

ABSTRAK

Aprilia, Rara Nasywa. 2025. *Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I., M.Ag. (II) Khoirunnisa, M.Pd.

Kata Kunci: *Kartu Augmented Reality, Keragaman Budaya Nusantara, Sekolah Dasar*.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan tingkat validitas produk Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar, (3) Mendeskripsikan kepraktisan produk Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan *ADDIE* (*Analyze Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Penelitian ini dilakukan di SDN 145/I Kampung Pulau, Kecamatan Pelayang, Kabupaten Batang Hari, Jambi pada November-Desember 2024. Data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara, kuesioner validasi materi, media, dan bahasa serta kuesioner kepraktisan guru dan siswa.

Penelitian ini menghasilkan media kartu *augmented reality* berbasis aplikasi *Assemblr Edu* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya nusantara di kelas V SD yang dapat digunakan dengan *smartphone*. Validitas produk dinilai oleh ahli dengan skor 4,7 untuk materi, 4,92 untuk media, dan 4,92 untuk bahasa, semuanya dalam kategori “sangat valid”. Kepraktisan produk dinilai melalui kuesioner guru dengan hasil sebesar 4,73, uji coba kelompok kecil sebesar 4,76, dan uji coba kelompok besar dengan skor 4,76, semuanya dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil validitas dan kepraktisan, media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pendekatan berbasis model *ADDIE* dalam pengembangan media pembelajaran, seperti kartu *augmented reality*, terus diterapkan dan diperluas ke mata pelajaran lain. Pengembangan lebih lanjut perlu memperhatikan permukaan cetak *barcode* atau *QR marker* yang rata dan bebas hambatan untuk memastikan akurasi pemindaian. Selain itu, konten *augmented reality* dapat ditingkatkan dengan menambahkan elemen interaktif, seperti animasi, video, atau objek 3D bergerak, guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.