



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *AUGMENTED REALITY* (AR) BOOK BERBASIS LITERASI KEWARGAAN PADA MATERI ARTI PENTING MUSYAWARAH DALAM KEHIDUPANKU DI SEKOLAH DASAR

Wiska Ramadani¹, Wiwik Okta Susilawati^{2*}, Dhara Atika Putri³

^{1,2*,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

*Email: wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5542>

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi belum optimalnya penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan LKS sebagai sumber belajar. Materi yang disajikan dalam bahan ajar tersebut terbatas pada penjelasan konsep dan latihan soal, dengan ilustrasi yang masih sederhana serta didominasi gambar hitam putih sehingga membosankan dan tidak terlalu menarik bagi murid. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan pada materi arti penting musyawarah dalam kehidupanku di Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define, design, develop, disseminate*. Subjek penelitian adalah murid kelas V SDN 06 Pulau Punjung, sedangkan tahap penyebaran dilakukan di kelas V SDN 01 Pulau Punjung. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket praktikalitas guru dan murid, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid yang dimana dari validator ahli isi, bahasa dan kegrafikaan mendapatkan rata-rata 94,03% yang dikategorikan Sangat Valid. Hasil uji praktikalitas respon guru 98,21%, dan respon murid 99,80%, dengan rata-rata 99% berkategori Sangat Praktis. Hasil uji efektivitas di SDN 06 Pulau Punjung memperoleh persentase 92,30% dengan kategori Sangat Efektif, sedangkan pada tahap penyebaran di SDN 01 Pulau Punjung diperoleh persentase 82,35% dengan kategori Sangat Efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan pada materi arti penting musyawarah dalam kehidupanku di Sekolah Dasar Sangat Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Augmented Reality*, Literasi Kewargaan, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat pada Abad ke-21 ditandai dengan berkembangnya era pengetahuan, keterbukaan informasi, komputasi, serta otomatisasi yang membawa perubahan pada paradigma pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk memiliki pemahaman yang baik mengenai pemanfaatan informasi, komunikasi, komputasi, dan teknologi otomatisasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, tantangan pendidikan pada abad ke-21 mengharuskan seluruh pihak yang terlibat, baik murid maupun guru, menguasai kompetensi serta keterampilan teknologi agar mampu mendukung penyelenggaraan pendidikan yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Putri Dhara Atika, Setiawati Nanik, 2026). Dengan adanya teknologi yang canggih pada saat sekarang ini bisa membantu guru dalam mendidik anak bangsa dan teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, seperti bahan ajar yang biasa digunakan guru biasa saja, dengan adanya teknologi menjadikan bahan ajar lebih menarik agar murid semangat dalam belajar.

Bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang memuat berbagai informasi dan materi yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Isi bahan ajar dapat mencakup pembahasan



yang bersifat sederhana maupun lebih luas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari (Susilawati Okta wiwik, Saputra Riyadi, 2024). Pada hakikatnya, bahan ajar merupakan isi dari sebuah kurikulum, yang mencakup mata pelajaran atau bidang studi beserta topik, subtopik, dan rincian materinya. Maka perlu adanya peningkatan bahan ajar yang membuat murid menjadi lebih semangat dan menarik perhatian murid dalam belajar yaitu dengan menggunakan bahan ajar *Augmented Reality (AR)*.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menghadirkan objek virtual dua maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara langsung (Sari et al., 2022). Dalam proses pengembangan *AR*, terdapat berbagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pengguna, salah satunya adalah *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* merupakan platform yang menyediakan fasilitas penggunaan elemen 3D dan *AR* untuk merancang aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, kolaboratif, serta interaktif. Platform ini bekerja dengan mengintegrasikan komponen visual tiga dimensi dan teknologi *AR* guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup melalui fitur-fitur yang mudah dioperasikan dan mudah dijangkau (Oktapiani et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 01-04 Desember 2025, peneliti menemukan sebuah permasalahan yang dimana guru belum memaksimalkan penggunaan bahan ajar. Dalam proses pembelajaran di SDN 06 Pulau Punjung hanya menggunakan bahan ajar seperti buku LKS atau buku paket pegangan guru dan murid yaitu berupa LKS yang didalamnya hanya terdapat materi pembelajaran dan soal-soal latihan dan gambar yang berlatar hitam putih saja sehingga membuat murid bosan dan tidak terlalu menarik. Hal ini membuat murid mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang terlalu banyak di dalam buku LKS karena tampilan didalamnya hanya hitam dan putih sehingga membuat murid tidak menarik.

