EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan
E-ISSN: 3031-0709
Website: https://j-edu.org/index.php/
VOLUME 4, ISSUE 1, 2026

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PANCASILA *AUGMENTED REALITY* (DiPancaAR) MATERI LAMBANG PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SD

Emma Ninta Charina Br Sitepu[1], Ronald Fransyaigu [2] , Bunga Mulyahati [3]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra, Indonesia

✉ **Email Korespondensi:** *emasitepu609@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya pemahaman siswa terhadap makna lambang Pancasila, serta belum tersedia media pembelajran berbasis Augmented Reality yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penellitian ini bertujuan mengembangkan media Diorama Pancasila Augmented Reality (DiPancaAR) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media,serta untuk mengetahui praktikalitas penggunaan media DiPancaAR. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terdidi dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 1 Kota Langsa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket validasi para ahli, angket respon guru dan siswa. Hasil validasi ahli materi yang didapatkan sebesar 80%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli media sebesar 88% seluruh berada pada kategori "sangat valid". Hasil praktiklaitas dari angket respon guru berada pada persentase 90% dan angket respon siswa 84% saat diujicobakan di lapangan, yang menunjukan nilai "sangat praktis". Dari hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa media media Diorama Pancasila Augmented Reality (DiPancaAR) sangat layak dan praktis untuk dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: DiPancaAR; Lambang Pancasila; Praktikalitas; Augmented Reality; Media Pambelajaran

ABSTRACT

This research was motivated by students' low level of understanding regarding the meaning of Pancasila symbols and the absence of Augmented Reality-based learning media specifically designed to support Pancasila Education instruction. This study aims to develop the Augmented Reality Pancasila Diorama (DiPancaAR) media for Pancasila Education lessons in Grade II of elementary school. The research was conducted to determine validation results from subject matter, language, and media experts, as well as to assess the practicality of using the DiPancaAR media. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were Grade II students at SD Negeri 1 Kota Langsa. Data collection techniques included observation, interviews, expert

validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires. Validation results showed scores of 80% from the subject matter expert, 100% from the language expert, and 88% from the media expert; all fell into the "highly valid" category. Practicality results from teacher response questionnaires showed 90%, while student response questionnaires showed 84% during field trials, indicating a "highly practical" rating. Based on the assessment results, it can be concluded that the Augmented Reality Pancasila Diorama (DiPancaAR) media is highly suitable and practical for use as a learning media.
Keywords: *DiPancaAR;Pancasila Symbols; Practicality; Augmented Reality; Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sebagaimana tertulis dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. (Mulyahati & Fransyaigu, 2018). Proses transfer pengetahuan ini tidak hanya terbatas pada ruang-ruang kelas formal, melainkan juga terjadi secara dinamis di luar sekolah melalui interaksi lingkungan, akumulasi pengalaman empiris, serta adaptasi terhadap paparan budaya dan media (Asnawi et al., 2024) Melalui berbagai instrumen pengajaran, pelatihan, dan metodologi yang terstruktur tersebut, orientasi pendidikan secara bertahap mampu mengarahkan transformasi perilaku dan sikap, baik pada skala individu maupun kelompok, demi mewujudkan pribadi yang matang (Fransyaigu et al., 2021). karena itu, di tengah masifnya arus pembangunan saat ini, esensi pendidikan dituntut untuk senantiasa bertransformasi secara adaptif demi merespons kemajuan ilmu pengetahuan, pergeseran nilai kultural, serta kompleksitas tuntutan zaman yang bergerak semakin cepat (Juliati, 2023).

Kurikulum merupakan komponen paling krusial dalam penyelenggaraan sistem pendidikan. Sejak tahun ajaran 2022/2023, satuan pendidikan di Indonesia mulai mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Maisarah et al., 2024). Kurikulum ini memberikan keleluasaan penuh bagi sekolah dan pendidik untuk merancang pembelajaran yang relevan serta berpusat pada siswa. Karakteristik inilah yang memicu adanya diferensiasi pembelajaran sebagai pembeda utama dari kurikulum sebelumnya. Oleh karena itu, tahapan awal yang wajib dilaksanakan dalam mengimplementasikan kurikulum ini adalah melakukan perencanaan strategis, yaitu dengan menyusun kurikulum operasional satuan pendidikan serta merancang modul ajar yang adaptif demi mengakomodasi keberagaman kebutuhan peserta didik (Mahlianurrahman et al., 2025)

