

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dewa Gede Divayanha¹, Ni Putu Candra Prastya Dewi², Ni Nyoman Kurnia Wati³

^{1,2,3}Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

¹divayanha@gmail.com, ²candra.prastya@mpukuturan.ac.id,

³kurnia_yasa@yahoo.com

ABSTRACT

The rapid development of technology has a significant impact on the world of education that can be used as an intermediary to achieve learning objectives and improve the learning process to be more interactive, this study was conducted with the aim of producing an interactive learning media in the form of a Digital Flipbook media based on Augmented Reality (AR) on the material "My Indonesian Cultural Diversity" for Grade V at SDN 2 Alasangker which is valid and practical. This research method uses Research and Development with the ADDIE development model including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The ADDIE model used is limited to the implementation stage due to time constraints. Data collection techniques used include interviews, documentation, and questionnaires. The results of the study show that the Digital Flipbook learning media based on Augmented Reality obtained a "very high" validity value, namely 0.92 for media experts, 0.92 for language experts, and 0.91 for material experts. In the practicality test using a questionnaire with respondents of 2 fifth-grade teachers and 39 fifth-grade students. The results of the practicality obtained a score of 97% for the practicality test of practitioners (teachers) and 94% for the practicality test of students. Based on these data, the research on the development of Augmented Reality-based Digital Flipbook learning media on the material "My Indonesian Cultural Diversity" for fifth-grade students is categorized as very feasible and practical to use.

Keywords: Digital Flipbook, Augmented Reality, Cultural Diversity

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat pesat yang memberikan dampak yang signifikan dalam dunia Pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran agar lebih interaktif, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif berupa media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi "Keragaman Budaya Indonesiaku" Kelas V di SDN 2 Alasangker. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*

(Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Metode ADDIE hanya sampai tahap implementasi dikarenakan kekurangan waktu. Cara Mendapatkan data dilakukan dengan melakukan tanya jawab, dokumentasi, dan angket. Data penelitian membuktikan bawasannya media pembelajaran *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* mendapatkan skor validitas “sangat tinggi”, yaitu 0.92 untuk ahli media, 0.92 untuk ahli bahasa, dan 0.91 untuk ahli materi. Sedangkan uji kepraktisan memakai kuesioner dengan responden 2 orang guru wali kelas V dan 39 siswa kelas V. hasil kepraktisan mendapatkan skor 97% untuk uji kepraktisan praktisi (guru) serta 94% untuk uji ahli kepraktisan peserta didik. Berdasarkan data tersebut, penelitian pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” kelas V dalam kategori sangat layak serta praktis digunakan.

Kata Kunci: *Flipbook Digital, Augmented Reality, Keragaman Budaya*

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk pembentukan karakter dan sikap untuk membentuk prilaku setiap warga negara yang memiliki kesadaran penuh dan pengamalan terhadap nilai luhur dari Pancasila. Pendidikan Pancasila mengandung nilai-nilai karakter Pancasila yang ditanamkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk mempersiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila mengandung beberapa elemen yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan NKRI (Dewi, 2022). Menurut Rosa, (2024) Pendidikan Pancasila yang dimulai dari Sekolah Dasar bertujuan agar

anak-anak mencintai tanah air karena dimana mereka merupakan generasi penerus bangsa.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terdapat permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran di Sekolah Dasar baik dari faktor internal ataupun eksternal dari siswa tersebut. Menurut Maharani et al. (2025) faktor yang mempengaruhi siswa yaitu faktor internal yang meliputi individu siswa seperti psikologi siswa dan kelelahan. Sedangkan faktor internal meliputi lingkungan siswa seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat atau sosial siswa. Dilihat dari Laporan Pusat Asesmen Penelitian Kemdikbudristek (2023) menunjukan bawasannya hanya 56% siswa SD di Indonesia yang mampu mengaitkan

materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan situasi nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Selain dari faktor internal dan faktor eksternal, media pembelajaran juga menjadi permasalahan yang mengakibatkan pembelajaran yang disampaikan saat proses pembelajaran menjadi susah untuk dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Alasanger menunjukkan permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu, pendidik mengalami kendala dimana peserta didik cepat merasa bosan dan susah untuk memahami konsep dari materi yang disampaikan. Hal ini terjadi dikarenakan siswa cepat bosan jika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan diketahui pendidik hanya menggunakan media sederhana berupa PPT dan juga video yang dicarikan di Youtube.

