

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP*
BOOK BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED*
REALITY SEBAGAI BAHAN AJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PADA MATERI MAKNA SILA-SILA
PANCASILA KELAS VII MTS YASPIRA NGAMBON**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

M. Irvan Pramujianto

NIM. 22220009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP*
BOOK BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED*
REALITY SEBAGAI BAHAN AJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PADA MATERI MAKNA SILA-SILA
PANCASILA KELAS VII MTS YASPIRA NGAMBON**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

M. Irvan Pramujianto

NIM. 22220009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Teknologi Augmented Reality Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila Kelas VII MTs Yaspira Ngambon” disusun oleh :

Nama : M. Irvan Pramujianto
NIM : 22220009
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi.

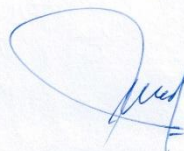
Pembimbing I,



Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0703048504

Bojonegoro, 26 Juni 2026

Pembimbing II,



Drs. Heru Ismaya, M.H
NIDN. 0709126502

HALAM PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila Kelas VII MTs Yaspira Ngambon" disusun oleh :

Nama : M. Irvan Pramujianto

NIM : 22220009

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

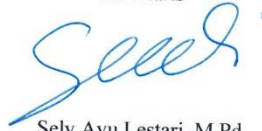
Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2026.

Bojonegoro, Juli 2026

Ketua


Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris



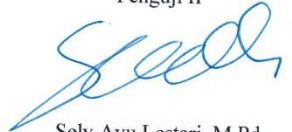
Sely Ayu Lestari, M.Pd
NIDN. 0731039701

Penguji I



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Penguji II



Sely Ayu Lestari, M.Pd
NIDN. 0731039701

Rektor

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 2:286)

"Dunia tidak menuntut kesempurnaan dalam sekejap mata, melainkan menghargai proses yang terus bertumbuh. Ketika beban terasa berat, beristirahatlah sejenak, namun jangan pernah mengubah arah. Percayalah bahwa setiap tenaga, pikiran, dan dedikasi yang dicurahkan pada lembar demi lembar karya ini tidak akan pernah mengkhianati hasil akhirnya."

"Kesuksesan bukanlah tentang seberapa cepat kamu berlari menuju puncak, melainkan tentang seberapa gigih kamu bangkit setiap kali terjatuh. Biarkan lelah dan rintangan hari ini menjadi fondasi yang memperkuat langkahmu, karena tidak ada pelaut tangguh yang lahir dari ombak lautan yang tenang."

"Keraguan hanya akan membunuh lebih banyak mimpi daripada kegagalan itu sendiri. Jangan takut berjalan lambat, takutlah jika kamu hanya berdiri diam. Ubah rasa lelahmu menjadi bahan bakar, jadikan keraguan orang lain sebagai cambuk pembuktian, dan wujudkan apa yang sebelumnya hanya berani kamu impikan."

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, terutama kepada kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan menyemangati saya dalam setiap langkah. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada keluarga tercinta, terutama kedua orang tua saya, Bapak Dasar dan Ibu Gunasri. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang tiada henti. Meski tidak sempat menempuh pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun bapak dan ibu mampu menjadi sumber kekuatan terbesar yang tanpa lelah mendoakan, mendukung, dan memotivasi saya untuk terus maju hingga meraih gelar sarjana. Cinta dan perjuangan kalian adalah cahaya di setiap langkah hidup saya.
2. Kepada adik tercinta, Dwi Rahayu Martin, telah menjadi sumber semangat dan kebahagiaan tersendiri. Tawa dan keceriaanmu menjadi penyemangat kakak untuk terus berjuang dan menyelesaikan perjalanan panjang ini. Semoga kelak kamu bisa tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, bahagia, dan membanggakan.
3. Kepada diri saya sendiri. Terima kasih karena telah bertahan, berani menghadapi kegagalan, dan tetap melangkah meski berkali-kali ingin menyerah. Terima kasih telah percaya bahwa setiap perjuangan dan doa akan membawa hasil yang indah pada waktunya. Skripsi ini adalah bukti dari kekuatan tekad dan kesabaran yang tak ternilai.

