

313/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/9/MEI/2023

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY PADA MATA PELAJARAN PKN DALAM MATERI GARUDA
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* Pada Mata Pelajaran PKN dalam materi
Garuda Pancasila di Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Imam Catur Pratomo

1909384

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2023**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY PADA MATA PELAJARAN PKN DALAM MATERI GARUDA
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Imam Catur Pratomo

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Guru Sekolah Dasar

© Imam Catur Pratomo 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA
MATA PELAJARAN PKN DALAM MATERI GARUDA PANCASILA DI SEKOLAH
DASAR**

(Penelitian *Design & Development* Pada Mata Pelajaran PKN dalam materi Garuda Pancasila
di Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd.

NIP. 920200419920118201

Pembimbing 2



Yusuf Tri Herlambang, M. Pd.

NIP.020160119900323101

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD
Kampus UPI Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.
NIP 197001172008122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PKn dalam Materi Garuda Pancasila Di Sekolah Dasar” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan tindakan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila terdapat tindakan melanggar etika ilmiah yang berlaku atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, April 2023

Yang membuat pernyataan

Imam Catur Pratomo
NIM. 1909384

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah *Subhanahu wata'ala*. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam*. Berkat *ridho* dan *rahmat-nya* saya sebagai peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang merupakan sebagian syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk merancang desain media pembelajaran *augmented reality* pada mata pelajaran PKn dalam materi Garuda Pancasila . Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi mahasiswa dan umumnya bagi pembaca.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tidak luput dari berbagai kekurangan baik dalam hal isi maupun sistematika penulisannya. Maka dari itu, saya sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kearah yang lebih baik. Akhir kata saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga segala bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan menjadi nilai ibadah dimata Allah Subhanahu wata'ala. Aamiin.

Bandung, April 2023

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* karena skripsi ini dapat selesai. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung sehingga skripsi ini terselesaikan. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Cibiru.
2. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Cibiru.
3. Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 skripsi yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, do'a, dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku ketua Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru. Yang telah memberikan semangat dan do'anya.
6. Kedua orang tua serta keluarga telah memberikan dukungan dan do'a yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti.
7. Pihak SDN 102 CIKUDAYASA dan SDN RANCAMANYAR 06 yang telah memberikan izin untuk dapat melangsungkan penelitian.
8. Bapak Trifalah Nurhuda, M.Pd. Terima kasih sudah mengajarkan saya mengenai aplikasi *unity*, arahan, serta bimbingan mengenai skripsi ini.
9. Kepada mahasiswi dengan nim 1903374 Terima kasih telah menjadi teman saya selama 4 tahun kuliah, hanya anda yang paling mengerti saya dan mau menerima keegoisan serta kekanak-kanakan saya.
10. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga segala bimbingan, arahan, masukan, nasihat, kritik dan motivasi yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti bisa menjadi amal yang diberkahi oleh Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang senantiasa membalas semua kebaikan yang

telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

Bandung, April 2023

Peneliti

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATA PELAJARAN PKN DALAM MATERI GARUDA PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

(Penelitian *Design & Development* Pada Mata Pelajaran PKN dalam materi Garuda Pancasila di Sekolah Dasar)

Imam Catur Pratomo

1909384

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan rancang bangun multimedia berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran PKN dalam materi Garuda Pancasila di sekolah dasar. Hal ini dilakukan karena penggunaan teknologi digital merupakan suatu kebutuhan bagi pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain, menguji kelayakan serta mengetahui respon terhadap multimedia pembelajaran berbasis *augmented reality* di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Design and Development* menggunakan pengembangan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Partisipan penelitian terdiri dari ahli materi, ahli kebahasaan, ahli media serta dari pengguna yaitu guru dan siswa untuk mendapatkan hasil penilaian kelayakan pada multimedia pembelajaran yang telah dibuat serta respon dari pengguna. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran *augmented reality* dirancang menggunakan *unity* sebagai platform aplikasi, respon dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa mendapatkan respon yang sangat baik dan layak di ujicobakan kepada siswa sekolah dasar. Adapun respon dari pengguna siswa maupun guru mendapatkan respon yang positif. Dari beberapa respon tersebut multimedia pembelajaran berbasis *augmented reality* layak digunakan dalam pembelajaran serta mendapatkan respon positif dari pengguna siswa maupun guru.