Selanjutnya melalui kegiatan wawancara dan pengisian angket telah dilaksanakan di SDN 06 Pulau Punjung pada 08 Desember 2025 kepada guru kelas VB atas nama Ibu D.M dan murid kelas VB dengan menganalisis kebutuhan guru dan murid, analisis karakteristik murid, analisis teknologi dan analisis materi yang sudah dilakukan kepada wali kelas VB bahwa guru saat melaksanakan pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi yang ada disekitar kelas atau lingkungan sekolah. Pemanfaatan bahan ajar belum menggunakan bahan ajar yang bisa dilihat dengan arah 3 dimensi yang berbasis teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. membutuhkan sebuah bahan ajar yang menarik yang memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama di kelas VB SDN 06 Pulau Punjung guna menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik pada materi Arti Penting Musyawarah Dalam Kehidupanku. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* dengan menggunakan sebuah teknologi 3 dimensi agar murid lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran secara mandiri dan juga dibutuhkan literasi kewargaan supaya murid dapat menjalankan hak serta kewajibannya sebagai warga negara yang baik yang melandaskan nilai-nilai pancasila yang mencerminkan karakter, sikap, dan perilaku sesuai dengan makna yang terkandung dalam setiap sila terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar *Augmented Reality (AR) Book* Berbasis Literasi Kewargaan Pada Materi Arti Penting Musyawarah Dalam Kehidupanku Di Sekolah Dasar".

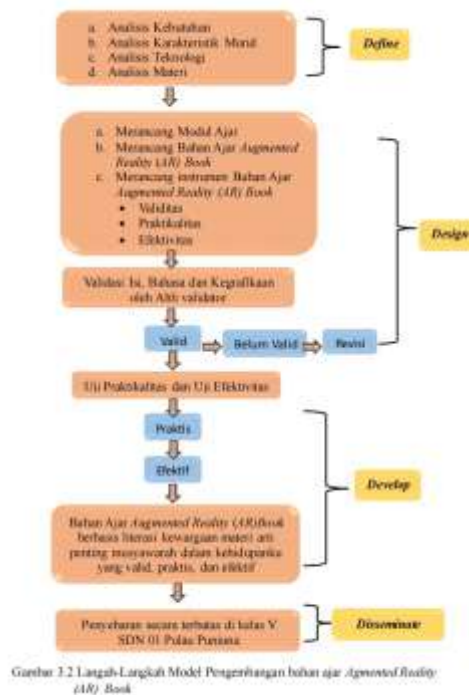
2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan yang disebut *R&D*. Menurut Sugiyono, (2023) metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model four-D atau 4D. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel



tahun 1974. Model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define, design, develop, disseminate* (Thiagarajan, 1974). Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* ini diantaranya : 1) *Define* (pendefinisian) terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik murid, analisis teknologi dan analisis materi, 2) *Design* (perancangan) terdiri dari merancang modul ajar, merancang bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book*, merancang instrumen (validitas, praktikalitas dan efektivitas), 3) *Develop* (pengembangan) terdiri atas uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas, 4) *Disseminate* (penyebaran). Berikut Prosedur pengembangan menggunakan model 4D :



Gambar 3.2 Langkah-Langkah Model Pengembangan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 06 Pulau Punjung. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu Bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan pada materi arti penting musyawarah dalam kehidupanku di Sekolah Dasar yang dapat dioperasikan melalui *handphone*. Hasil penelitian selama proses pengembangan yaitu pengembangan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan pada materi arti penting musyawarah dalam kehidupanku di sekolah dasar. Pada penelitian ini pembahasan dilakukan untuk menjelaskan hasil pengembangan berdasarkan data yang diperoleh yang diketahui dari tingkat kelayakan dan manfaat produk yang dikembangkan. Pembahasan pada penelitian ini meliputi hasil validitas praktikalitas dan efektivitas bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book*.

1. Uji Validitas *Augmented Reality (AR) Book*

Hasil validasi isi yang dinilai oleh tiga validator sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Rata-rata Validasi Bahan Ajar *Augmented Reality (AR) Book*.