Penerapan media pembelajaran saat ini telah menjadi hal yang umum dan krusial dalam dunia pendidikan (Fransyaigu, Syafnila, et al., 2024). Mengingat pola pembelajaran konvensional yang monoton tanpa disertai metodologi interaktif terbukti secara empiris membuat siswa cepat merasa bosan (Putra et

al., 2024) Di sisi lain, masifnya kemajuan teknologi informasi saat ini memberikan ruang yang luas bagi pendidik untuk memilih, mengelola, dan menyajikan media pembelajaran yang relevan (Asnawi et al., 2024) terutama pada jenjang sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi konkret. Hal ini didukung oleh kapabilitas teknologi yang mampu mengakses, mengolah, dan menyajikan berbagai bentuk informasi pembelajaran secara cepat dan akurat (Mulyahati & Mursina, 2018). Salah satu bentuk inovasi yang muncul dari perkembangan ini ialah integrasi media fisik dan digital melalui Diorama berbasis *Augmented Reality*.

Fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara kondisi ideal pembelajaran dengan kondisi pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi makna simbol Pancasila di kelas II SD Negeri 1 Kota Langsa, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media visual statis berupa gambar dan tulisan teks. Keterbatasan variasi media tersebut menyebabkan pengalaman belajar siswa menjadi kurang beragam, sehingga beberapa siswa cenderung kurang aktif, kehilangan fokus dan mudah merasa bosan selama pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara lebih kongkret, menarik, dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Fenomena tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru wali kelas II yang mengonfirmasi bahwa penggunaan buku teks dan visualisasi gambar dua dimensi masih memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman belajar yang kongkret dan interaktif kepada siswa. Guru juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran serta mampu membantu penyampaian materi secara lebih menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak hanya perlu memperhatikan kesesuaian materi dan tampilan, tetapi juga perlu mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan keterterapannya dalam pembelajaran.

Sebagai langkah solutif, diperlukan implementasi teknologi edukasi digital yang interaktif dan adaptif terhadap karakteristik Generasi Alpha (Hafizah, 2023). *Augmented reality* merupakan salah satu terobosan dan inovasi yang terus berkembang di bidang multimedia dan pemrosesan citra. Teknologi ini mampu menampilkan objek yang sebelumnya datar atau dua dimensi (2D) seolah-olah nyata dan menyatu dengan lingkungan sekitarnya. (Frasnyaigu et al., 2023). *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi masa sekarang yang dapat menjadi penyelesaian bagi guru untuk menampilkan pembelajaran yang inovatif, informatif, menarik, dan dapat menyajikan konsep abstrak menjadi lebih nyata (Mulyahati et al., 2025). Salah satu inovasi mutakhir yang relevan adalah pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang diintegrasikan dengan media diorama fisik. Integrasi ini melahirkan media hybrid yang menyatukan keunggulan taktil fisik diorama konvensional dengan kedinamisan animasi digital 3D melalui sistem pemindaian marker (Zahroin et al., 2025)

Melalui pemanfaatan media Diorama Pancasila Augmented Reality (DiPancaAR), konsep abstrak mengenai nilai-nilai Pancasila dapat divisualisasikan menjadi simulasi objek 3D konkret yang dekat dengan keseharian siswa (Yuniarti et al., 2024). Penelitian mengenai pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar telah menunjukkan potensi yang positif. mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila kelas V sekolah dasar dan memperoleh hasil validasi yang sangat baik (Maharani et al., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung penyajian materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan interaktif. Selain memberikan pengalaman visual, integrasi media fisik dan digital tersebut dapat memberikan alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II.

Namun, media pembelajaran yang inovatif tidak hanya dituntut memiliki tampilan yang menarik dan materi yang sesuai, tetapi juga harus dapat digunakan dengan mudah dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Kemudahan penggunaan menjadi salah satu aspek penting dalam menentukan keterterapan suatu media pembelajaran. Media yang praktis diharapkan dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa, memiliki petunjuk yang jelas, tidak membutuhkan prosedur penggunaan yang rumit, serta sesuai dengan waktu dan kondisi pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, setelah media dikembangkan dan melalui proses validasi, perlu dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui respons pengguna terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Praktikalitas media dapat diketahui melalui respons guru dan siswa setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Respons tersebut dapat memberikan gambaran mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, ketertarikan terhadap media, efisiensi penggunaan, serta kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengukuran praktikalitas menjadi bagian penting untuk mengetahui sejauh mana media DiPancaAR dapat diterapkan secara nyata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada praktikalitas media Diorama Pancasila *Augmented Reality* (DiPancaAR) pada materi lambang Pancasila untuk siswa kelas II SD Negeri 1 Kota Langsa. Praktikalitas media ditinjau berdasarkan respon guru dan siswa setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* / R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan terstruktur, yaitu Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Sugiyono, 2023). Model ADDIE disusun secara sistematis dan terstruktur sebagai upaya pemecahan masalah pembelajaran. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media berbasis Augmented Reality juga telah diterapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran sekolah dasar. (Syahrir et al., 2025).