Kata Kunci: multimedia, *augmented reality*, pendidikan kewarganegaraan

**MULTIMEDIA DESIGN BASED ON AUGMENTED REALITY IN PKN
SUBJECTS IN GARUDA PANCASILA MATERIALS IN ELEMENTARY
SCHOOLS**

**(Design & Development Research on Civics Subjects in Garuda Pancasila
material in Elementary Schools)**

Imam Catur Pratomo

1909384

ABSTRACT

This research is a multimedia design based on augmented reality in Civics subject in Garuda Pancasila material in elementary schools. This is done because the use of digital technology is a necessity for education. This study aims to design, test the feasibility and find out the response to augmented reality-based learning multimedia in elementary schools. The method used in this research is Design and Development using the ADDIE model development which includes 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research participants consisted of material experts, language experts, media experts and users, namely teachers and students to obtain the results of the feasibility assessment of the learning multimedia that had been made and the responses from the users. Data analysis techniques used include data collection, data presentation, data reduction and drawing conclusions to answer the problems formulated. Therefore, augmented reality learning multimedia is designed using unity as an application platform, responses from material experts, media experts and language experts get very good responses and are worth testing on elementary school students. The responses from users, students and teachers got a positive response. From some of these responses, learning multimedia based on augmented reality is feasible to use in learning and gets positive responses from students and teachers.

Keywords: *multimedia, augmented reality, civics education*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	1
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Penulisan	7
BAB II	9
2.1 Konsep Pembelajaran PKn.....	9
2.1 Konsep Multimedia	16
2.2 Konsep Augmented Reality.....	22
2.4 Penelitian yang Relevan	28
2.5 Kerangka Berfikir.....	30
BAB III.....	31
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Partisipan Penelitian	32
3.3 Instrumen Penelitian.....	34

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.1 Angket.....	34
3.4.2 Studi Literatur.....	40
3.5 Analisis Data.....	41
BAB IV	43
4.1 Temuan Penelitian	43
4.1.1 Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	43
4.2 Pembahasan.....	67
4.2.1 Rancang Bangun multimedia Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	67
4.2.2 Kelayakan multimedia Pembelajaran <i>Augmented reality</i>	69
4.2.3 Respon Guru Dan Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	71
5.1 Simpulan.....	73
5.3 Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Teknik dan Data.....	34
Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan Isi Materi.....	35
Tabel 3. 3 Angket Penilaian Multimedia Pembelajaran	35
Tabel 3. 4 Kelayakan Bahasa	36
Tabel 3. 5 Angket Penilaian Kebahasaan multimedia Pembelajaran	36
Tabel 3. 6 Kelayakan multimedia Pembelajaran.....	37
Tabel 3. 7 Penilaian Kelayakan Keagrafikan Multimedia Pembelajaran.....	37
Tabel 3. 8 Angket Penilaian Guru	38
Tabel 3. 9 Angket Penilaian Guru	39
Tabel 3. 10 Penilaian Angket Siswa	40
Tabel 3. 11 Angket Penilaian Siswa	40
Tabel 3. 12 Interpretasi Skala Likert	41
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar Yang Digunakan.....	46
Tabel 4. 2 Perbaikan Media Pembelajaran Dari Ahli Materi	55
Tabel 4. 3 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Media.....	57
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa	59
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	61
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli.....	62
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Penilaian Oleh Guru	63
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa.....	64
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Penilaian Oleh Pengguna Guru	66
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Penilaian Oleh Pengguna Siswa	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	32
Gambar 4. 1 Pembuatan akun Vuforia	51
Gambar 4. 2 Membuat Akun Unity.....	51
Gambar 4. 3 Pengumpulan File.....	52
Gambar 4. 4 Pengeditan Background.....	52
Gambar 4. 5 Pengeditan Objek 3D	53
Gambar 4. 6 Contoh Tulisan Di Aplikasi Sesuai EYD	53
Gambar 4. 7 Pembuatan QR Code	54
Gambar 4. 8 Pembuatan Video Pembelajaran	54
Gambar 4. 9 Build Aplikasi.....	55

