya, media flipbook berbantuan Augmented Reality merupakan media pembelajaran inovatif dan kontekstual yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Integrasi AR dalam flipbook mampu memvisualisasikan materi secara konkret serta meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna (Yulianti, Rahadian and Suprihadi, 2026).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran oleh guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan kajian penelitian sebelumnya, kondisi, dan permasalahan di lapangan, peneliti berhasil mengembangkan media flipbook berbantuan Augmented Reality pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk peserta didik kelas V SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tunjungtejo. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji kelayakan berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat layak" dengan skor rata-rata sebesar 91%. Kepraktisan media ditunjukkan dari hasil angket respons guru dan peserta didik yang menunjukkan tanggapan sangat positif, dengan persentase sebesar 97% dari guru dan 90% dari peserta didik. Keefektifan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) serta nilai N-gain sebesar 0,91 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbantuan

Augmented Reality memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pengembangan media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality dapat diterapkan secara lebih luas pada mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi inovasi teknologi pembelajaran lainnya untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik, sehingga memberikan kontribusi lebih besar terhadap kemajuan ilmu Pendidikan Pancasila dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alawiyah, M. and Setyasto, N. (2024) 'Pengembangan Media Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Kendal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Sekolah Dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(4), pp. 254–268.
- Amirahma, S. and Setyasto, N. (2024) 'Development of Augmented Reality-Assisted Teaching Materials in Science Subjects: Solar System Topic', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), pp. 2346–2355.
- Arisinta, E.T., Kharisma, A.I. and MZ, A.S.A. (2025) 'Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPAS Siswa Kelas 5 SDN 2 Tambakrigadung Lamongan', *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), pp. 505–516. Available at: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p505-516>.
- Daniyati, A. *et al.* (2023) 'Konsep dasar media pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1(1), pp. 282–294.
- Debriliya, I.F., Saidah, K. and Zaman, W.I. (2025) 'PENGEMBANGAN MEDIA WEB FLIPBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI PROVINSI JAWA TIMUR BAGI SISWA

- KELAS V SDN PLOSO', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), pp. 817–826.
- Fajariyanti, N. (2025) 'Immersive Science Learning: Flipbook Web-AR untuk Visualisasi dan Interaksi Konsep IPA', *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 5(2), pp. 222–231.
- Fitriana, S.D.A. and Setyasto, N. (2023) 'Development of QR Code-Based Ritatoon Assisted by Video to Enhance Social Studies Learning Outcomes for Fifth-Grade Elementary School Students', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), pp. 415–427.
- Khairunnisa, A. and Apoko, T.W. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar', *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), p. 191.
- Kristanti, A.L.F. (2025) 'Analisis respon siswa terhadap penggunaan Media flipbook berbasis augmented reality Sebagai inovasi pembelajaran ipa', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(12), pp. 3158–3168.
- Lestari, F. et al. (2026) 'Digital Augmented Reality Flipbook Based on Local Wisdom: An Instructional Innovation to Enhance Students' Mathematical Literacy', *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 14(1), pp. 36–45. Available at: <https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.88197>.
- López-Belmonte, J. et al. (2023) 'Augmented reality in education. A scientific mapping in Web of Science', *Interactive learning environments*, 31(4), pp. 1860–1874.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z. and Hidayah, I. (2023) 'Penerapan media pembelajaran augmented reality (ar) dalam pembelajaran matematika', *JURNAL e-DuMath*, 9(1), pp. 55–62.
- Millati, F.A. and Setyasto, N. (2023) 'Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar ipa sekolah dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), pp. 451–460. Available at: <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2947>.
- Muharromi, D.Y. and Setyasto, N. (2025) 'Development of E-Learning Materials Assisted by Augmented Reality in the Science Subject of Water Cycle Material for Grade V Elementary Schools', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), pp. 1157–1168. Available at: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.10346>.
- Mukarromah, A. and Andriana, M. (2022) 'The Role of Teachers in Developing Learning Media', *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). Available at: <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A. and Krismanto, W. (2022) 'Media pembelajaran'. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Setiadi, M.I., Muksar, M. and Suprianti, D. (2021) 'Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4), pp. 67–75.
- Sugiyono, P.D. (2019) 'metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)', *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, p. 18.
- Utama, N.W. and Purwati, P.D. (2025) 'PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBANTUAN AUGMENTED REALITY TEKS DESKRIPSI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS SEDERHANA SISWA KELAS IV SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), pp. 296–311.
- Viana, W.E. and Yustiana, S. (2025) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HARMONY DIGITAL MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR', *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 6(1), pp. 1–13.
- Wijaya, S. et al. (2025) 'Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar siswa di MI Al-Ishlah kota sorong', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), pp. 31–36. Available at: <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool>.

Yulianti, N., Rahadian, D. and Suprihadi, D. (2026)  
'EFEKTIVITAS MEDIA FLIPBOOK  
BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM  
PEMBELAJARAN SAINS SEKOLAH DASAR:  
SEBUAH TINJAUAN LITERATUR', *Pendas:  
Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), pp.  
96–109.