4. Kepada istriku tersayang, Putri Maysaroh, terima kasih yang tak terhingga atas segala doa, kesabaran, serta dukungan moral yang selalu diberikan. Kehadiran dan keikhlasan dalam mendampingi setiap langkah perjuangan selama menempuh pendidikan ini merupakan motivasi terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, kebesaran hati, dan pengertian yang telah diberikan. Pencapaian akademis ini tidak akan dapat terwujud tanpa peran serta doa yang senantiasa dipanjatkan.
5. Kepada M. Ghoutsun Nuroni, David Adi Rossi, M. Luqman Hakim, terima kasih telah menemani penulis dari awal hingga saat ini, memberikan masukan, saran, dukungan, dan motivasi. Terima kasih juga telah menjadi pendengar yang baik. Semoga persahabatan kita tetap terjalin, meskipun masa perkuliahan ini telah selesai.
6. Kepada seluruh teman seperjuangan angkatan 2022 yang telah menemani proses belajar dan berjuang bersama hingga saat ini.
7. Kepada dosen pembimbing I, ibu Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd dan dosen pembimbing II, bapak Drs. Heru Ismaya, M.H., serta seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan inspirasi yang sangat berarti.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Irvan Pramujianto
NIM : 22220009
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP
UP BOOK BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED
REALITY* SEBAGAI BAHAN AJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PADA MATERI MAKNA SILA-SILA
PANCASILA KELAS VII MTS YASPIRA NGAMBON”**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 13 Juli 2026



M. Irvan Pramujianto
NIM. 22220009

ABSTRAK

Pramujiyanto, M Irvan. 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Teknologi Augmented Reality Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila Kelas VII MTs Yaspira Ngambon". Skripsi. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd Pembimbing (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.

Kata Kunci : *Pop Up Book, Augmented Reality, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran, Makna Sila Pancasila*

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila Pancasila di MTs Yaspira Ngambon masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya minat belajar peserta didik dan kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran konvensional yang didominasi buku teks dan metode ceramah belum mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan visualisasi konkret dan teknologi digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis teknologi *Augmented Reality* sebagai bahan ajar Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila Pancasila kelas VII di MTs Yaspira Ngambon. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi dan ahli media sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar. Pada uji coba terbatas media memperoleh persentase kelayakan sebesar 80,6% dengan kategori sangat layak, sedangkan pada uji coba luas meningkat menjadi 86,5% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis efektivitas juga menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik,.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis teknologi *Augmented Reality* yang dikembangkan melalui model *ADDIE* terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila Pancasila kelas VII MTs Yaspira Ngambon.

ABSTRACT

Pramujianto, M Irvan. 2022. *“The Development of Augmented Reality Technology-Based Pop-Up Book Learning Media as Teaching Materials for Pancasila Education on the Topic of the Meanings of Pancasila Principles for Grade VII at MTs Yaspira Ngambon”*. Undergraduate Thesis. Department of Civic Education, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Advisor (I) Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd Advisor (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.

Keywords : Pop Up Book, Augmented Reality, Pancasila Education, Learning Media, Meaning of Pancasila Principles

Instruction in Pancasila Education at MTs Yaspira Ngambon—specifically regarding the meaning of the Pancasila principles—continues to face various challenges, notably students' low interest in learning and difficulties in grasping abstract concepts. Reliance on conventional instructional media, dominated by textbooks and lecture-based methods, has failed to foster interactive and meaningful learning experiences. Consequently, there is a need for innovative instructional media that integrate concrete visualizations with digital technology to make the learning process more engaging and effective, while also aligning with the students' characteristics.

The research problem addressed in this study concerns the Development process of an Augmented Reality-based pop-up book as a teaching aid for Pancasila Education—specifically regarding the meaning of the Pancasila principles—for Grade VII students at MTs Yaspira Ngambon. The study aims to produce a learning medium that is valid, practical, and effective.

This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE Development model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation by subject matter and media experts, and questionnaires gauging the responses of teachers and students. Data Analysis was conducted using both qualitative and quantitative approaches to assess the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media.