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2022). Kemajuan teknologi informasi berdampak terhadap kemajuan bangsa (Doctoral dissertation, Thesis Commons. May 29. doi: 10.31237/osf.io/58vrx).
- Ade, S. M. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019, February). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 2, pp. 176-182).
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16(1), 98–107.
- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology.
- Ahmadi, R. A., Adler, J., & Ginting, S. L. (2017). Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat. *Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform*, 2017, 978-602.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*.
- Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(1), 1-10.
- Alzahrani, S. A., Al-Salamah, M. A., Al-Madani, W. H., & Elbarbary, M. A. (2017). Systematic review and meta-analysis for the use of ultrasound versus radiology in diagnosing of pneumonia. *Critical Ultrasound Journal*, 9(1), 1-11.
- Amali, L. N., Zess, N., & Suhada, S. (2020). *Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media*. Jambura: *Journal Of Informatics*. 2(1), 23–30.
- Aminah, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(01), 1-15.

- Anantyartha, P., & Sholihah, F. N. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Materi Bioteknologi menggunakan Program Autoplay. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 45-57.
- Anas, M. A., Soepriyanto, Y., & Susilaningsih, S. (2018). Pengembangan multimedia tutorial topologi jaringan untuk smk kelas x teknik komputer dan jaringan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 307-314.
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2).
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 14(2).
- Anggraini, Y. & Sunaryantiningsih, I. (2018). Berbasis *Augmented Reality* Pada Mahasiswa Teknik Elektro. (UNIPMA). Vol. 03, No. 2015, Pp. 37-41.
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Aryani, P. R., Akhlis, I., & Subali, B. (2019). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbentuk augmented reality pada peserta didik untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep ipa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 90-101.
- Asmaroini, A. P. (2017). Menjaga eksistensi Pancasila dan penerapannya bagi masyarakat di era globalisasi. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 50-64.
- Aziz, A. (2018). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Value Clarification Technique (vct) Pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 3(2), 37-47.
- Babakr, Z., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's cognitive developmental theory: Critical review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3).
- Bujuri, Dian, (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar, *Jurnal literasi Volume IX*, No. 1 2018. 38.
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algoritm. J. Math. Educ*, 1(2), 74-85.

- Devega, A. T. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA LINIER PADA MATA KULIAH HARDWARE DASAR. *Engineering and Technology International Journal*, 2(01), 11-20.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171-182.
- Djuwita, P. D. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Nilai. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 150-156.
- Efendi, Y., & Sa'diyah, H. (2020). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lembaga pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 5(1), 54-65.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Enny, L., & Dianawaty, D. (2019, July). PERAN TEKNOLOGI TERHADAP KEMAJUAN PENDIDIKAN. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Faghfour, F., & Mohammadi, E. (2022). Computer-Mediated Immediate and Delayed L1 and L2 Glosses and Vocabulary Learning and Reading Comprehension of an ESP Text. *Computer Assisted Language Learning*, 23(1), 445-465.
- Fakhrudin, A., Yamtinah, S., & Riyadi, R. (2017). IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN NATURAL SCIENCES LEARNING OF ELEMENTARY SCHOOL TO OPTIMIZE THE STUDENTS' LEARNING RESULT. *International Online Journal of Primary Education*, 6(2), 30-38.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62-71.
- Gumala, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Mind Map dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD Negeri 01 Bukik Limbuku. *Warta Pendidikan| e-Journal*, 6(1), 36-42.
- Gunanti, E., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Kumara Cendekia*, 9(2), 66-75.
- Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36-42.

