

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) DENGAN BANTUAN
CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Widiya Holjana

NIM : 06051282025022

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) DENGAN BANTUAN
CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Widiya Holjana


NIM : 06051282025022

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:


Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn,


Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi


Drs. Alfiandra, M.Si.
NIP. 196702051992031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) DENGAN BANTUAN
CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Widiya Holjana

NIM : 06051282025022


Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah Diajukan dan Lulus Pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Mei 2024


Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn,


Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi


Drs. Alfiandra, M.Si.
NIP. 196702051992031004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widiya Holjana

NIM : 06051282025022

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 06 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Widiya Holjana

NIM. 06051282025022

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Alfiandra., M.Si., sebagai dosen pembimbing akademik, sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono. M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setiyo Wati, S.Pd., M.Pd., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., atas segala ilmu yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan. Serta Ibu Rika Novarina, A.Md., dan Bapak Asef Syarifullah, selaku Admin Prodi PPKn yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan penulisan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Program KIP-Kuliah semasa jabatan Presiden Republik Indonesia ke-7 Bapak Ir. H. Joko Widodo, yang telah memberikan beasiswa sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan.

Selanjutnya Dinas Pendidikan Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan, Kepala Sekolah Bapak Drs. Sugiyono, M.M., Guru-guru terkhusus Ibu Salma Khoironi, S.Pd., dan seluruh staff sekolah SMA Negeri 3 Palembang, yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 06 Mei 2024
Penulis,



Widiya Holjana

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, dengan mengucapkan segala puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tak lupa Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan kita, Nabi Muhammad Shalallaahu Alaihi Wassalaam. Sebagai bentuk rasa syukur, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Mamak Lita Handayani (Ita), dan Bapak A. Rahman (Herman) yang selalu memberikan doa, dukungan, dan segalanya kepada anak-anaknya di mana pun dan kapan pun, kedua orang tuaku inilah alasan utama yang mampu membuat penulis sampai bisa menyelesaikan semua proses perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini, karena mereka selalu berpesan anak-anaknya agar bisa menempuh dan menyelesaikan pendidikan yang lebih dari mereka sebagai bekal kami, apapun mereka usahakan untuk anak-anaknya. Terima kasih banyak Mamak dan Bapak, penuh cinta.
2. Saudara-saudara kandungku yang tersayang, Ayuksok Hesti Oktavia yang selalu membantu penulis terutama di dunia pendidikan, ayuk saya selalu ada untuk saya, Adek-adekku Tria Karunia, Ilham Wijaya, dan Anugrah Al Amin yang selalu memberikan doa, semangat dalam kondisi apapun itu. Terima kasih selalu untuk yuksok dan adek-adekku.
3. Universitas Sriwijaya karena telah menjadi tempat penulis dalam mengemban dunia perkuliahan, terima kasih.
4. Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi Bapak Drs. Alfiandra., M.Si., yang telah memberikan ilmunya, membimbing di sela-sela kesibukan dengan baik hati, sabar, tekun, semangat, penuh perhatian, memberi dukungan kepada anak-anak bimbingannya, serta keikhlasan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih Bapak.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang telah memberikan ilmu-ilmunya yang begitu bermanfaat. Terima kasih Bapak dan Ibu Dosen.

6. Sahabat-sahabat Wella Ayu Marvini, Agustina Jumiarti, Fera Reza Utami, Bella Monalisa, Dini Marliyana, Ayu Rini Agustien, Yunik Pujianingsih, yang penulis temui selama perkuliahan dan selalu membantu disaat kesusahan, tempat bertanya, dan ada yang menemani penulis saat bimbingan. *Thank you All.*
7. Semua teman-teman seperjuangan FKIP PPKn Universitas Sriwijaya angkatan 2020 yang saling memberi dukungan, penguatan selama perkuliahan. Terima kasih kalian.
8. Kakak, Mbak, dan Adik-adik tingkat PPKn, yang sudah memberikan penulis bantuan selama perkuliahan. Terima kasih.
9. Terakhir tapi bukan akhir dari segalanya, terima kasih banyak, gomawo, kamsahamnida pada seseorang yakni penulis sendiri yang bernama Widiya Holjana dengan NIM 06051282025022 mampu bertahan dari awal masuk TPA Masjid Mujahidin, SD Negeri 129 Palembang, SMP Negeri 22 Palembang, Mahameru *English and MIPA*, SMA Negeri 11 Palembang, hingga Perguruan Tinggi Negeri Universitas Sriwijaya, sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.