No	Keterangan	Hasil	Kategori
1	Validasi Isi	92,22%	Sangat Valid
2	Validasi Bahasa	94,04%	Sangat Valid
3	Validasi Kegrifikaan	95,83%	Sangat Valid
Rata-rata		94,03%	Sangat Valid
92,22%+94,04%+95,83% /3			



Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para validator terhadap bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book*, yang mencakup aspek isi, bahasa, dan kegrafikaan, diperoleh persentase validasi sebesar 92,22% pada aspek isi, 94,04% pada aspek bahasa, serta 95,83% pada aspek kegrafikaan. Secara keseluruhan, rata-rata skor validitas mencapai 94,03%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Validasi Soal dan Modul Ajar

No	Keterangan	Hasil	Kategori
1	Validasi Soal	95,83 %	Sangat Valid
2	Validasi Modul Ajar	97,5 %	Sangat Valid
Rata-rata 95,83 % + 97,5 % / 2		96,66	Sangat Valid

Berdasarkan data tabel soal dan modul ajar secara keseluruhan di atas mendapatkan nilai rata-rata 96,66% dikategorikan “Sangat Valid”.

2. Uji Praktikalitas *Augmented Reality (AR) Book*

Praktikalitas bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan pada materi arti penting musyawarah dalam kehidupanku di sekolah dasar. Peneliti melakukan uji coba produk kepada murid kelas VB dan guru untuk menentukan kepraktisan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* yang dikembangkan melalui respon guru dan murid serta keterlaksanaan modul ajar.

Tabel 3. Hasil Rata-rata Hasil Uji Keterlaksanaan Modul Ajar

No	Keterangan	Skor	Kategori
1	Pertemuan ke-1	97,91%	Sangat Praktis
2	Pertemuan ke-2	95,83%	Sangat Praktis
3	Pertemuan ke-3	95,83%	Sangat Praktis
4	Pertemuan ke-4	100%	Sangat Praktis
Rata-rata 97,91% + 95,83% + 95,83% + 100% / 4		97,39 %	Sangat Praktis

Berdasarkan data tabel keterlaksanaan modul ajar secara keseluruhan di atas mendapatkan nilai rata-rata 97,39% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 4. Hasil Rata-rata Hasil Uji Respon Guru dan Murid

No	Keterangan	Skor	Kategori
1	Guru kelas VB	98,21%	Sangat Praktis
2	Murid kelas VB	99,80%	Sangat Praktis
Rata-rata 98,21% + 99,80%/2		99%	Sangat Praktis

Berdasarkan data tabel respon guru dan murid secara keseluruhan di atas mendapatkan nilai rata-rata 99% dengan kategori “Sangat Praktis”.

3. Uji Efektivitas *Augmented Reality (AR) Book*

Pada uji coba efektivitas peneliti melihat keefektifan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* yang peneliti buat dengan memberikan soal kepada murid. Pada uji efektivitas ini dapat dilihat dari soal yang diberikan berisi 35 soal yaitu 30 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat yang mencakup materi dari pertemuan awal hingga akhir. Soal mencakup materi mengenai Arti Penting Musyawarah Dalam Kehidupanku. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan di SDN 06 Pulau Punjung mendapatkan rata-rata sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Rata-rata Uji Efektivitas

No	Keterangan	Skor	Kategori
1	SDN 06 Pulau Punjung	92,30%	Sangat Efektif
2	SDN 01 Pulau Punjung	82,35%	Sangat Efektif
Rata-rata 92,30% + 82,35%/2		87,32%	Sangat Efektif

Pada tabel di atas dilihat dari hasil tes soal efektivitas bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* di SDN 06 Pulau Punjung mendapatkan skor 92,30% dan di SDN 01 Pulau Punjung mendapatkan skor 82,35% dengan rata-rata keseluruhan yaitu 87,32% dengan kategori “ Sangat Efektif”



Pembahasan

Pada pembahasan ini akan membahas tentang hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan peneliti. Pembahasan tersebut akan dijelaskan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validitas, praktikalitas, dan efektivitas bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* yang dikembangkan peneliti. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut :

4. Pembahasan hasil Uji Validitas *Augmented Reality (AR) Book*

Berdasarkan hasil rata-rata keseluruhan validitas yang diatas adalah 94,03% yang dikategorikan "Sangat Valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* yang telah dikembangkan memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa dan kegrafikaan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap uji pengembangan dilakukan jika proses pembuatan produk telah selesai dan siap diuji ke validitas oleh para ahli ata (Susilawati, Anggrayni, et al., 2025).