- Hafidhoh, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(01), 50-58.
- Halimah, N. N. (2021). Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Siswa Kelas 4 SD IT. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(5), 495-507.
- Hapsari, N. D., Toenlloe, A. J., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Augmented Reality Video Sebagai Suplemen Pada Modul Bahasa Isyarat. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 185-194.
- Haryanti, S, A. (2019). Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital pada Karangan Deskripsi Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI. Universitas Indraprasta: *Jurnal Kredito: Ilmiah dan Bahasa*, Vol. 2, No. 2.
- Hendriyani, Y., Effendi, H., Novaliendry, D., & Effendi, H. (2019). Augmented reality sebagai media pembelajaran inovatif di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(2), 62-67.
- Herti, Y., Lubis, E., & Lisdayanti, S. (2022). Implementasi Nilai-nilai Pancasila Pada Sekolah Dasar Negeri 41 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, 1(3), 13-20.
- Hidayah, E. N. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Memperkukuh Nasionalisme untuk Kemajuan Indonesia. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 9(02), 37-45.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- İmamoğlu, M., Erbaş, Ç., & Dikmen, C. H. (2022). Trend Analysis of Augmented Reality Studies in Sports Science. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 30(3), 502-511.
- Jamrus, M. H. M., & Razali, A. B. (2021). Acceptance, readiness and intention to use augmented reality (AR) in teaching English reading among secondary school teachers in Malaysia. *Asian Journal of University Education*, 17(4), 312-326.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & HP, G. L. (2019). *Media dan teknologi pembelajaran ppkn*. Jakad Media Publishing.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264-6270.
- Kalidjernih, F. K., & Winarno, W. (2019). Dari terminologi ke substansi pendidikan kewarganegaraan: Implikasi terhadap revitalisasi Pancasila. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(1), 38-50.

- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113-118.
- Kristanto, E. (2019, May). Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn Pada Materi Keputusan Bersama dengan Strategi Pembelajaran Debat Aktif. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 350-356).
- Kristanto, E. (2019, May). Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn Pada Materi Keputusan Bersama dengan Strategi Pembelajaran Debat Aktif. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 350-356).
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Kurniawaty, J. B. (2022). PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM PEMBELAJARAN DI TINGKAT SEKOLAH DASAR. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2).
- Lauc, T., Jagodic, G. K., & Bistrovic, J. (2020). Effects of Multimedia Instructional Message on Motivation and Academic Performance of Elementary School Students in Croatia. *International Journal of Instruction*, 13(4), 491-508.
- Lestari, D. F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF" PETUALANGAN METTA" BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI METAMORFOSIS DI KELAS IV SD: Penelitian Design and Development Materi Metamorfosis di Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Lisnawati, I. (2021). Speaking learning based on multimedia. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 2046-2056.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan pembelajaran PKN untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652-656.
- LUBIS, C. E., DAMAYANTI, S., & Permana, E. P. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Materi Daur Air pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.

- Lusiana, A. (2020). *Artikel Efektifitas Pembelajaran Kontekstual dalam Peningkatan Conception of Learning dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar Kabupaten Bogor* (Vol. 1). Anita Lusiana.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Maharani, L. A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Menumbuhkembangkan Pengetahuan Mengenai Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9387-9389.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>.
- Minawati, A. A., Suryana, Y., & Elan, E. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Sila III Pancasila Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 195-202.
- Mubaraq, M. R., Kurniawan, H., & Saleh, A. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 6(1), 89-98.
- Mulyani, S. H., Diqi, M., & Jodi, M. J. (2022, August). Perancangan Augmented Reality Untuk Literasi Kesehatan Gigi Pada Anak. In *Seminar Nasional Teknik Elektro, Informatika dan Sistem Informasi* (Vol. 1, No. 1).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Musthofa, B. (2019). *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Mebel Jepara Berbasis Android* (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).
- Nabilah, F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERDASARKAN MODEL ADDIE DALAM PEMBELAJARAN KECEPATAN DAN DEBIT KELAS V SEKOLAH DASAR: Penelitian Design and Development di kelas V SDN Cireundeu, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Natal, S., Murdijanti, E., & Rumiati, N. (2022, August). Validasi Ahli Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong Elemen Kepedulian Sekolah Dasar Negeri 1