Research results indicate that the Augmented Reality-based pop-up book received excellent ratings from both subject matter and media experts, deeming it suitable for use as a teaching aid. In the limited trial, the media achieved a feasibility score of 80.6% (categorized as highly feasible), while in the extensive trial, this figure rose to 86.5% (also categorized as highly feasible). Effectiveness Analysis further demonstrates that the media successfully enhances students' motivation, engagement, conceptual understanding, and learning outcomes.

The conclusion of this study is that the Augmented Reality-based pop-up book learning medium—developed using the ADDIE model—has proven to be valid, practical, and effective as a teaching resource for Pancasila Education, specifically regarding the meaning of the Pancasila principles, for Grade VII students at MTs Yaspira Ngambon.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan tauladan bagi kita semua.

Skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila Kelas VII MTs Yaspira Ngambon” disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penulis sangatlah menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini berkat dukungan dan motivasi dari berbagai pihak baik secara material maupun psikis, jadi sudah sepantasnya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik itu dosen ataupun semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan sepenuh hati dan keikhlasan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Ibu Sely Ayu Lestari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

4. Ibu Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing I yang dengan sabar telah membimbing dan meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan dalam penelitian ini.
5. Bapak Drs. Heru Ismaya, M.H., sebagai pembimbing II atas kesabaran, motivasi, arahan, dan bimbingan yang diberikan kepada penulis.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama peneliti menempuh studi.
7. Kepala MTs Yaspira Ngambon yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian beserta staff dan dewan guru yang telah memberikan informasi serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Siswa-siswi Kelas VII di MTs Yaspira Ngambon yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk mengisi angket yang diperlukan dan mempermudah peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya dalam pengembangan ilmu di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Akhir kata, peneliti memohon semoga Allah SWT senantiasa membalas segala bentuk bantuan dan kebaikan dari semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan proses penelitian ini.

Bojonegoro, 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAM PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoretis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1. Asumsi	9

2. Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA	12
BERPIKIR	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Kajian Teoretis	16
1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	16
3. Media Pembelajaran	19
3. <i>Pop Up Book</i>	22
4. <i>Augmented Reality</i>	25
5. Integrasi <i>Pop Up Book</i> dan <i>Augmented Reality</i>	27
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III	32
METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan Penelitian	32
1. Pendekatan Pengembangan dalam Penelitian <i>R&D</i>	32
2. Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	33
4. Alasan Pemilihan Model <i>ADDIE</i>	35
5. Keterkaitan Pendekatan <i>R&D</i> dengan Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	36
B. Prosedur Penelitian	36
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	37
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	38
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	40
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	41
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	42

C.	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	42
1.	Jenis Data Penelitian.....	42
2.	Sumber Data Penelitian	45
3.	Subjek Penelitian	47
4.	Penegasan Kombinasi Data	48
D.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	48
1.	Instrumen Penelitian	49
2.	Teknik Pengumpulan Data	52
3.	Pengembangan dan Validasi Instrumen	53
4.	Penggunaan Instrumen dalam Setiap Tahap Penelitian.....	54
E.	Teknik Analisis Data.....	54
1.	Analisis Data Kualitatif	55
2.	Analisis Data Kuantitatif	56
3.	Analisis Data pada Setiap Tahap Pengembangan.....	58
4.	Keakuratan dan Keterpercayaan Analisis Data	58
F.	Uji Validitas dan Reliabilitas	59
1.	Uji Validitas Instrumen dan Produk	59
2.	Uji Reliabilitas Instrumen.....	61
3.	Keabsahan Data Penelitian	62
4.	Peran Validasi dalam Penelitian <i>R&D</i>	63
BAB IV		64
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		64
A.	Hasil Penelitian	64
1.	Analisis (<i>Analysis</i>).....	65
2.	Desain (<i>Design</i>)	70
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	73