Kemudian Suatu produk hasil pengembangan dinyatakan valid apabila telah melalui proses uji validitas yang dilakukan oleh para validator sesuai dengan bidang keahliannya produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna (Susilawati, Karmila, et al., 2025). Hasil penilaian tersebut menjadi dasar untuk menentukan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek yang dievaluasi. Uji validitas merupakan Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur (Putri et al., 2025). Dalam penelitian, validitas menunjukkan tingkat ketepatan instrumen dalam merepresentasikan serta mengukur konstruk atau isi yang seharusnya dinilai, sehingga data yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kondisi yang diteliti. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat (Darniyanti et al., 2021) Uji validitas merupakan proses yang dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen atau produk yang dikembangkan mampu mengukur aspek yang menjadi tujuan pengukuran secara tepat. Melalui pengujian ini dapat diketahui apakah produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid sehingga layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa uji validitas merupakan tahapan yang sangat penting dalam proses evaluasi suatu produk. Melalui uji ini, tingkat kesesuaian dan ketepatan produk terhadap kriteria yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian dapat diketahui, sehingga dapat dipastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan.

5. Pembahasan hasil Uji Praktikalitas *Augmented Reality (AR) Book*

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* yang peneliti kembangkan (Susilawati, Karmila, et al., 2025). Pada penelitian ini, tahap praktikalitas bahan ajar AR Book dilakukan dengan praktikalitas keterlaksanaan modul ajar pertemuan 1, praktikalitas keterlaksanaan modul ajar pertemuan 2, praktikalitas keterlaksanaan modul ajar pertemuan 3, praktikalitas keterlaksanaan modul ajar pertemuan 4 dengan nilai rata-rata 97,39%, kemudian angket respon guru dan angket respon murid dengan rata-rata 99%.

Temuan tersebut selaras dengan pendapat (Susilawati, Wiwik Okta, 2023) Praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan, efisiensi, dan ketepatan penggunaan suatu produk oleh pengguna dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan yang kompleks. Penilaian praktikalitas dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan murid. Data yang diperoleh dari angket tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan sejauh mana produk dapat diterapkan secara efektif, efisien, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa praktikalitas dalam pengembangan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* Pendidikan Pancasila tidak hanya menitikberatkan pada kemudahan penggunaan produk. Praktikalitas juga mencerminkan tingkat kesesuaian bahan ajar dengan konteks pembelajaran, kondisi pelaksanaan, serta kebutuhan guru dan murid. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, produk yang dikembangkan memenuhi kategori "Sangat Praktis", sehingga dinilai layak untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

6. Pembahasan hasil Uji Efektivitas *Augmented Reality (AR) Book*

Setelah melakukan uji validitas dan uji praktikalitas pada bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book*, maka Langkah selanjutnya adalah melakukan uji efektivitas bahan ajar *Augmented Reality (AR)*



Book. Uji efektivitas di gunakan untuk mengukur sejauh mana bahan ajar yang di buat besar kecilnya sesuai dengan tujuan dan harapan yang ingin dicapai (Susilawati, Wiwik Okta, 2023). Pendapat (Putri, Dhara Atika, Ratnawati, 2025) menyatakan aspek efektifitas diteliti dengan mengadakan test hasil belajar kepada peserta didik. Hasil belajar murid dapat terlihat dari tercapainya KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah.

Dari hasil belajar murid kelas VB SDN 06 Pulau Punjung, diketahui 24 orang murid dinyatakan sudah mencapai tujuan dengan mencapai KKTP Pendidikan Pancasila 80, dan 2 orang murid dinyatakan belum mencapai tujuan atau tidak mencapai KKTP. Hasil efektivitas bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* diperoleh dari hasil tes murid dengan jumlah pertanyaan mencakup 30 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan di SDN 06 Pulau Punjung mendapatkan rata-rata efektivitasnya adalah 92,30% sehingga bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* ini masuk dalam kategori “Sangat Efektif” dilihat dari hasil belajar murid. Berdasarkan hasil penyebaran di SDN 01 Pulau Punjung bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* kepada 17 orang murid dengan KKTP sebesar 75, terdapat 14 orang murid yang sudah mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan 3 orang murid belum mencapai tujuan pembelajaran. Maka, rata-rata efektivitas pada penyebaran adalah 82,35% sehingga bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* ini masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.

