

**PENGARUH PBL BERBASIS MEDIA *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LAMBANG
PANCASILA**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Lambang-Lambang Pancasila di Kelas
II Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Annisaa'an Annajmal Inu
2007062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ANNISAA'AN NAJMAL INU

2007062

**PENGARUH PBL BERBASIS MEDIA *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LAMBANG
PANCASILA**

disetujui,

Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.
NIPT 197001172008122001

Pembimbing II



Dr. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd.
NIPT 920200819900323101

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

**PENGARUH PBL BERBASIS MEDIA *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LAMBANG
PANCASILA**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Lambang-Lambang Pancasila
di Kelas II Sekolah Dasar)

Oleh:

Annisaa'an Najmal Inu

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Annisaa'an Najmal Inu

Universitas Pendidikan Indonesia

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh PBL Berbasis Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lambang Pancasila**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian saya ini.

Bandung, Januari 2025

Yang membuat Pernyataan,

Annisaa'an Najmal Inu

NIM 2007062

MOTTO HIDUP

**“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar melainkan milik mereka
yang senantiasa berusaha”**

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat-Nya, karunia-Nya dan memberikan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh PBL Berbasis Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lambang Pancasila” dengan bangga. Shalawat beserta salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada junjungan kita, habibana wa nabbiyana, Muhammad saw.. yang akan memberikan syafaatnya kelak di yaumul qiyamah.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan ke depannya sehingga skripsi yang telah disusun dapat memberikan manfaat baik untuk penyusun sendiri maupun untuk yang membacanya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam skripsi ini. Semoga segala bantuan, dukungan dan bimbingan yang telah diberikan dapat menjadi pahala.

Bandung, Januari 2025

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari jika selama proses pengerjaan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Dinie Anggraeni, M. Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing untuk mengarahkan penulis serta memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Bapak Dr. Yusuf Tri Herlambang, M. Pd., selaku elaku pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, dan memberi motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya
3. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd.,M.Si.,MCE., selaku Direktur UPI Kampus di Cibiru yang sudah memotivasi pada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.
4. Ibu Dr. Tita Mulyati, selaku Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus di Cibiru.
5. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia melakukan validasi terhadap media yang dirancang oleh peneliti.
6. Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku ahli materi Pendidikan Pancasila yang telah bersedia melakukan validasi terhadap media yang dirancang oleh peneliti.
7. Seluruh dosen UPI Kampus di Cibiru yang tekah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Staf Akademik UPI Kampus di Cibiru yang selalu bersedia membantu penulis dalam perizinan penelitian maupun hal yang berkaitan dengan proses pengerjaan skripsi ini.
9. Siswa, Kepala sekolah dan segenap guru yang ada di SDN 1 Pringsewu Timur dan SDN 2 Pringsewu Timur yang telah terlibat serta memberikan bantuan selama proses penelitian skripsi berlangsung.

10. Allah SWT yang memberikan kesabaran, keikhlasan serta cobaan kepada saya selama menempuh program studi ini.
11. Cinta pertamaku, Ayahanda Alm Inu Raharjanu. Beliau selalu menyemangati saya selama masa perkuliahan, walaupun beliau belum sempat melihat anak satu satunya menjadi orang sukses. Tetapi doa dari Sasa tidak akan pernah putus dilangitkan untuk kebahagiaan Papa disana.
12. Pintu surgaku, Ibunda Nur Hafifah. Beliau selalu mengajarkan untuk sabar serta ikhlas dengan semua yang sedang dialami selama masa perkuliahan, yang tidak pernah henti memberikan semangat serta doa yang selalu mengiri Sasa sehingga bisa menyelesaikan program studi Sasa sampai selesai.
13. Sepupu saya Dila dan Hanun yang sudah mau membantu saya yang telah memberikan dukungan, doa dan harapan agar saya menuliskan skripsi ini.
14. Sahabat saya Elza Amalia yang mau menemani, bermain bersama dan mewarnai hari hari saya selama masa perkuliahan. Yang selalu saya repotkan dari awal penulisan skripsi saya hingga akhir penulisan, semoga tidak bosan berteman dengan saya. Menemani saya suak maupun duka selama masa terpuruk saya.
15. Sahabat saya Lucky yang menemani saya dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan saya.
16. Sahabat seperantauan saya Kiki, Dhonie, Willy, dan Fadil yang sudah mau menemani saya dan mendengar keluh kesah saya selama di perantauan.
17. Sahabat SMA saya Rangga yang sudah mau mendengarkan keluh kesah serta membantu saya semasa perkuliahan ini.
18. Sahabat saya Induy yang sudah membantu dan menemani saya selama pengerjaan skripsi saya.
19. Sahabat Bringka yang sudah memberikan dukungan doa serta bermain bersama saya.
20. Diri saya sendiri yang sudah bertahan, tetap waras dan tetap percaya akan ketetapan dari Allah SWT. Sudah berjuang habis habisan selama perkuliahan walaupun perjalanannya tidak mulus dan tetap dapat bertahan menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