Tahap Pengembangan

Tahap pertama analisis dilakukan untuk mengetahui informasi awal terkait bahan ajar dan media yang digunkaan pada proses pembelajaran serta untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan di kelas II. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru. Hasil analisis menunjukan bahwa penggunaan visual statis berupa gambar dan teks mendominasi pembelejaran sehingga diperlukan media

yang konkret, menarik, dan interaktif. Tahap kedua desain dilakukan dengan merancang media DipanacAR sesuai kebutuhan pembelajaran. Produk dirancang dalam bentuk diorama yang memuat lima lambang Pancasila. Media dilengkapi *marker* yang dapat dipindai untuk menampilkan animasi dan audio berbasis *Augmented Reality*. Tahap ketiga pengembangan dilakukan untuk merealisasikan rancangan produk serta dilakukannya validasi pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, untuk menyempurnakan produk. Tahap keempat implementasi dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas II untuk mengetahui respon pengguna. Praktikalitas media dinilai berdasarkan angket respon guru dan siswa. Tahap kelima evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan, evalusai digunakan untuk memastikan bahwa produk telah memenuhi kriteria kevalidan dan praktikalitas.

Subjek dan Instrumen

Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas II SD Negeri 1 Kota Langsa dan guru kelas. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi dan angket respon siswa dan guru. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data kevalidan, sedangkan angket respon siswa dan guru digunakan untuk mengetahui data keperaktrisan media.

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi dan angketrespon dianalisisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh. Persentase dihitung mmenggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \, x \, 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

f : Banyaknya skor yang diperoleh dari semua opsi

N : Banyaknya pernyataan pada angket

(Mursidi et al., 2022)

Kriteria kevalidan dapat dilihat dalam tabel 1

Tabel 1. *Kriteria Kevalidan*

Persentase (%)	Kategori
80%-100%	Sangat Valid
60%-79,9%	Valid
40%-59,9%	Cukup Valid
21%-39,9%	Kurang Valid

0%-19,9%	Tidak Valid

Sumber: (Raharjo et al., 2022)

Berdasarkan tabel 1, pengembangan media Diorama Pancasila *Augmented Reality* (DiPancaAR) ini dinilai valid oleh para ahli jika memperoleh skor ≥ 60% dan ≥ 80%.

Kriteria kepraktisan dapat dilihat dalam tabel 2

Tabel 2. *Kriteria Kepraktisan*

Persentase (%)	Kategori
80%-100%	Sangat Praktis
60%-79,9%	Praktis
40%-59,9%	Cukup Praktis
21%-39,9%	Kurang Praktis
0%-19,9%	Tidak Praktis

Sumber: (Raharjo et al., 2022)

Berdasarkan tabel 1, pengembangan media Diorama Pancasila *Augmented Reality* (DiPancaAR) ini dinilai praktis jika presentase yang diperoleh pada angket respon siswa dan respon guru mencapai skor ≥ 60% dan ≥ 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Diorama Pancasila *Augmented Reality* (DiPancaAR) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian pengembangan media Diorama Pancasila *Augmented Reality* (DiPancaAR) dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, kebutuhan media, serta kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi yang ditemukan di lapangan. Hasil observasi pada siswa kelas II SD Negeri 1 Kota Langsa terlihat bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi lambang Pancasila masih didominasi oleh penggunaan buku dan gambar. Kondisi

tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mudah bosan selain itu melalui hasil wawancara dengan guru juga mendapatkan informasi bahwa media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan gambar serta belum tersedia media yang menggabungkan benda konkret dengan teknologi interaktif.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara visual, konkret, dan interaktif. Kondisi ini menjadi dasar pengembangan DiPancaAR yang menggabungkan diorama sebagai media konkret dengan *Augmented Reality* sebagai media digital. Penggunaan diorama memungkinkan siswa mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek, sedangkan teknologi *Augmented Reality* memberikan tambahan visual berupa animasi tiga dimensi dan audio. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menyampaikan informasi secara tekstual, tetapi juga membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai simbol dan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila.