MOTTO: *La tahzan innallaha ma'ana.*

Artinya: "Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita." QS. At-Taubah Ayat 40.

Hasbunallah wani'mal wakil Ni'mal maula wani'man nasir.

Artinya: "Cukuplah bagi kami Allah, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami."

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN KETERANGAN LULUS.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.4.2.1 Bagi Tenaga Pendidik	7
1.4.2.2 Bagi Peserta Didik	7
1.4.2.3 Bagi Peneliti.....	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8

2.1.3	Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.5	Pembuatan Media Pembelajaran.....	11
2.2	Media <i>Augmented Reality</i>	12
2.2.1	Pengertian <i>Media Augmented Reality</i>	12
2.2.2	Tujuan <i>Media Augmented Reality</i>	13
2.2.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality (AR)</i>	13
2.3	Media Canva.....	14
2.3.1	Pengertian Media Canva.....	14
2.3.2	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva.....	15
2.4	Keaktifan Belajar.....	17
2.4.1	Pengertian Keaktifan Belajar.....	17
2.4.2	Ciri-ciri Keaktifan Belajar.....	17
2.4.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar.....	18
2.4.4	Indikator Keaktifan Belajar Peserta didik.....	19
2.5	Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	20
2.6	Kerangka Berpikir.....	22
2.7	Alur Penelitian dan Pengembangan.....	24
BAB III.....		25
METODOLOGI PENELITIAN.....		25
3.1	Model Peneleitian dan Pengembangan.....	25
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	26
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	26
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	26
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	27
3.2.3.1	<i>Self Evaluation</i> (Evaluasi Diri Sendiri).....	27
3.2.3.2	<i>Expert Review</i> (Evaluasi Ahli).....	27
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>) dan Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	28
3.2.4.1	<i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Perorangan).....	27
3.2.4.2	<i>Small Group Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil).....	27

3.2.4.3 <i>Field Test</i> (Evaluasi Uji Lapangan)	27
3.3 Subjek Penelitian	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1 <i>Walkthrough</i>	30
3.4.2 Kuesioner atau Angket	31
3.4.3 Observasi	31
3.4.4 Dokumentasi	31
3.4.5 Wawancara.....	31
3.5 Instrumen Penelitian.....	36
3.6 Metode Analisis Data	36
3.6.1 Analisis Validasi Ahli (<i>Walkthrough</i>)	36
3.6.2 Analisis Data Angket Respon Peserta Didik (Kepraktisan)	37
3.6.3 Analisis Data Observasi.....	37
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	39
4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan.....	41
4.2.1 Hasil Analisis (<i>Analysis</i>).....	42
4.2.1.1 Hasil Analisis Karakter Peserta Didik	42
4.2.1.2 Hasil Analisis Kurikulum	42
4.2.2 Hasil Perancangan (<i>Design</i>).....	44
4.2.2.1 Hasil Pengumpulan Bahan Materi atau Referensi	44
4.2.2.2 Hasil Perancangan Objek 3 Dimensi (3D).....	44
4.2.2.3 Hasil Perancangan Pembuatan <i>Marker</i>	44
4.2.2.4 Hasil Perancangan Menu Media	44
4.2.2.5 Hasil Perancangan Instrumen (Lembar Validasi dan Lembar Angket)	44
4.2.3 Hasil Pengembangan (<i>Development</i>).....	48
4.2.3.1 Hasil <i>Self Evaluation</i> (Evaluasi Diri Sendiri)	48
4.2.3.2 Hasil <i>Expert Review</i> (Evaluasi Ahli)	50