- Candisari Temanggung. In *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Nauman, A., Qadri, Y. A., Amjad, M., Zikria, Y. B., Afzal, M. K., & Kim, S. W. (2020). Multimedia Internet of Things: A comprehensive survey. *IEEE Access*, 8, 8202-8250.
- Ngazizah, N., Saputri, D. R., Prahastiwi, F. A., Maulannisa, D., & Safitri, D. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan generik sains terintegrasi karakter tema 6 Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 81-89.
- Ningsih, Y. F., Isnaini, S. W., Hari, S., & Alfarisi, R. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Materi Makna Garuda Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 30-39.
- Ridla Adawiyah, D. D., & Furnamasari, Y. F. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD.
- Nurdyansyah, N. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Omurtak, E., & ZEYBEK, G. (2022). The Effect of Augmented Reality Applications in Biology Lesson on Academic Achievement and Motivation. *Journal of Education in Science Environment and Health*, 8(1), 55-74.
- Ozcakir, B., & Cakiroglu, E. (2021). An Augmented Reality Learning Toolkit for Fostering Spatial Ability in Mathematics Lesson: Design and Development. *European Journal of Science and Mathematics Education*, 9(4), 145-167.
- Pamujo, P., & Romadhoni, D. R. M. (2022). ANALISIS BUTIR SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN PKn KELAS IV SEKOLAH DASAR DENGAN ITEMAN DI KECAMATAN BANJARNEGARA. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1).
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050-8054.
- Pirani, S., & Hussain, N. (2019). Technology is a tool for Learning: Voices of Teachers and Parents of Young Children. *Journal of Education & Social Sciences*, 7(1), 55-66.
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi, S. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11), 1457-1463.

- Puspitaningrum, Y. (2015). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK DENGAN MUATAN NILAINILAI PANCASILA UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR. *BASIC EDUCATION*, 4(13).
- Rachmah, H. (2013). Nilai-nilai dalam pendidikan karakter bangsa yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*, 1(1), 7-14.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Alfiandra. 2018. Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52-65.
- Rahayuningtiyas, W., Imron, I. F., & Mujiwati, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108-121.
- Rahmad, R. (2021). Kajian pembelajaran pkn mi/sd.
- Rahmawati, Y. (2022). *PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERDASARKAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN IPA MENGENAI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam konsep sistem indera pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69-80.
- Raudia, R., Pebriyenni, P., & Ade, S. M. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPSBERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).
- REPI, K. N. (2021). *ANALISIS PENANAMAN SIKAP NASIONALISME MELALUI PEMBELAJARAN PKN PADA SISWA KELAS V MIN 8 BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan. Depok: *Rajawali Pers*.
- Rusli, M., Anam, K., & Putri, D. R. (2019). Implementasi Model Delphi dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 14(1), 73-79.
- Rusliyawati, A. Wantoro. & A, Nurmansyah. (2020). Penerapan *Augmented Reality* Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka. *Garden Residence, Jurnal Teknoinfo*. Vol. 14, No. 2, Pp. 95–99.

- Sari, A., & Adrian, Q. J. (2020). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA BUKU “THE ART OF ANIMATION: 12 PRINCIPLES”. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 109-119.
- Sasmito, Y. A., & Fathoni, A. (2019). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Menumbuhkan Rasa Nasionalisme Di SDN 03 Ngemplak* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sembiring, F. S. B. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Ppkn Berbasis Aktivitas Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Makna Dan Prinsip Demokrasi Di Smpn 3 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Septian, A. B., Purwita, N. I., Barus, T. A. B., Hidayati, H., & Azimi, I. (2018). GARUDAKU: Aplikasi Pengenalan Pancasila untuk Anak Sekolah Dasar dengan Berbasis Multimedia. *eProceedings of Applied Science*, 4(2).
- Septian, A. B., Purwita, N. I., Barus, T. A. B., Hidayati, H., & Azimi, I. (2018). GARUDAKU: Aplikasi Pengenalan Pancasila untuk Anak Sekolah Dasar dengan Berbasis Multimedia. *eProceedings of Applied Science*, 4(2).
- Septiana, A. T., Azmi, A., Kharimah, M. N., & Syamsuri, N. N. (2020). Urgensi Nilai dan Moral Sebagai Subteori dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Education and Learning of Elementary School*, 1(01), 37-43.
- Septiani, A. N. N. S. I., & Rejekiingsih, T. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1280.
- Simarmata, J., Romindo, R., Suryani, S., Harlina, S., Prasetio, A., Saputra, H., ... & Nur, M. N. A. (2022). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 22-31.
- Sirakaya, M., & Cakmak, E. K. (2018). The effect of augmented reality use on achievement, misconception and course engagement. *Contemporary Educational Technology*, 9(3), 297-314.
- Sontay, G., & Karamustafaoglu, O. (2021). Students' Views on the Use of Augmented Reality Technology in Teaching Science. *European Journal of Educational Sciences*, 8(1), 1-14.
- Sosmiarti, S., Syamsuardi, S., & Syahputra, M. I. (2018). Character building dan pengembangan ekowisata pekon paku Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung Melalui Prinsip Piil Pensenggiri. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 1(4), 124-138.

