



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *AUGMENTED REALITY BOOK ASSEMBLR* BERBASIS LITERASI KEWARGAAN PADA MATERI MACAM-MACAM NORMA DALAM KEHIDUPANKU DI SEKOLAH DASAR

Wiwik Okta Susilawati^{1*}, Yulia Darniyanti², Ella Lestari³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharma Indonesia

*Email: wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5753>

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan bahan ajar yang digunakan guru bersifat monoton karna hanya menggunakan buku LKS. Pada proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan guru dapat dikatakan kurang menarik karena warna gambarnya yang hitam putih serta kertas yang digunakan seperti kertas yang kurang menarik dan berwarna abu abu, sehingga membuat murid tidak antusias pada proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Bahan Ajar *Augmented Reality Book Assemblr* Berbasis Literasi Kewargaan yang valid, praktis dan efektif. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) serta penyebaran (*disseminate*). Hasil dari validitas Bahan Ajar *Augmented Reality Book Assemblr* Berbasis Literasi Kewargaan Pada Materi Macam-Macam Norma Dalam Kehidupanku divalidasi oleh 9 validator, yaitu keseluruhan validasi Bahan Ajar *Augmented Reality Book Assemblr* diperoleh nilai rata-rata 86,27% dengan kategori sangat valid, validasi modul ajar diperoleh nilai rata-rata 88% % dengan kategori sangat valid, validasi soal diperoleh nilai rata-rata 86,25% dengan kategor sangat valid. Hasil Praktikalitas keterlaksanaan modul ajal untuk di setiap pertemuan diperoleh rata-rata 93,5% dikategorikan sangat praktis, sedangkan melalui angket respon murid diperoleh hasil 95,96% dikategorikan sangat praktis. Hasil efektivitas yang diperoleh dari hasil tes belajar murid disekolah utama diperoleh 94,73% dikategorikan efektif, sedangkan disekolah lain melalui penyebaran uji efektivitas diperoleh hasil 94,11 % dikategorikan efektif.

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

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini telah memicu transformasi di berbagai dimensi kehidupan manusia, khususnya dalam sektor pendidikan. Sistem pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi guna memastikan proses pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan generasi murid abad ke-21. Dengan adanya teknologi yang modern maka hal ini diharapkan mampu menunjang para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dengan membuat bahan ajar yang kreatif (Fadhilah, 2024).

Bahan ajar saat ini juga harus mengikuti perkembangan zaman serta menyesuaikan dengan kebutuhan murid. Seiring dengan perkembangan zaman maka bahan ajar harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Dengan adanya teknologi yang canggih maka dapat membantu pembuatan bahan ajar yang lebih menarik dengan berbantuan teknologi, tetapi bahan ajar tersebut tidak membuat para murid kesulitan dalam memahami (Darniyanti Yulia, 2023).

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar mata Pelajaran yang diajarkan oleh guru tidak hanya beberapa namun mata Pelajaran di sekolah dasar ini bisa dikatakan banyak. Selain itu isi materi yang



ada di masing-masing mata Pelajaran juga sangat banyak sehingga, membuat para murid kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, terutama pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Pada mata Pelajaran ini sangat banyak sekali materi yang harus diajarkan oleh guru salah satunya, yaitu pada materi Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku.

Menurut (Darniyanti Yulia, 2023) implementasi Kurikulum Merdeka memerlukan bahan ajar yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada murid. Bahan ajar saat ini harus mengikuti perkembangan zaman serta menyesuaikan dengan kebutuhan murid. Penggunaan teknologi yang semakin canggih sehingga dapat memunculkan inovasi baru Adapun salah satu contoh bahan ajar yang memanfaatkan teknologi tersebut yaitu *Augmented Reality book*, bahan ajar ini menggunakan teknologi *Augmented Reality Book* ke dalam format buku dimana terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, serta isi dari materi pembelajaran. Pada setiap halaman buku dapat dipindai untuk memunculkan konten virtual seperti animasi, suara, atau model 3D. Aplikasi seperti *Assemblr* memfasilitasi pembuatan *Augmented Reality Book* yang memungkinkan pengembang untuk merancang *Augmented Reality Book* tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi (Susilawati, 2023).