4.2.4 Hasil Implementasi (<i>Implementation</i>) dan Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	62
4.2.4.1 Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil)	66
4.2.4.2 Hasil <i>Small Group</i> (Evaluasi Perorangan).....	62
4.2.4.3 Hasil Rekapitulasi Gabungan Angket Respon Peserta Didik	70
4.2.4.4 Hasil <i>Field Test</i> (Evaluasi Uji Lapangan).....	71
4.2.4.1 Hasil Observasi I	71
4.2.4.2 Hasil Observasi II.....	78
4.3 Pembahasan	88
BAB V.....	95
SIMPULAN DAN SARAN.....	95
5.1 Simpulan.....	95
5.2 Saran.....	96
5.2.1 Teoritis	96
5.2.2 Praktis	96
5.2.2.1 Bagi Tenaga Pendidik	96
5.2.2.2 Bagi Peserta Didik	96
5.2.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fitur-fitur Aplikasi Canva.....	14
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	33
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik	35
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk	37
Tabel 3.7 Kriteria Angket Respon Peserta Didik (Kepraktisan).....	37
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Data Hasil Observasi.....	38
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	40
Tabel 4.2 Hasil <i>Self Evaluation</i> dari <i>Prototype</i> ke <i>Prototype</i> 1	49
Tabel 4.3 Hasil Skor Penilaian Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4.5 Hasil <i>Expert Review</i> Validator Ahli Media dari <i>Prototype</i> 1 ke <i>Prototype</i> 2.....	53
Tabel 4.6 Hasil Skor Penilaian Validator Ahli Materi.....	55
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4.8 Hasil <i>Expert Review</i> Validator Ahli Materi dari <i>Prototype</i> 2 ke <i>Prototype</i> 3.....	58
Tabel 4.9 Hasil Skor Penilaian Validator Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 4.11 Hasil <i>Expert Review</i> Validator Ahli Bahasa dari <i>Prototype</i> 3 ke <i>Prototype</i> 4.....	62
Tabel 4.12 Data Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi <i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Perorangan).....	63

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi <i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Perorangan).....	63
Tabel 4.14 Hasil Komentar Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	65
Tabel 4.15 Data Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi <i>Small Group Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil)	66
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi <i>Small Group Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil)	67
Tabel 4.17 Hasil Komentar Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	69
Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik <i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Perorangan) dan <i>Small Group Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil)	71
Tabel 4.19 Data Hasil Observasi I Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas XI. 14	72
Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Observasi I Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas XI. 14	76
Tabel 4.21 Data Hasil Observasi II Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas XI.14	78
Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Observasi II Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas XI. 14	81
Tabel 4.23 Hasil Rekapitulasi Gabungan Observasi I dan Observasi II Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas XI. 14	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Objek 3 Dimensi (3D)	45
Gambar 4.2 Aplikasi dan <i>Website</i> Assemblr EDU	46
Gambar 4.3 Menu Media yang Dikembangkan	47

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	23
Bagan 2.2 Alur Penelitian dan Pengembangan	24
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	105
Lampiran 2. Validasi Judul oleh Koordinator Program Studi	106
Lampiran 3. Surat Keputusan Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	107
Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian	109
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya	110
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Sumatera Selatan	111
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	112
Lampiran 8. Surat Persetujuan Ujian Akhir Program Sarjana	113
Lampiran 9. Kartu Bimbingan Skripsi	114
Lampiran 10. Instrumen Validasi Ahli Media	117
Lampiran 11. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 12. Instrumen Validasi Ahli Bahasa	125
Lampiran 13. Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	128
Lampiran 14. Daftar Nama Inisial Peserta Didik Sesi <i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Perorangan).....	135
Lampiran 15. Perwakilan Angket Respon Peserta Didik <i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Perorangan).....	136
Lampiran 16. Daftar Nama Inisial Peserta Didik Sesi <i>Small Group Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil).....	138
Lampiran 17. Perwakilan Angket Respon Peserta Didik <i>Small Group Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil).....	139
Lampiran 18. Lembar <i>Field Test</i> (Evaluasi Uji Lapangan) Pedoman Observasi I Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas X1.14.....	141