PENGARUH PBL BERBASIS MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LAMBANG PANCASILA

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Materi Lambang-Lambang Pancasila di Kelas
II Sekolah Dasar)

Annisaa'an Najmal Inu

2007062

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih kurangnya motivasi serta keaktifan siswa dalam pembelajaran serta penggunaan model dan media yang relatif rendah. Maka dari itu penelitian ini dibuat untuk melihat apakah hasil belajar siswa lebih baik ketika model PBL berbasis media *Augmented Reality* digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh model PBL berbasis media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan di penelitian ini kuasi eksperimen. Dengan hasil yang didapatkan yaitu bahwa kelas eksperimen menggunakan model PBL berbasis media *Augmented Reality* memiliki peningkatan yang signifikan di bandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model PBL tanpa berbasis media *Augmented Reality*.

Kata kunci : Model Pembelajaran PBL, Media *Augmented Reality*, Hasil Belajar PPKn

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF MEDIA-BASED PBL *AUGMENTED REALITY* ON STUDENT LEARNING OUTCOMES ON PANCASILA SYMBOL MATERIAL

(Quasi-Experimental Research on Pancasila Symbols Pancasila in Class II
Elementary Schools)

Annisaa'an Najmal Inu

2007062

This research was motivated by the lack of motivation and activeness of students in learning and the relatively low use of models and media. Therefore, this research was created to see whether student learning outcomes were better when the PBL model was media-based *Augmented Reality* used. This research aims to assess the influence of a media-based PBL model *Augmented Reality* student learning outcomes. The method used in this research is quasi-experimental. The results obtained were that the experimental class used a media-based PBL model *Augmented Reality* had a significant improvement compared to the control class which only used the PBL model without being media-based *Augmented Reality*.

Keywords: PBL Learning Model, Media *Augmented Reality*, Civics Learning

Results

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Konsep Model Pembelajaran.....	12
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	12
2.1.2 Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	13
2.2 Konsep Media Pembelajaran.....	16
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	16

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.3 Konsep Media <i>Augmented Reality</i>	19
2.3.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	19
2.3.2 <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan	21
2.4 Konsep Pembelajaran PPKn.....	22
2.4.1 Hakikat Pembelajaran PPKn.....	22
2.4.2 Tujuan Pembelajaran PPKn.....	23
2.4.3 Implementasi Pancasila terhadap Pembelajaran PPKn.....	24
2.6 Penelitian yang Relevan	27
2.7 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.3 Instrumen Penilaian.....	33
3.3.1 Soal Tes Kemampuan Hasil Belajar	34
3.3.2 Uji Validitas	38
3.3.3 Uji Realibilitas	39
3.3.4 Tingkat Kesukaran	41
3.3.5 Daya Pembeda	43
3.4 Prosedur Penelitian.....	46
3.4.1 Langkah-langkah Penelitian	46
3.5 Teknik Analisis Data.....	47
3.5.1 Uji Normalitas	48
3.5.2 Uji Homogenitas.....	49