4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	88
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	111
B. Pembahasan.....	112
1. Pengembangan <i>Pop Up Book</i>	112
2. Efektivitas <i>Pop Up Book</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	121
PENUTUP.....	121
A. Simpulan	121
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	16
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Pendidik	67
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	69
Tabel 4. 3 Rekap skor validasi ahli media	82
Tabel 4. 4 Interval Skor.....	82
Tabel 4. 5 Rekap skor validasi ahli materi	84
Tabel 4. 6 Skor uji coba terbatas	91
Tabel 4. 7 Skor uji coba luas	95
Tabel 4. 8 Data Deskriptif	99
Tabel 4. 9 Uji Normalitas	102
Tabel 4. 10 Uji Homogenitas	104
Tabel 4. 11 Uji Independent Sample t-Test	106
Tabel 4. 12 Interval N-Gain	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Storyboard Pop Up Book	71
Gambar 4. 2 Penggunaan aplikasi canva.....	75
Gambar 4. 3 Pencarian website assemblr world	76
Gambar 4. 4Daftar akun assemblr word	76
Gambar 4. 5 Halaman awal website assemblr world	77
Gambar 4. 6 Halaman awal website assemblr world	77
Gambar 4. 7 Penyimpanan hasil Augmented Reality	78
Gambar 4. 8 QR code proyek Augmented Reality	78
Gambar 4. 9 Menyusun buku cetak.....	79
Gambar 4. 10 Tata cara penggunaan.....	79
Gambar 4. 11 Tampilan isi buku cetak	80
Gambar 4. 12 Penambahan kuis.....	87
Gambar 4. 13 Penambahan contoh.....	87
Gambar 4. 14 Perbaikan tata tulis	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	128
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	129
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	130
Lampiran 4 Lembar Wawancara Kebutuhan Pendidik.....	131
Lampiran 5 Lembar Wawancara Kebutuhan Peserta Didik.....	134
Lampiran 6 Lembar Validator Angket (Validator Media).....	146
Lampiran 7 Lembar Validator Angket (Validator Materi)	149
Lampiran 8 Lembar Instrumen Angket.....	151
Lampiran 9 Lembar Hasil Angket Uji Lapangan Terbatas.....	154
Lampiran 10 Lembar Hasil Angket Uji Lapangan Luas.....	155
Lampiran 11 Instrumen Pretest	156
Lampiran 12 Hasil Pretest Kelompok Kontrol	160
Lampiran 13 Hasil Pretest Kelompok Experiment	161
Lampiran 14 Instrumen Posttest.....	162
Lampiran 15 Hasil Posttest Kelompok Kontrol.....	166
Lampiran 16 Hasil Posttest Kelompok Experiment.....	167
Lampiran 17 Tabel R-Tabel.....	168
Lampiran 18 T-Tabel	169
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing I	170
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing II.....	171
Lampiran 21 Dokumentasi.....	172

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 4. 1 Perbandingan skor uji coba Terbatas dan uji coba luas	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti makna sila-sila Pancasila. Kondisi tersebut tampak dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses belajar yang menunjukkan kurangnya ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Situasi ini sejalan dengan temuan bahwa minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan akademik peserta didik (Zuhriah et al., 2020). Rendahnya partisipasi menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu menjembatani kebutuhan belajar peserta didik. Pembelajaran yang tidak melibatkan aktivitas bermakna akan membuat konsep abstrak menjadi sulit dicerna. Akibatnya, tujuan pembelajaran pendidikan pancasila tidak tercapai secara optimal.

Rendahnya minat belajar peserta didik juga berakar pada karakteristik materi Pancasila yang memerlukan pemahaman nilai dan moral yang mendalam. Materi ini menuntut pendekatan yang nyata agar nilai-nilai Pancasila dapat dipahami melalui pengalaman nyata peserta didik. Kajian pendidikan moral berbasis Pancasila menegaskan bahwa nilai-nilai Pancasila akan sulit diinternalisasi tanpa pendekatan pembelajaran yang relevan dan dekat dengan pengalaman peserta didik (Ismaya, 2021). Jika pembelajaran tidak mengaitkan konsep dengan dunia nyata, peserta didik akan kesulitan memahami makna filosofis di balik sila-sila Pancasila. Ketidaksiapan materi pembelajaran yang