Lampiran 19. Lembar <i>Field Test</i> (Evaluasi Uji Lapangan) Pedoman Observasi II Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas XI.14.....	145
Lampiran 20. Dokumentasi <i>One-to-one Evaluation</i> (Evaluasi Perorangan)	149
Lampiran 21. Dokumentasi <i>Small Group Evaluation</i> (Evaluasi Kelompok Kecil)	150
Lampiran 22. Dokumentasi <i>Field Test</i> (Evaluasi Uji Lapangan) Observasi I....	151
Lampiran 23. Dokumentasi <i>Field Test</i> (Evaluasi Uji Lapangan) Observasi II...	152
Lampiran 24. Dokumentasi Pengisian Angket Observasi Keaktifan Peserta Didik	154
Lampiran 25. Dokumentasi Foto Bersama Peserta Didik dan Guru Pamong Pendidikan Pancasila.....	155
Lampiran 26. Rubrik Perbaikan Ujian Akhir Program	156
Lampiran 27. Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	158
Lampiran 28. Hasil Pemeriksaan Plagiarisme Universitas Sriwijaya	159

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang

Oleh:
Widiya Holjana
Nomor Induk Mahasiswa: 06051282025022
Pembimbing: Drs. Alfiandra, M.Si.
Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan


ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap keaktifan belajar peserta didik di SMA Negeri 3 Palembang. Metode pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Uji validasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli media, materi, dan bahasa. Hasil validasi ahli media memperoleh 96,8% dikategorikan sangat valid, validasi ahli materi memperoleh 95% dikategorikan sangat valid, dan validasi ahli bahasa memperoleh 79,1% dikategorikan valid. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan pada tahap uji coba *one-to-one evaluation* memperoleh 100% dengan kategori sangat praktis dan tahap uji coba *small group* memperoleh 98,8% dikategorikan sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji efek potensial produk pada tahap *field test*, observasi pertama (sebelum) memperoleh hasil 10,1% dengan kategori sangat kurang baik dan observasi kedua (sesudah) memperoleh hasil 69,6% dengan kategori baik. Sehingga diperoleh rata-rata yaitu 79,7% dengan kategori keaktifan belajar baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva dinyatakan valid, praktis, dan memiliki efek potensial bagi keaktifan belajar peserta didik.

Kata kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Augmented Reality* (AR), Canva, Keaktifan Belajar

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn,


Camellia S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi


Drs. Alfiandra, M.Si.

NIP. 196702051992031004

Development of Interactive Learning Media Based on *Augmented Reality* (AR) with the Help of Canva on Pancasila Education Subjects at SMA Negeri 3 Palembang

By:

Widiya Holjana

Student Identification Number: 06051282025022

Supervisor: Drs. Alfiandra, M.Si.


Study Program: Pancasila and Civic Education

ABSTRACT


This research aims to produce interactive learning media based on Augmented Reality (AR) with the help of Canva on Pancasila Education subject that is valid, practical, and has a potential effect on the students' active learning at SMA Negeri 3 Palembang. The development method used in this research was the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The validation tests of this Augmented Reality (AR) based learning media with the help of Canva were carried out by three experts, namely media, material and language experts. The validation results from media experts obtained 96.8% which was categorized as very valid, the material expert validation obtained 95% which was categorized as very valid, and the validation by language experts obtained 79.1%, which was categorized as valid. The results of the practicality test carried out at the one-to-one evaluation trial stage obtained 100% that fell in the very practical category and then the small group trial stage obtained 98.8% that fell in the very practical category. Furthermore, the results of testing the potential effects of the product at the field test stage showed that the first observation (before) obtained a result of 10.1% which was in the very poor category, then the second observation (after) obtained a result of 69.6% which was in the good category. Therefore, the average obtained was 79.7% with the category of good learning activity. Based on these results, it can be concluded that interactive learning media based on Augmented Reality (AR) with the help of Canva is declared valid, practical, and has a potential effect on students' active learning.