3.5.3 Uji-t berpasangan (<i>Paired t Test</i>)	49
3.5.4 Uji t Sampel Independent	50
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Temuan Penelitian	52
4.2 Analisis Data Hasil Penelitian.....	53
4.2.1 Perolehan Data <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	53
4.2.2 Perolehan Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
4.3 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
4.4 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
4.5 Uji Perbedaan Rerata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
4.6 Data N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
4.6.1 Data N-Gain Kelas Eksperimen.....	59
4.6.2 Data N-Gain Kelas Kontrol	61
4.6.3 Uji Normalitas N-Gain.....	62
4.6.4 Uji Homogenitas N-Gain	63
4.7 Pengujian Hipotesis Penelitian.....	64
4.7.1 Uji Paired t Test	64
4.7.2 Uji t Sampel Independen.....	64
4.8 Pembahasan.....	65
4.8.2 Apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> menggunakan media <i>Augmented Reality</i>	66
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Implikasi	68

5.3 Rekomendasi.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar	34
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Tes	38
Tabel 3.3 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	40
Tabel 3.4 Uji Realibilitas Soal	40
Tabel 3.5 Kriteria Uji Tingkat Kesukaran.....	41
Tabel 3.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes.....	42
Tabel 3.7 Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal Tes	43
Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes	44
Tabel 3.9 Rekapitulasi Analisis Data Uji Coba Instrumen Tes	45
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen	54
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	56
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol	56
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Tabel 4. 8 Uji Normalitas	57
Tabel 4. 9 Uji Homogenitas.....	58
Tabel 4. 10 Uji Perbedaan Rerata Pretest Eksperimen dan Kontrol	59
Tabel 4. 11 Data N-Gain Kelas Eksperimen	60
Tabel 4. 12 Data N-Gain Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Deskriptif Data N-Gain.....	62
Tabel 4. 14 Uji Normalitas N-Gain.....	63
Tabel 4. 15 Uji Homogenitas N-Gain	63
Tabel 4. 16 Uji t Sampel Indepen	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	79
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian SDN 1 Pringsewu Timur	82
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian SDN 2 Pringsewu Timur	83
Lampiran 4. Buku Bimbingan	84
Lampiran 5. Nilai Hasil Validasi Soal	88
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas	89
Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas.....	90
Lampiran 8. Tingkat Kesukaran.....	90
Lampiran 9. Daya Pembeda	91
Lampiran 10. Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Kelas Eksperimen	92
Lampiran 11. Nilai Pretest, Posttest dan N-Gain Kelas Kontrol.....	93
Lampiran 12. Analisis Data Uji Pengaruh.....	94
Lampiran 13. Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	95
Lampiran 14. Hasil Uji Hipotesis.....	96
Lampiran 15. Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar	97
Lampiran 16. Soal	100
Lampiran 17. Modul Ajar Kelas Eksperimen	104
Lampiran 18. Modul Ajar Kelas Kontrol	110
Lampiran 19. LKPD Kelas kontrol dan Kelas Eksperimen	115
Lampiran 20. Dokumentasi	119
Lampiran 21. Contoh hasil pengerjaan.....	120
Lampiran 22. Lembar Perbaikan Skripsi.....	121

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmawan, J., & Rahayu Setyaningsih, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Live Texturing Pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini Di Paud Holistik Integratif El-Fath Sumenep. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 69–86. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i2.98>
- Dony Novaliendry. (2019). Teknologi informasi dan pendidikan. *Al-Manar (Edisi 1)*, 12(2), 1–7.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Fadillah, J. (2022). Studi Literatur : Pemanfaatan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4460–4468. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2795>
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Hutamy, 2021. (2021). Efektivitas pemanfaatan tik tok sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhufa*, 11(1), 21.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/294>
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- JUNAIDI, J. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kaida', J., & Toban, E. T. (2023). Inovasi Pendidikan Dan Pelatihan Sumber Daya Di Daerah Pesisir. *Riset Sains Dan Teknologi Kelautan*, 6(2), 224–228