Dilihat dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah pengembangan dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar akan tetapi tidak mengurangi materi yang akan disampaikan dalam

pembelajaran. Media *Flipbook Digital* dapat membantu mengatasi permasalahan atau tantangan tersebut, Berdasarkan teori Konstruktivisme dari Jean Piaget untuk membawa objek nyata ke dalam pembelajaran, maka media *Flipbook Digital* dikombinasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang merupakan sebuah teknologi yang dapat menampilkan materi dalam bentuk 3D. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Huwaidi & Ansori, (2024) media pembelajaran *Flipbook Digital* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan media *Flipbook Digital* di Sekolah Dasar, dimana hasil penelitian menunjukkan hasil yang sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jida et al. (2025) media pembelajaran yang menggunakan *Augmented Reality* (AR) ini layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang

mengembangkan media *Flipbook Digital* yang menyatakan bahwa media *Flipbook Digital* layak digunakan di Sekolah Dasar. Oleh sebab itu maka dilakukan pengembangan media yaitu “Pengembangan Media *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, menganalisis kebutuhan, mendesain sistem, implementasi dan evaluasi sehingga dapat menghasilkan, mengembangkan, dan menguji sebuah produk sesuai dengan permasalahan yang ditemukan (Sati et al., 2023).

Menurut Rahayu (2025) model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan pengembangan yang saling berkaitan, tahapan dari model pengembangan ini yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*,

dan *evaluation*. Tahap pertama yaitu *analysis* atau melakukan observasi tentang permasalahan yang terjadi. Tahap kedua yaitu *design* atau melakukan perancangan terkait produk yang akan dikembangkan seperti menetapkan tujuan pembelajaran, merancang materi pembelajaran, merancang media pembelajaran, dan media evaluasi dari hasil belajar. . Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan yang pada tahapan ini diperlukan kemampuan untuk menentukan metode, media serta sumber belajar yang sesuai yang akan digunakan dalam penyampaian pembelajaran. Tahap keempat yaitu *implementation* atau penerapan produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan uji kepraktisan terhadap media yang di uji oleh 2 praktisi (guru) dan 39 peserta didik.

Teknik pengolahan data yang dipakai dalam penelitian ini ialah teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif meliputi susunan kalimat atau ungkapan yang merupakan hasil dari masukan dari para ahli dan praktisi. Sementara itu teknik kuantitatif adalah hasil yang diperoleh dari analisis skor dengan menggunakan lembar penilaian untuk

media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* dari dosen, guru, dan siswa. Hasil uji diolah menggunakan skala *likert* 1-5 sesuai dengan aturan pembobotan, yaitu 5 “sangat baik”, 4 “cukup baik”, 3 “baik”, 2 “kurang baik”, dan 1 “sangat tidak baik”. Skor validitas uji media dapat diperoleh dari melaksanakan uji media, materi, dan bahasa. Kriteria uji validitas produk dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Validitas Produk

Aspek	Validitas
0,80 – 100	Sangat Tinggi
0,60 – 0,67	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,0 – 0,19	Sangat Rendah

Angket uji kepraktisan diberikan kepada praktisi (guru) dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Angket yang disediakan telah dilengkapi dengan nilai pembobotan skor 1-5 dengan keterangan 5 “sangat praktis”, 4 “praktis”, 3 “cukup praktis”, 2 “tidak praktis”, dan 1 “sangat tidak praktis”. Kriteria uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Produk

Nilai Praktikalitas (%)	Kriteria Kepraktisan
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis

21% – 40%
0% – 20%

Tidak Praktis
Sangat Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah awal pada penelitian ini yaitu melakukan analisis kajian Pustaka yang merujuk pada berbagai sumber. Pada tahap ini dilakukannya analisis kajian Pustaka yang relevan dengan pengembangan media yang dilakukan untuk memperoleh dasar teoritis yang kuat. Pada tahapan ini mendapatkan 10 (Sepuluh) kajian pustaka mengenai media pembelajaran *Flipbook Digital* dan *Augmented Reality*. Kemudian dilakukan proses wawancara dan observasi dengan guru wali kelas Va dan Vb di SDN 2 Alasanger. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan menunjukan bawasannya fasilitas dari sarana dan prasarana seperti LCD Proyektor, Wifi, dan sejenisnya sangat memadai untuk proses pembelajaran di dalam kelas. Dari data yang didapatkan memperlihatkan bawasannya dalam proses edukasi Pendidikan Pancasila tidak selalu mengoptimalkan dan memakai media pembelajaran yang ideal untuk peserta didik kelas V.

Kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila sebagian besar masih menggunakan buku ajar, video

pembelajaran yang diambil dari Youtube dan PPT sederhana. Selain itu, data juga menunjukkan bawasannya terdapat peserta didik yang cepat bosan ketika belajar dikarenakan media yang kurang interaktif. Berdasarkan informasi awal yang diperoleh sangat mendukung dalam proses pengembangan media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* dikarenakan data yang didapatkan mengandung informasi yang relevan terkait kebutuhan peserta didik.