Keywords: *Research and Development, Interactive Learning Media, Augmented Reality (AR), Canva, Active Learning*

Approved off,
Coordinator of PPKn Study Program


Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Supervisor


Drs. Alfiandra, M.Si.
NIP: 196702051992031004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah membantu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dengan memberikan kekuatan agama dan spiritual, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak yang tinggi, dan sifat-sifat dasar yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Hal tersebut adalah penciptaan lingkungan belajar yang mendukung (Hidayat, R., & Abdillah, 2019). Ilmuwan Ki Hajar Devantara berpendapat bahwa pendidikan merupakan faktor penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Temuan penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendidikan menyalurkan kekuatan alami anak untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan maksimal bagi individu dan masyarakat (Rangko, M. A, 2022). Tentu saja dalam realitas pendidikan khususnya di Indonesia penekanannya tidak hanya pada pengembangan ilmu pengetahuan saja, namun juga pada pengembangan karakter dan keterampilan (Al-Hafiz, M. A, 2022). Hal ini tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwasanya :

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (UU No. 20 Tahun 2003).

Pada temuan lain oleh Handoyo, A. D., & Zulkarnaen, (2019), menyatakan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi pembelajaran, diantaranya adalah lingkungan sekolah. Beragam interaksi terjadi di sekolah, termasuk interaksi antara guru dan peserta didik. Guru merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan. Kedudukan seorang guru sangatlah penting dalam dunia pendidikan (Akib, M. D, 2021). Guru memerlukan media yang menarik agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan menarik serta memudahkan penyampaian materi pembelajaran (Mustadi, et al., 2018). Sejalan

dengan pendapat Wulandari et al., (2023) guru perlu memahami media. Tanpa media, ruang kelas menjadi monoton, proses pembelajaran tidak terkomunikasikan secara efektif, dan peserta didik cepat bosan.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pendidikan, guru menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi dengan cara yang dapat dipahami peserta didik (Wulandari et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Hamalik, (dalam Indriyani, 2019), pentingnya media kegiatan pembelajaran dalam jalannya proses pembelajaran di sekolah : 1) Menciptakan situasi belajar yang efektif. 2) Media merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. 3) Penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. 4) Mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta memahami materi di dalam kelas. 5) Meningkatkan mutu pendidikan.

Pada temuan lain oleh Anugrah, Dwi, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk. Hal ini mencakup media tradisional (konvensional) seperti media buku, materi cetak, media gambar, alat peraga, model, media visualisasi data (grafik, bagan, tabel, peta), serta media narasi (cerita naratif). Berikutnya media berbasis *ICT*, yakni media audiovisual, meliputi audio, video, dan multimedia, media interaktif yang merupakan media melibatkan peserta didik dalam proses belajar, media *online* dan E-learning yang termasuk *platform* media pembelajaran *online*, video pembelajaran, kursus daring, forum diskusi, dan sumber belajar digital. Kemudian yang terakhir yaitu media Virtual Reality (VR) dan *Augmented Reality* (AR), media ini menggunakan teknologi VR dan AR untuk peserta didik mengalami situasi pembelajaran yang realistis.

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau dalam bahasa inggrisnya *Information and Communication Technology (ICT)*. Sejalan dengan penelitian Rohiman, (2019), pemanfaatan TIK khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pendidikan diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Menurut temuan oleh Ramadan et al., (2022), manfaat penggunaan media TIK dalam proses pembelajaran adalah selain mempercepat dan memudahkan pembelajaran peserta didik, penggunaan media TIK juga membuat proses pembelajaran menjadi

menyenangkan serta menarik, dalam hal ini media pembelajaran berbasis TIK menjadikan media pembelajaran interaktif menggunakan warna, gambar, video, dan audio. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva. Secara umum, *Augmented Reality* (AR) menggabungkan interaksi *real-time* antara objek virtual dan nyata di dunia virtua (Mustaqim, I., & Kurniawan, N, 2017).