abstrak membuat peserta didik kurang mampu menghubungkan teori dengan praktik. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan mereka menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Di kelas, guru masih mengandalkan bahan ajar konvensional berupa buku teks yang bersifat deskriptif dan kurang menampilkan visualisasi menarik. Media seperti ini terbukti kurang membantu peserta didik memahami konsep normatif Pancasila secara mendalam. Selain itu, penyajian materi yang monoton membuat peserta didik cepat kehilangan fokus dan minat dalam mengikuti pembelajaran. Media konvensional terbukti kurang membantu peserta didik memahami konsep normatif Pancasila secara mendalam karena tidak memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Bahri et al., 2024). Tanpa visualisasi yang menarik, kemampuan peserta didik untuk membangun makna sendiri menjadi terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih kaya.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penggunaan media visual interaktif menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan partisipasi peserta didik. *Pop Up Book* merupakan salah satu media nyata yang terbukti membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui visualisasi tiga dimensi (Wati et al., 2025). Media ini mendorong rasa ingin tahu karena memadukan unsur visual dengan pengalaman taktil yang meningkatkan keterlibatan peserta didik. Interaksi langsung dengan komponen *Pop Up Book* membuat pembelajaran lebih menarik dan dekat dengan gaya belajar peserta didik modern. Selain itu, media ini mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis melalui penyajian elemen-elemen visual yang saling

terhubung. Dengan demikian, *Pop Up Book* berpotensi menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesulitan memahami materi Pancasila.

Lebih jauh, integrasi teknologi digital seperti *Augmented Reality* memberikan peluang besar untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. AR memungkinkan objek abstrak divisualisasikan secara lebih nyata melalui tampilan tiga dimensi yang dapat diakses melalui perangkat teknologi. Penelitian terkini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR memiliki tingkat kelayakan sebesar 92,3%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, AR terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 22,8%, sehingga dapat mengatasi persoalan rendahnya minat belajar pada materi abstrak seperti makna sila-sila Pancasila. Pengalaman belajar dengan contoh nyata yang dihadirkan AR mampu memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas dalam satu media. Dengan inovasi tersebut, pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan relevan dengan perkembangan teknologi masa kini.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan pemahaman nyata, karena teknologi ini memadukan animasi, audio, dan interaksi visual. Integrasi elemen-elemen tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup sehingga peserta didik dapat memahami konsep abstrak secara lebih nyata. Pembelajaran berbasis AR pada materi Pancasila telah menunjukkan peningkatan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan (Maharani & Febri, 2025). Temuan ini menguatkan bahwa AR mampu meningkatkan atensi dan keaktifan peserta didik melalui pengalaman belajar nyata. Media AR juga memperluas cara peserta didik mengeksplorasi materi

karena mereka tidak hanya membaca tetapi juga berinteraksi dengan konten digital. Dengan demikian, AR berpotensi besar menjadi pendukung utama dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

Di sisi lain, penelitian mengenai *pop-up book* digital menunjukkan bahwa visualisasi dinamis dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengingat konsep dan simbol dalam Pancasila (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Gerakan visual yang muncul dalam *pop-up book* digital memberikan rangsangan memori yang lebih kuat dibandingkan media statis. Media tersebut mampu menghadirkan pengalaman multisensori yang mendukung proses encoding informasi pada peserta didik. Dengan visualisasi yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan makna setiap sila dengan simbol atau ilustrasi yang ditampilkan. Efektivitas ini menunjukkan bahwa penyajian materi yang kaya secara visual sangat penting dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini memperkuat urgensi integrasi media fisik dan digital untuk memperluas cakupan modalitas belajar.

Meskipun terdapat banyak penelitian tentang *pop-up book* maupun AR secara terpisah, kajian yang secara khusus menggabungkan keduanya masih terbatas. Padahal, perpaduan kedua media ini menawarkan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar hybrid yang lebih kaya. Kombinasi *Pop Up Book* 3D dan AR diyakini dapat menghasilkan media hybrid yang mampu menggabungkan kekuatan visual yang benar-benar nyata dan kekuatan interaktif digital, seperti terlihat pada temuan awal penelitian media 3D untuk pembelajaran nilai Pancasila (Purnami et al., 2024). Media hybrid semacam ini memungkinkan peserta didik memanipulasi objek fisik sambil berinteraksi

dengan informasi digital tambahan. Interaksi ganda tersebut diperhitungkan mampu memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar multimodal. Oleh karena itu, penelitian yang mengintegrasikan pop-up book dan AR menjadi semakin penting untuk dikembangkan.