Tahapan selanjutnya yaitu *Design* (perancangan) yang meliputi 3 (tiga) aspek yang harus dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan produk. Aspek itu mencakup penyusunan instrument penilaian kualitas media pembelajaran, mempersiapkan sarana yang mendukung, serta gambaran produk. Dalam tahapan *development* atau tahap pengembangan dilakukannya perakitan dari media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality*.

Pada media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media sehingga mampu membantu dalam penggunaannya.

Dengan demikian media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* tidak hanya memfasilitasi terkait materi, namun mengajak siswa untuk ikut terlibat dalam penggunaannya melalui fitur-fitur interaktif yang ada. Berikut adalah tampilan cover dari media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality* yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Cover Media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality*

Tahapan selanjutnya yaitu uji validitas yang dilaksanakan oleh 7 orang ahli memakai kuesioner berskala 5. Tahapan ini dilaksanakan supaya mendapatkan data pada validitas media, materi, dan bahasa. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Ahli Media

Butir	Validator			S	S	S	Σ	n(c-1)	%	Ket
	I	II	III	1	2	3	=			
							<i>s</i>			

Total Butir (1-15)	7 5	7 1	6 5	6 0	5 6	5 0	1 6	180 6	0 9 2	Sang at Ting gi
--------------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	-------------	--------------------------

Berdasarkan data pada Tabel 3 terlihat bahwa nilai dari uji validitas ahli media adalah 0,92. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk sesuai dengan Tabel 1 menandakan skor uji validitas ahli media sangat tinggi.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Butir	Validator			S 1	S 2	S 3	Σ = s	n(c -1)	%	Ket
	I	II	III							
Total Butir (1-15)	7 4	7 0	6 6	5 9	5 5	5 1	1 6 5	180	0 9 1	Sang at Ting gi

Berdasarkan data pada Tabel 4 terlihat bahwa nilai dari uji validitas ahli materi adalah 0,91. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk sesuai dengan Tabel 1 menandakan skor uji validitas ahli materi sangat tinggi.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Butir	Validator			S 1	S 2	S 3	Σ = s	n(c -1)	%	Ket
	I	II	III							
Total Butir (1-15)	7 3	7 2	6 7	5 8	5 7	5 2	1 6 7	180	0 9 2	Sang at Ting gi

Berdasarkan data pada Tabel 5 terlihat bahwa nilai dari uji validitas

ahli bahasa adalah 0,92. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk sesuai dengan Tabel 1 menandakan skor uji validitas ahli bahasa sangat tinggi.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap *implementation*, pada tahapan ini dilakukan uji terkait produk yang dikembangkan di SDN 2 Alasangker. Penilaian kepraktisan pada pengembangan produk ini diamati berdasarkan pandangan guru sebagai praktisi dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Uji Kepraktisan Praktisi (guru)

Responden	Total Butir (1-15)	Skor Maks	%	Ket
I	74	75	98 %	Sangat Praktis
II	72	75	96 %	Sangat Praktis
Total	146	150	97 %	Sangat Praktis

Tabel 7 Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Responden	Butir (15)	Skor Maks	%	Ket.
1	73	75	97 %	Sangat Praktis
2	70	75	93 %	Sangat Praktis
3	72	75	96 %	Sangat Praktis
4	70	75	93 %	Sangat Praktis
5	71	75	94 %	Sangat Praktis

6	71	75	94 %	Sangat Praktis	35	72	75	96 %	Sangat Praktis
7	70	75	93 %	Sangat Praktis	36	73	75	97 %	Sangat Praktis
8	72	75	96 %	Sangat Praktis	37	72	75	96 %	Sangat Praktis
9	72	75	96 %	Sangat Praktis	38	71	75	94 %	Sangat Praktis
10	71	75	94 %	Sangat Praktis	39	71	75	94 %	Sangat Praktis
11	72	75	96 %	Sangat Praktis	Total 2778 2925 94 % Sangat Praktis				
12	71	75	94 %	Sangat Praktis					
13	71	75	94 %	Sangat Praktis					
14	71	75	94 %	Sangat Praktis					
15	73	75	97 %	Sangat Praktis					
16	69	75	92 %	Sangat Praktis					
17	71	75	94 %	Sangat Praktis					
18	71	75	94 %	Sangat Praktis					
19	71	75	92 %	Sangat Praktis					
20	69	75	97 %	Sangat Praktis					
21	73	75	93 %	Sangat Praktis					
22	70	75	93 %	Sangat Praktis					
23	70	75	94 %	Sangat Praktis					
24	71	75	94 %	Sangat Praktis					
25	71	75	94 %	Sangat Praktis					
26	71	75	94 %	Sangat Praktis					
27	71	75	94 %	Sangat Praktis					
28	71	75	96 %	Sangat Praktis					
29	72	75	97 %	Sangat Praktis					
30	73	75	96 %	Sangat Praktis					
31	72	75	96 %	Sangat Praktis					
32	72	75	94 %	Sangat Praktis					
33	71	75	93 %	Sangat Praktis					
34	70	75							

Berdasarkan data pada tabel penilaian kepraktisan praktisi (guru) diatas, terlihat bahwa nilai adalah 97%. Sedangkan penilaian kepraktisan peserta didik diatas, terlihat bahwa nilai adalah 94%. Keseluruhan media sangat baik dan layak untuk diterapkan di SDN 2 Alasangker.