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar mata Pelajaran yang diajarkan oleh guru tidak hanya beberapa namun mata Pelajaran di sekolah dasar ini bisa dikatakan banyak. Selain itu isi materi yang ada di masing-masing mata Pelajaran juga sangat banyak sehingga, membuat para murid kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, terutama pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Pada mata Pelajaran ini sangat banyak sekali materi yang harus diajarkan oleh guru salah satunya, yaitu pada materi Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku. Menurut (Darniyanti Yulia, 2023) Materi ini sangatlah penting karna dizaman sekarang banyak sekali ditemui murid yang karakternya sudah semakin menurun, Sehingga hal ini menjadi sebuah perhatian lebih oleh para guru.

Menurut Santi & Mahmudi, (2022) *Augmented Reality*, atau yang sering disingkat *AR*, adalah sebuah teknologi canggih yang bisa menyatukan objek-objek maya baik yang berbentuk tiga dimensi dengan lingkungan dunia nyata secara langsung dan waktu nyata. Kita bisa melihat gambar atau model virtual muncul di depan mata kita melalui layar ponsel atau kacamata khusus, seolah-olah mereka benar-benar ada di sekitar kamu. Hal ini membuat pengalaman belajar atau bermain jadi lebih menarik dan interaktif.

Tidak hanya teknologi, Bahan Ajar *Augmented Reality Book* ini juga akan dikaitkan terhadap literasi kewargaan, hal tersebut dikarenakan Literasi Kewargaan merupakan salah satu Dimensi Profil Lulusan di Kurikulum Merdeka. Literasi kewargaan memiliki 3 komponen yaitu, *Civic Knowledge*, *Civid Skills* dan *Civic Disposition*. Literasi kewargaan sangat perlu di tingkatkan dan di perbaiki hal ini di sebabkan oleh karakter murid yang sudah mulai menurun. Seperti yang di ungkapan oleh (Revalina Atiqah, Moeis Isnarmi, 2023) Bahwasannya sekarang ini, kita bisa lihat bahwa perilaku murid saat ini sedang mengalami penurunan.

Maka dari itu hal ini membutuhkan perhatian khusus agar Pendidikan karakter saat ini semakin membaik. Adapun caranya yaitu dengan melalui pembentukan karakter di sekolah dengan melakukan pembelajaran khusus yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai kebutuhan murid dan juga kebutuhan guru (Susilawati, 2025).

Berdasarkan pendapat Habibah & Fathurrahman (2025) Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib yang memerlukan bahan ajar yang kuat untuk menumbuhkan literasi kewargaan, yang melibatkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai kebangsaan, hak asasi manusia, demokrasi, dan etika sosial. Pelajaran ini berguna untuk membentuk karakter murid. Dikarenakan semua murid tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda, sehingga permasalahan dari setiap murid tentunya juga berbeda. Permasalahan ini diketahui sewaktu masa melakukan observasi terlebih dahulu.

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *Augmented Reality Book Assemblr* telah dilakukan, yaitu dapat di lihat melalui jurnal (Dzulfikar Akbar, Cuga Candra, 2025) pada mata Pelajaran Pendidikan Kewargaan di Sekolah Dasar. Penggunaan produk tersebut telah dikonfirmasi kevalidannya oleh tiga pakar validator, serta menunjukkan dampak positif setelah

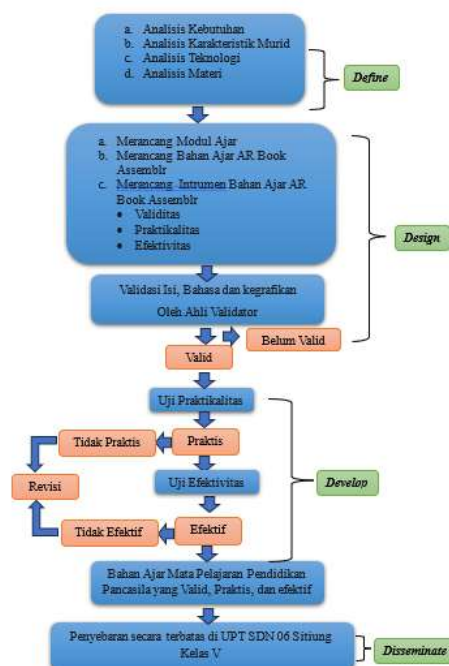
melalui proses uji coba di kelas V SDN 1 Kabila Bone. Oleh karena itu, hal ini dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam upaya pengembangan bahan ajar.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar *Augmented Reality Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan yang mengintergrasikan teknologi *Augmented Reality Book Assemblr* dengan penguatan nilai-nilai pancasila pada materi macam-macam norma dalam kehidupanku di kelas V Sekolah Dasar. Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu terletak pada materi yang diambil. Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji tingkat kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari perancangan, pengembangan, hingga pengujian produk sehingga diperoleh produk yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yang terdiri atas empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan dan karakteristik murid, analisis materi, serta analisis teknologi. Tahap *design* meliputi penyusunan modul ajar, perancangan bahan ajar *AR Book Assemblr*, serta penyusunan instrumen penelitian berupa instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan melalui uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas terhadap produk yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu *disseminate*, dilakukan dengan menerapkan produk pada sekolah lain secara terbatas untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar pada lingkungan pembelajaran yang berbeda.