- Suciliyana, Y. (2020). Augmented reality sebagai media pendidikan kesehatan untuk anak usia sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39-53.
- Suciliyana, Y. (2020). Augmented reality sebagai media pendidikan kesehatan untuk anak usia sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39-53.
- Sucipto, A, Q. J. Adrian & A, Kencono. (2021). *Martial Art Augmented Reality Book (AR Book) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. Jurnal Sisfokom. Sistem Informasi Dan Komputer*, Vol. 10, No. 1, Pp. 40-45.
- Sugiyanto, S. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran IPA Kelas 2 Berbasis *Mobile Techno. Jurnal Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. 19(1), 15-22.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: *Alfabeta*.
- Suharso, A. (2012). Model pembelajaran interaktif bangun ruang 3D berbasis augmented reality. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24).
- Suhendra, A. (2019). PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 7(2), 162-174.
- Sukmayadi, T., & Suyitno, S. (2020). Implementasi PPKn berbasis Nilai-nilai Islam di SD Muhammadiyah Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 5(1), 44-53.
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah. Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 242-250.
- Susdarwono, E. T. (2022). Tingkat Pemahaman Materi Pendidikan Kewarganegaraan Terkait Status Kewarganegaraan (Prinsip Ius Soli dan Ius Sanguinis). *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(1), 1-15.
- Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Turhan, M. E., Metin, M., & Çevik, E. E. (2022). A content analysis of studies published in the field of augmented reality in education. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(1), 243-262.
- Turhan, M. E., Metin, M., & Çevik, E. E. (2022). A content analysis of studies published in the field of augmented reality in education. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(1), 243-262.
- Ukiyatiningasih, U. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn MEWUJUDKAN PRINSIP-PRINSIP KEDAULATAN SESUAI UNDANG-UNDANG DASAR

NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945 MATERI PEMILU MELALUI METODE SIMULASI. *Jurnal Education and Economics*, 1(4), 511-523.

- Ulfah, N., Hidayah, Y., & Trihastuti, M. (2021). Urgensi Etika Demokrasi di Era Global: Membangun Etika dalam Mengemukakan Pendapat bagi Masyarakat Akademis Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 329-346.
- Umardulis. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Super Visi Klinis. *Pajar. Ejournal Unri*.
- Wahyuni, W. Permatasari, H. & Utomo, B, P, C. (2020). *Custom World Dengan Fitur Augmented Reality*. Studi Kasus: Toko Kingkong Surakarta: *Custom World Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa*. 7(1), 43–51.
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1489-1496.
- Waruhu, E., & Putra, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas VII SMP N 3 Pulau Rakyat. *JURNAL SASINDO (Program Studi Sastra Indonesia FBS UNIMED)*, 7(2).
- Wenthe, D. C. M., Pranatawijaya, V. H., & AAP, P. B. (2021). Aplikasi pengenalan objek untuk anak usia dini menggunakan teknologi augmented reality. *Universitas Palangka Raya*.
- Yildiz, E. P. (2022). Augmented Reality Applications in Education: Arloopa Application Example. *Higher Education Studies*, 12(2).
- Yunita, R., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan multimedia interaktif materi fotosintesis untuk siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 284-289.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Zünd, F., Ryffel, M., Magnenat, S., Marra, A., Nitti, M., Kapadia, M., ... & Sumner, R. W. (2015). Augmented creativity: bridging the real and virtual worlds to enhance creative play. In *SIGGRAPH Asia 2015 Mobile Graphics and Interactive Applications* (pp. 1-7).

Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). Konstruksi Profil Pelajar Pancasila dalam Buku Panduan Guru PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Civic Hukum*, 7(1).