. Pada tahap ini dilakukan penilaian oleh para ahli yang terdiri dari tiga aspek, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahapan penilaian meliputi validasi media, bahasa, serta materi ditampilkan berbentuk angket yang kemudian dilaksanakan revisi media sesuai dengan masukan dari para ahli. Hasil validitas keseluruhan memperoleh skor 0,92 (validitas media), 0,92 (validitas bahasa), serta 0,91 (validitas materi) dengan keterangan “sangat tinggi”.

Maka tingkat kelayakan pada media *Flipbook Digital* Berbasis

Augmented Reality menurut para validator termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk diterapkan atau diimplementasikan dalam proses pembelajaran. terdapat beberapa saran serta pendapat terhadap media *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality* supaya terbentuk media yang lebih menarik serta cocok digunakan, oleh karena itu para validator menyampaikan beberapa masukan serta saran yaitu menentukan warna tulisan, penggunaan elemen yang sesuai dengan materi, penambahan soal-soal yang mampu meningkatkan berpikir kritis siswa, dan sebagainya.

Penilaian kepraktisan pada media dilakukan oleh 2 orang wali kelas V dan 39 peserta didik kelas V. hasil dari analisis data menunjukkan bahwa hasil uji kepraktisan praktisi (guru) mendapat nilai 97% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan hasil dari analisis data untuk uji kepraktisan peserta didik memperoleh hasil 94% dengan kategori “sangat praktis”. Secara menyeluruh media sangat baik dan layak untuk diterapkan kedalam proses mengajar belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Purnamadewi & Wiyasa (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook*

Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar”. Dilihat dari hasil penelitian yang didapatkan, menyatakan bahwa media *Flipbook Digital* dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Hasil uji memperoleh hasil uji ahli materi 93,33% dengan kategori “sangat layak”, hasil uji ahli desain 95% kategori “sangat layak” dan hasil uji ahli media 96,66% dengan kategori “sangat layak”.

Selain itu, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Iskandar & Mayarni (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Augmented Reality* pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Dilihat dari uji yang dilakukan oleh ahli media memperoleh 84% dengan kategori “sangat layak”, hasil uji coba ahli materi memperoleh 100% dengan kategori “sangat layak”, serta pakar Pendidikan memperoleh 93,3% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu dilakukan juga dengan peserta didik dengan rata-rata nilai 95,5% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bawasannya *Augmented Reality* (AR)

sangat layak digunakan menjadi media pembelajaran yang mampu menambahkan pemahaman serta keinginan belajar siswa pada materi yang diberikan. Namun pada media *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality* juga terdapat kekurangan seperti keterbatasan akses internet. Teknologi *Augmented Reality* (AR) membutuhkan koneksi internet untuk mengaktifkan teknologi ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality* pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar di SDN 2 Alasangker, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, hasil validasi media pembelajaran *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality* pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar diperoleh skor 0,92 (validitas media), 0,92 (validitas bahasa), dan 0,91 (validitas materi) dengan keterangan “sangat tinggi” berdasarkan hasil penilaian dari berbagai aspek oleh validator. Hasil

kepraktisan media pembelajaran *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality* pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar mendapatkan skor 97% pada kepraktisan praktisi (guru) dan skor 94% pada kepraktisan peserta didik dengan kriteria “sangat layak”. Jadi dapat dikatakan keseluruhan media *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality* sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN 2 Alasangker berdasarkan masukan dari praktisi (guru).

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis buku panduan guru fase A kelas I Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131-140.
- Huwaiti, D. F. N., & Ansori, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Singorojo Kabupaten Kendal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 902–916.
- Iskandar, M. F., & Mayarni, M. (2022).

- Pengembangan Media Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Planet Dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8097-8105.
- Jida, A. N. F. E. T., & Zakiah, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 221-236.
- Maharani, D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Permasalahan Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar : Literature Review. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 223-230.
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 490-495.
- Sati, A. T., Aditya, D. T., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Orens Peninggaran Raya (Opera) Berbasis Desktop Dengan Java Se & Mysql Menggunakan Metode Research And Development (R&D). *Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2), 196-200.