Selaras dengan pendapat (Putri, 2021) Efektivitas yaitu menggambarkan tingkat ketercapaian tujuan yang telah direncanakan dengan hasil yang diperoleh. Suatu kegiatan dikatakan efektif apabila hasil pelaksanaannya sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan sejak awal. Oleh karena itu, efektivitas berfokus pada sejauh mana tujuan yang direncanakan dapat diwujudkan melalui pelaksanaan suatu kegiatan. Secara umum, konsep efektivitas menunjukkan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas dalam pengembangan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* Pendidikan Pancasila digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk dalam mendukung proses pembelajaran. Penilaian efektivitas dilakukan melalui analisis hasil belajar murid setelah menggunakan bahan ajar, sehingga dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran berhasil dicapai. Dengan demikian, efektivitas menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan produk yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan pada materi *Arti Penting Musyawarah dalam Kehidupanku* untuk murid sekolah dasar telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, produk tersebut dinilai layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan pada materi *Arti Penting Musyawarah Dalam Kehidupanku* di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Tingkat kevalidan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* pada aspek komponen kelayakan isi mendapatkan nilai 92,22%, komponen kelayakan bahasa mendapatkan nilai 94,04%, komponen kelayakan kegrafikaan mendapatkan nilai 95,83% dengan jumlah keseluruhan dari isi, bahasa dan kegrafikaan rata-rata yaitu 94,03%. Kemudian aspek komponen kelayakan soal mendapatkan nilai 95,83%, komponen kelayakan modul ajar mendapatkan nilai 97,5% dengan jumlah rata-rata dari soal dan modul ajar adalah 99% terhadap bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* yang peneliti buat. 2) Tingkat kepraktisan yang dilihat dari praktikalitas keterlaksanaan modul ajar yang dinilai oleh guru mendapatkan rata-rata nilai 97,39% dikategorikan “Sangat Praktis”. Angket respon guru memperoleh nilai 98,21% dikategorikan “Sangat Praktis”, sedangkan dari hasil angket respon murid dengan rata-rata persentase 99,80% dikategorikan “Sangat Praktis” terhadap bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* yang peneliti buat. 3) Tingkat keefektifan produk bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* dilihat dari nilai hasil tes soal efektivitas yang dilakukan setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas mendapatkan rata-



rata 92,30% dikategorikan “Sangat Efektif”, sedangkan disekolah penyebaran juga diperoleh nilai hasil belajar dengan rata-rata 82,35% dikategorikan “Sangat Efektif” dilihat dari hasil belajar murid.

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini sebagai berikut : 1) Bagi Guru : Guru disarankan memanfaatkan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* berbasis literasi kewargaan sebagai salah satu alternatif bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan bahan ajar ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada murid sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi Arti Penting Musyawarah Dalam Kehidupanku. Selain itu, guru perlu mengarahkan murid untuk mengaitkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari agar nilai-nilai musyawarah, kerja sama dan tanggung jawab dapat diterapkan dalam kehidupan. 2) Bagi Peneliti Selanjutnya. Bahwasanya penelitian ini terbatas pada pengembangan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* materi Arti Penting Musyawarah Dalam Kehidupanku pada Bab 2. Oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan bahan ajar *Augmented Reality (AR) Book* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Bab 3 dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila Ppkn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455–462.
- Oktapiani, A., Irdiansyah, I., & Indriani, R. S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Augmented Reality Dengan Aplikasi Assemblr Edu Pada Topik Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 4(2), 39–48. <https://doi.org/10.57250/Ajpp.V4i2.1189>
- Putri, Dhara Atika, Ratnawati, D. V. Mutia. (2025). *Development Of Interactive Learning Media Using Canva Application In Ipas Subject For Grade V At Sdn 16 Sitiung*. 4(7), 3341–3349.
- Putri, D. A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Di. *Basicedu*, 4(3), 610–616.
- Putri, D. A., Desyandri, D., Adnan, F., & Fitria, Y. (2022). The Development Of E-Module Based On Discovery Learning In Theme 5 At Grade Iv Elementary School. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(2), 549–566. <https://doi.org/10.37680/Qalamuna.V14i2.3383>
- Putri, D. A., Sukron, M., & Putri, E. G. (2025). The Development Of Comic Learning Media Assisted By Canva Application On Science Subject For 4th Grade Elementary School Students. *Tofedu: The Future Of Education Journal*, 4(6), 2260–2269. <https://doi.org/10.61445/Tofedu.V4i6.747>
- Putri Dhara Atika, Setiawati Nanik, F. A. (2026). Pengembangan E Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 8(2), 273–284.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/Hello_World/Article/View/142
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In *Alfabeta*
- Susilawati, Wiwik Okta, M. A. (2023). Pengembangan Modul P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Fase B Tema Kewirausahaan Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 9799–9812.
- Susilawati Okta Wiwik, Saputra Riyadi, F. S. Y. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Ningsi, L. L. F. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Di Sekolah



- Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 9085–9100. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20483>
- Susilawati, W. O., Karmila, D., & Anggita, E. (2025). Inovasi Bahan Ajar E-Lkpd Pendidikan Pancasila Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Liveworksheets Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 4241–4252. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20724>
- Thiagarajan, S. A. O. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. In *Journal of School Psychology* (Vol. 14, Issue 1). [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)