Konteks sekolah seperti MTs Yaspira Ngambon sangat membutuhkan media inovatif namun tetap mudah digunakan. Sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi memerlukan solusi praktis yang tidak bergantung pada perangkat mahal. *Pop Up Book* berbasis AR merupakan solusi tepat karena dapat digunakan tanpa perangkat mahal, cukup dengan smartphone guru atau peserta didik. Media ini menjembatani kebutuhan akan teknologi modern sekaligus mempertahankan unsur nyata yang mudah dipahami peserta didik. Penelitian sebelumnya tentang pengembangan media digital untuk materi pendidikan pancasila menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang menarik, sederhana, dan relevan dengan perkembangan teknologi (Marlina, 2023). Dengan demikian, media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah berbasis madrasah.

Berdasarkan berbagai kebutuhan dan temuan tersebut, penelitian *Research and Development (RnD)* ini dilakukan untuk mengembangkan Media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* sebagai bahan ajar pendidikan pancasila pada materi Makna Sila-Sila Pancasila. Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai tuntutan era digital. Secara teori, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model media hybrid visual-digital dalam pendidikan Pancasila. Secara praktis, inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi,

dan pemahaman peserta didik MTs Yaspira Ngambon dalam mempelajari makna sila-sila Pancasila. Media ini juga diharapkan mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Dengan pendekatan ini, pembelajaran pendidikan pancasila dapat menjadi lebih kontekstual dan efektif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* sebagai bahan ajar pendidikan pancasila pada materi Makna Sila-Sila Pancasila?
2. Bagaimana efektivitas media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* sebagai bahan ajar pendidikan pancasila pada materi Makna Sila-Sila Pancasila?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* sebagai bahan ajar pendidikan pancasila yang inovatif dan sesuai dengan standar pengembangan *R&D*.
2. Mengetahui efektivitas media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* sebagai bahan ajar pendidikan pancasila pada materi Makna Sila-Sila Pancasila?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori mengenai penggunaan media hybrid visual-digital dalam pembelajaran pendidikan

pancasila, khususnya dalam membahas nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian dapat memperkaya literatur tentang integrasi *Pop Up Book* dan *Augmented Reality* sebagai model media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Temuan ini juga mendukung teori konstruktivisme, multimedia, dan pembelajaran berbasis pengalaman dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media interaktif dalam memahami konsep abstrak. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan framework pembelajaran berbasis multimedia 3D di lingkungan sekolah menengah pertama.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Guru Pendidikan Pancasila** menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis karakter.
- b. **Bagi Peserta didik** membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan pengalaman belajar melalui kombinasi visual 3D *Pop Up Book* dan interaktivitas AR.
- c. **Bagi Sekolah** memperkuat kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan mendukung implementasi kurikulum yang menekankan kreativitas serta literasi digital.
- d. **Bagi Peneliti Lain** menjadi referensi dalam pengembangan produk pendidikan berbasis *R&D* yang menggabungkan media fisik dan digital.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa pop-up book yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR), menggabungkan pengalaman taktil tradisional dengan inovasi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan multisensori. Setiap halaman buku didesain dengan sangat menarik menggunakan elemen tiga dimensi yang dapat bergerak dan dilipat, serta dilengkapi dengan ilustrasi berwarna cerah yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik MTs kelas VII. Pada setiap halaman strategis terdapat QR code yang dicetak dengan jelas dan mudah dipindai, memungkinkan pengguna untuk mengaksesnya melalui aplikasi AR khusus yang telah diinstal pada smartphone mereka. Integrasi teknologi AR tersebut dirancang secara sistematis untuk memunculkan berbagai elemen multimedia, mulai dari animasi interaktif karakter Pancasila, audio penjelasan dengan narasi yang jelas dan komunikatif, hingga video singkat berdurasi 1-3 menit yang menampilkan contoh nyata penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Konten utama dalam media ini memuat materi pembelajaran yang komprehensif mengenai makna filosofis dan praktis dari setiap sila Pancasila, disertai dengan contoh perilaku nyata yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Selain komponen utama tersebut, media ini juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang terstruktur bagi guru dan peserta didik, lembar kerja interaktif untuk refleksi pembelajaran, QR code AR yang telah terhubung langsung dengan aplikasi pendukung, serta naskah narasi