Uraian di atas diperkuat dengan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu oleh Rohiman, (2019); Rangko, M. A, (2023); Fikri, M, (2023), tentang pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut yaitu diperoleh produk berupa perangkat pembelajaran yakni media pembelajaran yang dirancang dengan interaktif. Dari penelitian-penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran layak digunakan dan menghasilkan media yang dirancang dengan interaktif. Selain itu juga dengan media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, penelitian Mustaqim, I., (2016), Pangestu et al., (2019), Arbi, A. M, (2022), menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mudah digunakan dapat dibuat dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK bagi guru. *Augmented Reality* (AR) dapat menggantikan modul pembelajaran dalam format virtual atau virtual yang belum tersedia di sekolah. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah peneliti memfokuskan pengembangan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang interaktif berbasiskan dengan *Augmented Reality* (AR) dengan berbantuan aplikasi Canva, di mana perbedaan lainnya pada pengembangan ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif ini di dalam Canva memiliki fitur menarik serta media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) selain menarik, juga media pembelajaran interaktif yang dua dimensi dan tiga dimensi dapat dilihat berbagai arah yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, fokus dalam suatu proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 September 2023 yaitu melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila

SMA Negeri 3 Palembang, diperoleh informasi bahwasanya SMA Negeri 3 Palembang telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk Kelas X dan Kelas XI, kecuali Kelas XII masih menggunakan Kurikulum 2013 dikarenakan Kurikulum Merdeka ini Kurikulum baru dan Kurikulum 2013 telah berjalan terlebih dahulu jadi peserta didik Kelas XII masih menggunakan Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 semulanya mata pelajaran PPKn, namun pada Kurikulum Merdeka berubah menjadi Pendidikan Pancasila. Pada tanggal 06 Desember 2023 dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa jumlah kelas X terdapat 12 Kelas, Kelas XI terdapat 14 Kelas, Kelas XII terdapat 12 Kelas, sehingga total keseluruhan terdapat 38 Kelas yang ada di SMA Negeri 3 Palembang. Sarana dan Prasarana sekolah sudah memadai. Dari total kelas tersebut diketahui bahwa guru Pendidikan Pancasila berjumlah 4 guru di mana pada tahun 2024 ada 1 guru yang akan pensiun, dari ke 4 guru tersebut hanya 2 guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT*, yakni *Quiziz* dan *Kahoot*, ternyata diketahui juga bahwa guru belum familiar dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva. Diketahui juga bahwa peserta didik mempunyai *SmartPhone* dan diperbolehkan menggunakan *SmartPhone* tersebut pada saat proses pembelajaran apabila dibutuhkan dan masih dalam pengawasan guru. Dari hasil wawancara tersebut juga diperoleh informasi bahwa terdapat kendala guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu kesulitan mengatur peserta didik, di mana banyak peserta didik yang suka keluar masuk kelas. Selain itu juga terdapat kendala dalam hal memantik peserta didik agar aktif bertanya, sehingga keaktifan belajar peserta didik tetap pasif untuk bertanya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan hanya berupa 2 media pembelajaran interaktif, yakni *Quiziz* dan *Kahoot*. Media pembelajaran interaktif yang berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva masih sangat baru diterapkan di SMA Negeri 3 Palembang, sehingga media pembelajaran yang dirancang berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva masih sangat terbatas. Dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki perbedaan karakter, berbeda-beda potensi yang mana keaktifan belajar peserta didik cenderung

berbeda, terlebih lagi media yang digunakan hanya itu-itu saja. Sehingga guru harus memberi arahan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun strategi untuk mencapai tujuan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva.

Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran bervariasi serta interaktif dalam mengatasi kendala proses pembelajaran berupa keaktifan belajar peserta didik yang pasif dalam bertanya. Maka jika pada saat pembelajaran tetap menggunakan media pembelajaran tidak interaktif yang hanya satu arah dan tidak memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau dalam bahasa Inggrisnya *Information and Communication Technology* (ICT), serta tidak dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), maka proses pembelajaran terkesan itu-itu saja (monoton) sehingga membuat peserta didik pasif untuk bertanya yang berdampak pada pembelajaran. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tentunya interaktif, tidak hanya media yang itu-itu saja. Media pembelajaran tersebut ialah media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) karena memuat gabungan teks, ilustrasi, gambar, dan video untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, terlebih lagi media ini memanfaatkan ICT yang dapat membuat pembelajaran secara *real time* dalam bentuk tampilan dua dimensi maupun tiga dimensi (Mustaqim, I., & Kurniawan, N, 2017). Dalam menggunakan media ini diperlukan *SmartPhone* untuk mengaksesnya, peserta didik di SMA Negeri 3 Palembang sudah menggunakan *SmartPhone* yang digunakan pada saat pembelajaran yang membutuhkan *SmartPhone*. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, sehingga pembelajaran pun menjadi lebih bermakna.

Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni berupa media pembelajaran interaktif yang berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva. Dengan penelitian pengembangan yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang”. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan bantuan Canva ini dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang yang praktis?
3. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap keaktifan belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran dari rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang yang praktis.
3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di

SMA Negeri 3 Palembang yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap keaktifan belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dalam sebuah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh seorang peneliti berguna untuk menambah referensi peneliti lainnya dan untuk menambah pengetahuan yang berkenaan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga bermanfaat secara praktis yang diharapkan dapat berguna bagi objek penelitian, terkhusus dalam pendidikan. Berikut manfaat secara praktis dari penelitian :

1.4.2.1 Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan Bantuan Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang ini, hasil produknya diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada saat mengajar.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu dijadikan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang dapat membuat peserta didik fokus belajar.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini juga tentu memberikan manfaat bagi peneliti dalam menambah pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), menjadikan penelitian ini sebagai pengalaman khususnya sebagai calon pendidik untuk lebih menguasai penggunaan media pembelajaran sebagai bekal bagi pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- Adityawan, H. (2019). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Mobile Banking (Studi Kasus pada Pengguna Jenius di Daerah Istimewa Yogyakarta)*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Akib, M. D. (2021). Beberapa Pandangan Tentang Guru Sebagai Pendidik. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 75–98.
- Alfiandra, & Mulyadi, M. (2016). Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Pembelajaran Melalui Media Ispring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMK Negeri 2 Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 3(1), 1–12. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/4564>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran mengenal bentuk rupa bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38.
- Al-Hafiz, M. A. (2022). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Oku. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Unsri.
- Anugrah, Dwi. (2023). Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>. Diakses pada 14 Desember 2023.
- Arbi, A. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Fitur Augmented Reality terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022. Skripsi. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arfandi. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pai di sekolah. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan*

Pedagogig Islam, 5(1), 65–77.

- Aryanti, F. L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*. Curup: Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
- Azizah, A. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Cultureverse Berbasis Aplikasi Spatial Pada Materi Kebudayaan Lokal Kelas Iv Sd Negeri 130 Palembang. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Unsri.
- Cahyani, A. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V D SDN 13/1 Muara Bulian. *Skripsi*. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dianti, N. P., Lyesmaya, D., & Nurasiah, I. (2023). Pengembangan Modul Ajar Sejarah Berbasis Augmented Reality di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 119–129. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7812>
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran. Kementerian Agama RI.
- Febriana, T., Suneki, S., Sutoyo, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32-37.
- Fikri, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V Sd Negeri 5 Indralaya*.
- Firmantara, M. R., Mudakir, I., & Nuriman. (2023). Augmented Reality Research Trends in Indonesia: A systematic Literature Review. *Journal of Science Education Research*, 7(2), 71–81. <https://doi.org/10.21831/jser.v7i2.60776>
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112–123. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.10553>
- Handoyo, A. D., & Zulkarnaen. (2019). Faktor-faktor Penyebab Pendidikan Tidak Merata di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional “Menjadi Mahasiswa Yang Unggul Di Era Industri,”* 4(pp), 20–24. <https://bimawa.uad.ac.id/wp->