Data Penelitian terdiri atas data Kualitatif dan data Kuantitatif melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes efektivitas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas untuk menentukan kelayakan bahan ajar *AR Book Assembl* berbasis literasi kewargaan yang dikembangkan.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dilaksanakan di SDN 11 Sitiung pada murid kelas V. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Bahan Ajar *AR Book Assemblr* Berbasis Literasi Kewargaan pada Materi Macam-Macam Norma Dalam Kehidupanku. Produk tersebut dirancang dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality (AR)* melalui aplikasi *Assemblr* sehingga dapat digunakan oleh murid sebagai sumber belajar yang menarik, interaktif, dan mudah diakses menggunakan smartphone maupun perangkat digital lainnya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data dan informasi pada setiap tahapan pengembangan produk. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Model*) yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1) Uji Validitas *AR Book Assemblr*

Hasil validasi keseluruhan bahan ajar *AR Book Assemblr* yang dinilai oleh empat validator sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Validitas Bahan Ajar *AR Book*

No	Keterangan	Hasil	Kategori
1.	Validator Isi	85,83%	Sangat Valid
2.	Validator Bahasa	85%	Sangat Valid
3.	Validator Kefrafikaan	88%	Sangat Valid
Rata-rata 85,83%+85%+88% /3		86,27%	Sangat Valid

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,27% dengan kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan pada materi Macam-Macam Norma Dalam Kehidupanku layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji praktikalitas dan efektivitas. Temuan validasi tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik murid, dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Validasi Modul Ajar Dan Soal

No	Keterangan	Hasil	Kategori
1.	Validator Modul Ajar	88%	Sangat Valid
2.	Validator Soal	86,25%	Sangat Valid
Rata-rata 88%+86, 25%/2		87,12%	Sangat Valid

Berdasarkan data tabel modul ajar dan soal secara keseluruhan di atas mendapatkan nilai rata-rata 87,12% dikategorikan "Sangat Valid".

2) Uji Praktikalitas *AR Book Assemblr*

Praktikalitas bahan ajar *AR Book assemblr* berbasis literasi kewargaan pada kebiasaan hidup sesuai nilai-nilai pancasila di SDN 11 Sitiung. Peneliti melakukan uji coba produk kepada murid kelas V dan guru untuk menentukan kepraktisan bahan ajar *AR Book Assemblr* yang dikembangkan. Melalui respon guru dan murid kemudian keterlaksanaan modul ajar.

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

No	keterangan	Hasil	Kategori
1.	Pertemuan ke-1	90%	Sangat praktis
2.	Pertemuan ke-2	92%	Sangat praktis
3.	Pertemuan ke-3	94%	Sangat praktis
4.	Pertemuan ke-4	98%	Sangat praktis
Rata-rata = 90%+92%+94+ 98% /3		93,5%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil dari ketiga pertemuan, produk Bahan ajar *AR Book Assemblr* yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 93,5% dengan kategori "Sangat Praktis".



3) Uji Efektivitas *AR Book*

Tes efektivitas bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dan pemahaman murid setelah menggunakan bahan ajar *AR Book Assemblr* yang telah dikembangkan. Adapun hasil efektivitas bahan ajar ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran murid di SDN 11 Sitiung yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Efektivitas *AR Book Assemblr*

No	Keterangan	Hasil	Kategori
1.	SDN 11 Sitiung	94,73%	Sangat Efektif
2.	SDN 06 Sitiung	94,11%	Efektif
Rata-rata $94,73\%+94,11\%/2$		94,42%	Sangat Efektif

Pada tabel di atas dilihat hasil tes soal efektifitas bahan ajar *AR Book* di SDN 11 Sitiung mendapat skor 94,73% dan SDN 06 Sitiung mendapat skor 94,11% rata-rata jumlah keseluruhan mencapai 94,42% pada nilai mata pelajaran pendidikan pancasila tersebut telah mencapai KKTP dengan kategori “Sangat Efektif”.