Analisis pada tahap ini juga memperhatikan karakteristik siswa kelas II yang berada pada usia sekitar 7–8 tahun. Pada usia tersebut, siswa lebih membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan benda yang dapat diamati secara langsung. leh karena itu, penggunaan diorama yang dikombinasikan dengan animasi tiga dimensi dipandang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran materi Pancasila yang memiliki konsep nilai dan norma yang relatif abstrak bagi siswa kelas rendah. Selain itu, ketersediaan jaringan internet di sekolah dan dukungan terhadap penggunaan teknologi menjadi faktor pendukung dalam penerapan media DiPancaAR. Perangkat *smartphone* yang digunakan dalam proses pemindaian juga disediakan oleh peneliti sehingga keterbatasan perangkat tidak menjadi hambatan utama pada saat uji coba.

Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti merancang isi dan tampilan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan dilakukan dengan menentukan materi, tujuan pembelajaran, bentuk diorama, karakter dan ilustrasi, *marker Augmented Reality*, animasi tiga dimensi, serta narasi audio. DiPancaAR dirancang dalam bentuk diorama dengan lima sisi yang masing-masing merepresentasikan lima sila Pancasila. Setiap sisi dilengkapi dengan simbol sila, contoh sikap dalam kehidupan sehari-hari, serta *marker* yang dapat dipindai menggunakan *smartphone* untuk menampilkan objek *Augmented Reality*. Pembuatan media ini dibantu dengan aplikasi Canva dan untuk membuat animasi 3D menggunakan aplikasi Blender untuk mendapatkan barcode Menggunakan Web AR Studio. Berikuat adalah contoh desain media :



Gambar 1 TampilanSisi Diorama



Gambar 2 Tampilan Animasi 3D

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi produk media pembelajaran yang konkret. Pada tahap ini, media DiPancaAR dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pembuatan desain media dilakukan menggunakan aplikasi Canva, kemudian desain tersebut dicetak menggunakan kertas stiker dan ditempelkan pada bahan akrilik sebagai bagian dari media diorama. Selanjutnya, media DiPancaAR dilengkapi dengan komponen Augmented Reality (AR) sehingga dapat menampilkan objek dan informasi pembelajaran secara interaktif ketika dipindai menggunakan perangkat yang telah disiapkan.





Gambar 3 Diorama Fisik

Pada tahap ini dilakukan validasi untuk penyempurnaan media yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan mengisi lembar angket yang telah disediakan peneliti untuk mendapatkan nilai.

Tabel 3. *Hasil Validasi*

Subjek	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	80%	Sangat Valid
Ahli Media	88%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi materi mendapatkan skor sebesar 80%. Skor tersebut menyatakan bahwa materi yang disampaikan sanagat valid untuk diberikan pada saat pembelajaran saran dari Dosen ahli materi untuk menambahkan contoh makna lambang pancasila yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk hasil validasi media mendapatkan skor 88%. Skor tersebut jga tergolong sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran. Namun, terdapat komentar dan saran dari Dosen ahli validasi untuk membuat karakter dengan konsisten dan huruf yang menarik bagi siswa kelas II. Terakhir, pada validasi ahli bahasa mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat validasi digunakan pada pembelajaran siswa kelas II, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan KBBI.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah media DiPancaAr dikembangkan dan divalidasi, tahap selanjutnya adalah implementasi melalui uji coba produk kepada siswa. Implementasi media dilaksanakan di SD Negri 1 Kota Langsa pada siswa kelas II dengan jumlah 30 siswa yang hadir. Siswa dibagi menjadi kelompok untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setiap kelompok diberikan media DiPancaAR untuk dipindai menggunakan perangkat yang telah disediakan. Setelah mengamati materi, siswa bersama anggota kelompok melakukan kegiatan menempelkan elemen simbol-simbol Pancasila pada bagian diorama sesuai dengan diorama yang tepat. Pelaksanaan uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respon siswa terhadap media DiPancaAR. Data yang diperoleh melalui angket respon siswa dan pengamatan selama proses pembelajaran digunakan sebagao bahan evaluasi penggunaan media.





Gambar 4 Implementasi Media DiPancaAR

Hasil respon siswa dan respon guru yang didapat, kemudia di kelompokkan sesuai dengan kriteria kepraktisan. Berikut hasil respon siswa dan respon guru :