lengkap yang berfungsi sebagai penunjang penyampaian informasi melalui fitur audio visual untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada sejumlah asumsi penting yang menjadi landasan dalam proses perancangan dan implementasinya. Asumsi pertama adalah bahwa mayoritas peserta didik kelas VII MTs memiliki akses terhadap smartphone pribadi atau setidaknya dapat mengakses perangkat smartphone keluarga yang kompatibel dengan spesifikasi minimum untuk menjalankan fitur AR, seperti sistem operasi Android versi 7.0 ke atas atau iOS versi 11.0 ke atas. Selanjutnya, guru diasumsikan memiliki literasi digital yang memadai dan mampu mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi dengan mengikuti panduan penggunaan yang telah disediakan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal tanpa hambatan teknis yang berarti. Lingkungan belajar di sekolah juga diasumsikan kondusif dan mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, baik dari aspek ketersediaan infrastruktur seperti koneksi internet yang stabil untuk mengunduh aplikasi, ketersediaan perangkat cadangan, maupun kesiapan mental dan motivasi peserta didik dalam mengadopsi metode pembelajaran inovatif. Asumsi lainnya adalah bahwa pihak sekolah mendukung penuh integrasi teknologi dalam pembelajaran dan bersedia menyediakan waktu khusus untuk sosialisasi penggunaan media kepada guru dan peserta didik. Keterlibatan orang tua juga diasumsikan positif dalam mendampingi anak menggunakan

smartphone untuk tujuan edukatif, sehingga tidak terjadi resistensi dari pihak keluarga. Kesiapan teknis berupa ketersediaan ruang penyimpanan memori yang cukup pada smartphone peserta didik (minimal 500 MB) juga menjadi asumsi penting agar aplikasi AR dapat berfungsi dengan lancar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Di sisi lain, pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipahami dan menjadi catatan untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang. Keterbatasan utama adalah bahwa proses pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahap uji coba terbatas dengan melibatkan sejumlah kecil responden (guru dan peserta didik), tanpa dilanjutkan dengan eksperimen kuasi atau penelitian eksperimental untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif dan komprehensif. Cakupan materi dalam media ini juga dibatasi secara spesifik hanya pada pembelajaran makna, filosofi, dan implementasi nilai-nilai dari kelima sila Pancasila untuk peserta didik kelas VII MTs semester gasal, sehingga tidak mencakup kompetensi dasar lain dalam mata pelajaran pendidikan pancasila seperti konstitusi, sistem pemerintahan, atau materi kewarganegaraan lainnya. Keterbatasan teknis juga menjadi perhatian, di mana fitur *Augmented Reality* hanya dapat dijalankan secara optimal pada perangkat smartphone tertentu yang memenuhi spesifikasi minimum aplikasi, sehingga peserta didik yang menggunakan perangkat dengan spesifikasi rendah mungkin mengalami kendala seperti aplikasi yang lambat, fitur AR yang tidak muncul sempurna, atau bahkan tidak dapat mengakses fitur sama sekali.

Dari segi produksi, media pop-up book ini memerlukan biaya cetak yang relatif tinggi dibandingkan buku konvensional karena penggunaan material khusus dan teknik percetakan yang lebih kompleks, sehingga dapat menjadi kendala dalam produksi massal untuk distribusi yang lebih luas. Keterbatasan waktu pengembangan juga berimplikasi pada terbatasnya variasi konten multimedia yang tersedia, di mana setiap sila hanya dilengkapi dengan 1-2 video ilustrasi dan animasi dasar, belum mencakup fitur interaktif yang lebih kompleks seperti kuis gamifikasi atau simulasi pengambilan keputusan berbasis nilai Pancasila. Terakhir, media ini belum dilengkapi dengan sistem evaluasi digital yang terintegrasi untuk mengukur pemahaman peserta didik secara real-time, sehingga penilaian pembelajaran masih bergantung pada metode konvensional yang dilakukan oleh guru.