Pembahasan

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

1) Uji validitas *AR Book*

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan yang telah direvisi berdasarkan saran para validator sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan pada aspek isi, bahasa, kegrafikaan, modul ajar, dan soal untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada murid. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kategori valid hingga sangat valid. Rata-rata validasi isi memperoleh 85,83%, validasi bahasa 85%, validasi kegrafikaan 88%, validasi modul ajar 88%, dan validasi soal 86,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Santi & Mahmudi, 2022) yang menyatakan bahwa proses validasi merupakan tahapan penting untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan. Selain itu, (Susilawati, 2023) juga menjelaskan bahwa validasi oleh para ahli diperlukan untuk memastikan bahan ajar sesuai dengan karakteristik murid, kurikulum, dan kebutuhan pembelajaran sehingga mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar inovatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil validasi, bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan dinyatakan memenuhi kriteria valid hingga sangat valid pada seluruh aspek penilaian. (Darniyanti Yulia, 2025) Menegaskan hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

2) Uji Praktikalitas *AR Book*

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas menunjukkan sejauh mana suatu produk mudah digunakan, dipahami, dan diterapkan oleh guru maupun murid sehingga dapat mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara efektif (Davina rolinda et. all, 2025). Bahan ajar yang memiliki tingkat praktikalitas tinggi mampu mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran serta membantu murid belajar secara lebih aktif, mandiri, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka (Susilawati, 2024).

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa keterlaksanaan modul ajar memperoleh persentase 93,5% dengan kategori "Sangat Praktis". Selanjutnya, hasil angket respon guru memperoleh persentase 97,14%, sedangkan angket respon murid memperoleh persentase 95,96%, sehingga



diperoleh rata-rata praktikalitas sebesar

96,55% dengan kategori "Sangat Praktis". Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *AR Book Assemblr* mudah digunakan oleh guru dan murid, baik dari aspek penyajian materi, tampilan media, petunjuk penggunaan, maupun kemudahan dalam mengoperasikan fitur *Augmented Reality*. Penggunaan objek tiga dimensi, gambar, dan audio melalui aplikasi *Assemblr Edu* juga mampu meningkatkan ketertarikan murid selama mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan (Davina rolinda et. all, 2025) yang menyatakan bahwa tingkat praktikalitas yang tinggi menunjukkan suatu produk mudah digunakan, dipahami, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Darniyanti Yulia, 2022) memperoleh kategori "Sangat Praktis" berdasarkan respon guru dan murid karena mampu mempermudah pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan memenuhi kriteria "Sangat Praktis" sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tingginya nilai praktikalitas menunjukkan bahwa bahan ajar ini tidak hanya mudah digunakan oleh guru dan murid, tetapi juga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

3) Uji Efektivitas *AR Book*

Setelah melalui tahap validasi dan uji praktikalitas, dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui keberhasilan bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan dalam membantu murid mencapai tujuan pembelajaran (Jafnihirida et al., 2023). Efektivitas bahan ajar diukur melalui hasil tes belajar murid setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Sejalan dengan itu, (Susilawati, 2025) menjelaskan bahwa bahan ajar yang dikembangkan secara sistematis dan telah memenuhi aspek kelayakan mampu meningkatkan hasil belajar serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa 18 dari 19 murid telah mencapai KKTP, sedangkan 1 murid belum mencapai KKTP. Persentase efektivitas yang diperoleh sebesar 94,73% dengan kategori "Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan mampu membantu murid memahami materi Macam-Macam Norma Dalam Kehidupanku dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan (Dewi et al., 2024) serta (Susilawati, 2025) yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Tahap *disseminate* merupakan tahap akhir model pengembangan 4-D yang bertujuan menerapkan produk yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif pada lingkungan pembelajaran yang lebih luas (Wahyuni et al., 2024). Pada penelitian ini, penyebaran dilakukan secara terbatas di kelas V SDN 06 Sitiung untuk mengetahui efektivitas bahan ajar pada sekolah yang memiliki karakteristik serupa dengan sekolah uji coba. Hasil penyebaran menunjukkan bahwa 16 dari 17 murid telah mencapai KKTP dengan persentase efektivitas sebesar 94,11% pada kategori "Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *AR Book Assemblr* tetap efektif ketika diterapkan pada sekolah lain. Temuan ini didukung oleh (Susilawati, 2024) yang menyatakan bahwa produk hasil pengembangan yang telah memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas dapat diterapkan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar murid. Dengan demikian, bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji efektivitas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan termasuk dalam kategori "Efektif" dengan persentase sebesar 94,73%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu membantu murid mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi KKTP yang telah ditetapkan. Selain itu, pada tahap penyebaran diperoleh persentase efektivitas sebesar 94,11% dengan kategori "Efektif", sehingga bahan ajar *AR Book Assemblr* layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran



Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan pada materi *Macam-Macam Norma Dalam Kehidupanku* bagi murid kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli. Rata-rata validasi aspek isi, bahasa, dan kegrafikaan memperoleh persentase 86,27%, validasi modul ajar 88%, dan validasi soal 87,12%, sehingga seluruh komponen berada pada kategori Sangat Valid. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa bahan ajar mudah digunakan oleh guru dan murid. Keterlaksanaan modul ajar memperoleh persentase 93,5%, respons guru 97,14%, dan respons murid 95,96%, dengan rata-rata 96,55% yang termasuk kategori Sangat Praktis. Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar mampu meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran, dengan persentase 94,73% pada uji coba di SDN 11 Sitiung dan 94,11% pada tahap penyebaran di SDN 06 Sitiung, yang keduanya berada pada kategori Efektif. Dengan demikian, bahan ajar *AR Book Assemblr* berbasis literasi kewargaan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu mendukung pemahaman murid terhadap materi sekaligus memperkuat literasi kewargaan melalui pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y., Pebrita, D. U., & Indonesia, U. D. (2025). *Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sd negeri 49/vi sungai hitam 1*. 242–251.
- Darniyanti Yulia, Asmaryadi Ilham Ahmad, N. N. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar e-LKPD Berbasis MIKiR dengan Menggunakan Live Worksheets pada Muatan IPA di Sekolah Dasar*. 6(4), 7377–7385.
- Darniyanti Yulia, Aspialana, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Comic Berbasis Comic Life Materi Bentuk-Bentuk Energi Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 09.
- Darniyanti Yulia, Nusri Wita, R. M. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Muatan IPS Berbantu Aplikasi Kinemaster Kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli*. 09.
- Darniyanti Yulia, Ratnawati, S. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 40 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya*. 09, 5992–6005.
- Davina rolinda et. all. (2025). *Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi*. 2(1), 519–525.
- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., & Yuliana, L. (2024). *Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma*. 2, 212–219.
- Dzulfikar Akbar, Cuga Candra, I. P. R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewargaan Di Sekolah Dasar*. 2(1), 868–877.
- Fadhilah, F. (2024). *Pengembangan media ular tanga pada pembelajaran pkn berbasis*. 09(September), 1223–1229.
- Habibah Hindun Aulia, F. (2025). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora*. 7(1).
- Jafnihirida, L., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). *Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul*. 3, 227–239.
- Revalina Atiqah, Moeis Isnarmi, I. J. (2023). *Degradasi Moral Siswa Dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Ditinjau Dari Makna Dan Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter*. 14(2017), 53–62.



- Santi, L. N., & Mahmudi, K. (2022). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Augmented Reality Menggunakan Assemblr Apps Pada Tema 9 “Menjelajah Angkasa Luar” Kelas VI Di Sekolah Dasar*. 31(2), 78–86.
- Susilawati Okta Wiwik, Darniyanti Yulia, C. D. S. P. (2025). *Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik (e-lkpd) berbasis model pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Liveworksheet Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD*. 10.
- Susilawati Okta Wiwik. (2023). *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKD) Pendidikan Pancasila Kelas IV Dalam Kurikulum Merdeka Di SDN 01 Padang Laweh*. 09.
- Susilawati, W. O. (2025). *Inovasi Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. 5, 4241–4252.
- Susilawati, W. O., & Anggrayni, M, K. (2023). *Pengembangan Modul P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Fase B Tema. 3*, 9799–9812.
- Susilawati, W. O., Marlianda, R., & Rizkia, D. P. (2024). *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LK) Berbantu Liveworksheets Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di Sekolah Dasar*. 4, 14686–14699.
- Susilawati, W. O., Nanda, D. W., Friska, S. Y., & Serlinda, A. (2024). *Pengembangan Media Edukasi Mata Pelajaran IPAS Berbantu Ispring Suite 11 Pada Materi untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Koto Baru*. 4, 2753–2764.
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut*. 4(2), 733–743.