content/uploads/Paper-Seminar-Nasional-2.pdf

- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1), 75–80. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hardini, T. (2015). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 Sd Tlompakan 01 - Tuntang. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 120–135. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p120-135>
- Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. P. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”* (C. Wijaya & Amiruddin (eds.)). Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *Plakat (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Himami, A. S., Setyawan, A., & Miftahurrahim, R. (2023). Konsep Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mulok Keagamaan. *Ilj: Islamic Learning Journal*, 1(1), 104–119. <https://doi.org/10.54437/Ijislamiclearningjournal.V1i1.834>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 19.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3). <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model project baased learning dengan pendekatan stem pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas XI Mipa 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pengembangan Fisika*, 9(2), 71-77.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Khasanah, U. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Ditinjau Dari Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN I Toyareka Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*. Semarang: FKIP Unnes.
- Komariah, N. (2016). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.111>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Moh. Uzer Usman. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. ISBN: 979-514-003-5.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. In *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* (Vol. 5, No. 1).
- Mustadi, et al. (2018). *Pengembangan Media Reflective Picture Storybook Berbasis Sosiokultural untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 1(1), 36–48.
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada penalaran spasial siswa. In *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 1, 205–210. <https://doi.org/10.21831/pspmm.v1i0.39>
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(02), 53-60.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/penas/article/view/1530>
- Ramadan, F., Fajriah, N. N., Suhartini, & Setiawan, U. (2022). Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 603.
- Rangko, M, A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram. (Skripsi. Mataram: FKIP Ummat.*
- Rohiman. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Fungsi Pada Siswa Kelas Viisemester I SMP Negeri 18 Bandar Lampung. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).*
- Sari, Y. N. (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran means ends analysis menggunakan media video terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Pagar Alam. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 89–103. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5640>
- Savriani, E. (2020). *Pengaruh Kaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Sdn 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.* Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Sefriani, R., Radyuli, P., & Sepriana, R. (2021). Design and Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor. *International Journal of Educational Development and Innovation*, 1(1), 2797–7528.
- Setiawati, E., Rahayau, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan media pembelajaran modul pada materi animalia kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1).
- Sugiyono. (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta, Cv. Isbn: 979-8433-64-0.
- Sulistiyono, M. (2022). Pelatihan Penerapan Augmented Reality dalam pengembangan teknologi pembelajaran untuk pendidikan dan kebudayaan di Pustekkom Kemendikbud. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 45–49.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada

- Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96-105.
- Supandita, G. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Viii Smp N 6 Tejakula*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Surbakti, A. R. U., & Abe, N. (2020). Application of App Inventor Website in Android-Based Physics Learning. *Journal of Learning and Technology in Physics*, 1(2), 37–42.
- Suwarti, Restu, & Hidayat. (2019). Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN. (Public Elementary School) No.024183 East Binjai on 2017/2018. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(1), 216–232. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.211>
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Ta'dungan, F. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII. In *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* (Vol. 5, No. 2).
- Tazkia, Z., Sahyar, & Juliani, R. (2019). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Web Di Tingkat Sma Zahra Ta. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 19–28.
- Triayomi, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Mata Kuliah Perkembangan Belajar Peserta Didik. *Jurnal PGSD Musi*, 4(2), 93–107.
- Wijaya, I., & Sefriani, R. (2017). Interactive Modules Based Adobe Director On Computer Assembling Subjects For Vocational Secondary School Students. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 73–80. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i2.2116>
- 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.v5i2.1074>
- Yulian, R., Ruhama, U., & Sucipto. (2022). Developing Augmented Reality (AR) as Assisted Technology in Reading Based on Content-Language Integrated Learning. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 23–37. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.23626>