<https://doi.org/10.62012/sensistek.v6i2.31683>

- Kartika, I. M., Angga Mahendra, P. R., & Awa, V. (2020). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mat Pelajaran PPKn. *Jurnal Locus Delicti*, 1 (1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jld.v1i1.359>
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118. <https://ummaspul.e-journal.id/edupsycouns/article/view/1304>
- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33879>
- Maharani, L. A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Menumbuhkuatkan Pengetahuan Mengenai Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 137–138. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2484>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Novia, N. A., Rasya Nasyawa,
- Susilo Tri Widodo, & Junianto. (2023). Penerapan Problem Based Learning Guna Meningkatkan Kecakapan Berpikir Kritis Bagi Siswa dalam Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3923–3930. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6428>
- Nur Fadhila, H. I., & Najicha, F. U. (2021). Pentingnya Memahami Dan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila Di Lingkungan Masyarakat. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 4(2), 204–212. <https://doi.org/10.47080/propatria.v4i2.1303>
- Octaviana, dila rukmi, & Ramadhani, reza aditya. (2021). [2]已在第1节引言第2段中被引用: *Jurnal Tawadhu*, 2(2), 143–159.

- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286–1297. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7360>
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Puspita Ratri, E., & Najicha, F. U. (2022). Urgensi Pancasila Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 25–33. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7455>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Sholikhah, U. P., Rahmawati, N. D., Muhtarom, & Purwantini, L. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Dengan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Eksponen*, 13(2), 57–65. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.777>
- Situmeang, I. R. V. O. (2021). Hakikat Filsafat Ilmu dan Pendidikan dalam Kajian Filsafat Ilmu Pengetahuan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 76–92.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Sutrisno, T. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based

- Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN Kota Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3394>
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.26>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wena, M. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. *Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, April, 262. <http://repository.uin-malang.ac.id/4643/>
- Wijaya, R., Fahreza, F., & Kistian, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Mengembangkan Karakter Toleransi dan Demokratis Siswa pada Pelajaran PKn Kelas V di SD Negeri Paya Peunaga. *Bina Gogik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 49–60. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1277585>
- Abdul Wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam ISTIQRO'*, 5(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Andara, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Semangat

- Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7733–7737.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Arifudin, O. (2020). Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori dan Praktis). In Widina Bhakti Persada.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Desain Riset Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Discovery pada Mata Pelajaran IPA. (2023). *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 13–20. <https://doi.org/10.33830/jp.v24i1.4823.2023>
- Djuwita P. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Nilai. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 150–156. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.14101>
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 44–62.
- Hakim, H. L. (2020). Peran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Calon Pemimpin Di Era Global. *Civics Education and Social*

- Science Journal (Cessj)*, 1(2), 129–143. <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i2.760>
- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.229>
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). Strategi Pembelajaran PPKn dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>
- Lismaya, L. (2019). Berpikir Kritis & PBL: (Problem Based Learning). Media Sahabat Cendekia.
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented reality pictorial storybook: How does it influence on elementary school mathematics anxiety? *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41. <https://doi.org/10.25273/pe.v12i1.12393>
- Magdalena, I., Haeriyah, H., Anggraini, H., & dkk. (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. ..., 3(September), 417–427. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1393>

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Pamungkas. (2021). Augmented Reality sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 61. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p07>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Pardomuan, G. N., & Sulistyowati, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk Pengenalan Musik Modern Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9464–9475. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3911/3263>
- Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2021). Model Pembelajaran RADEC dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 496, 250–258.
- Saputra, H. (2020). “Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).” Perpustakaan IAI Agus Salim, April.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.

<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>

Syahputra, F., & dkk. (2022). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG BENCANA ALAM*. 16(1), 1–23.

Waluyo, I. G., Savitri, S., & Hidayati, T. (2023). Pengenalan Augmented Reality kepada Siswa dan Siswi SMK YAPPIKA Serpong. *Praxis: Jurnal Pengabdian ...*, 3(3), 1–7.
<http://www.pijarpemikiran.com/index.php/praxis/article/view/526%0Ahttps://www.pijarpemikiran.com/index.php/praxis/article/download/526/490>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1>

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>

Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>

Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>

Efendy, A. (2021). Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS GUPPI Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 19–29. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v2i1.734>

Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan

- Skewness dan Kurtosi. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36.
<https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1), 34–44.
<https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *D'CARTESIAN*, 7(1), 44.
<https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Ruhama, I. A., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3841–3849.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1422>
- Sitorus, L. (2013). Perbedaan Tingkat Kemandirian Dan Penyesuaian Diri Mahasiswa Perantauan Suku Batak Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Universitas Negeri Surabaya*, 01(02), 1–6.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*