Tabel 4. *Hasil Angket Respon Siswa dan Guru*

Subjek	Persentase (%)	Kategori
Siswa	84%	Sangat Praktis
Guru	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4, data respon siswa dan respon guru mendapatkan nilai presentasi yang menunjukan media DiPancaAR berada pada kategori "sanagat praktis" untuk digunakan di sekolah pada saat proses pembelajaran kelas II Sekolah Dasar.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kualitas, kepraktisan, dan keterlaksanaan media DiPancaAR dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi Lambang Pancasila. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan, perbaikan yang dilakukan menghaslkan produk akhir media dan sesuai karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian pengembangan media Diorama Pancasila *Augmented Reality* (DiPancaAR) menunjukan bahwa media yang dikembangkan dengan model ADDIE memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II. Hasil validasi ahli materi memperolah persentase sebesar 80%, yang menunjukan bahwa materi pada DiPancaAR telah sesuaai dengan tujuan pembelajaran dan materi lambang Pancasila, meskipun masih terdapatan beberapa bagian yang perlu penyempurnaan. Validasi ahli bahasa memperoleh persentase 100%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa, kejelasan petunjuk, dan penyampaian informasi dalam media telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh persentase 88%, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, interaktivitas, dan penyajian media telah terpenuhi dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa komponen yang dapat diperbaiki berdasarkan saran validator.

Pada tahap implementasi, hasil praktikalitas memperoleh persentase 90% dari respon guru dan 84% dari respon siswa. Persentase 90% menunjukkan bahwa DiPancaAR dinilai mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, dan dapat membantu guru dalam menyajikan materi lambang Pancasila. Sementara itu, persentase 84% dari respon siswa menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari siswa,

terutama karena adanya perpaduan diorama fisik dengan tampilan *Augmented Reality* yang memberikan pengalaman belajar secara visual dan interaktif. Perbedaan persentase antara respons guru dan siswa menunjukkan bahwa penilaian terhadap media dipengarruhi oleh sudut pandang pengguna dan karakteristik aspek yang dinilai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan membantu siswa memahami materi melalui visualisasi objek 3D (Indahsari & Sumirat, 2023) Integrasi diorama dengan AR juga memberikan pengalaman belajar yang memadukan objek konkret dan digital Melalui AR seorang siswa dapat memvisualisasikan objek atau benda dan menghasilkan data tentang dunia yang sebenarnya dalam bentuk 3D (Fransyaigu, Ayudia, et al., 2024) Dengan demikian, penggunaan AR pada DiPancaAR mendukung temuan penelitian terdahulu bahwa teknologi AR dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Hasil validasi dan praktikalitas memberikan implikasi bahwa DiPancaAR dapat menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggabungkan objek konkret dengan teknologi digital. Penggunaan media diorama memungkinkan siswa mengamati simbol Pancasila secara langsung, sedangkan Augmented Reality memberikan tambahan visualisasi melalui objek 3D, animasi, dan audio. Perpaduan tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Hal ini sejlana dengan pandangan (Imanulhaq & Ichsan, 2022) mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Dengan demikian, DiPancaAR dapat membantu guru menyajikan materi lambang Pancasila melalui pengalaman belajar yang lebih beragam, tidak hanya melalui kegiatan membaca, menulis, dan menghafal.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan uji coba yang dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek sebanyak 30 siswa. Selain itu, penggunaan teknologi AR memerlukan smartphone dan koneksi internet sehingga pelaksanaannya tetap bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan DiPancaAR pada subjek dan sekolah yang lebih luas serta menambahkan pengujian efektivitas untuk mengetahui pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media Diorama Pancasila *Augmented Reality* (DiPancaAR) pada materi lambang Pancasila untuk siswa kelas II SD Negeri 1 Kota Langsa dengan model ADDIE. Media dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi sebesar 80%, ahli bahasa 100%, dan ahli media 88%. Hasil praktikalitas juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan respon guru sebesar 90% dan siswa sebesar 84%. Dengan demikian, DiPancaAR dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji efektivitas terhadap hasil belajar dengan subjek dan cakupan sekolah yang lebih luas serta mengembangkan fitur AR yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Asnawi, A., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. (2024). Pemanfaatan kearifan lokal Aceh melalui penyusunan modul ajar Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education*, *4*(5), 863–869. https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1633

Fransyaigu, R., Asnawi, R., Kennedy, A. K., Mulyahati, B., & Ramadhani, D. (2021). Technology-Based Character Education Through the "Moodle" Application. *Proceedings of the 2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)*, *576*(Icstms 2020), 353–356. https://doi.org/10.2991/assehr.k.210909.079

Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilia, R., Mulyahati, B., & Kenedi, A. (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Journal of Human and Education*, *4*(5), 878–885. https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1635

Fransyaigu, R., Syafnila, C., & Mahlianurrahman. (2024). Pengembangan Media E-Comic Mata Pelajaran IPAS Kelas IV untuk Siswa SDN Percontohan Kota Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *7*(2), 63–75.

Frasnyaigu, R., Mulyahati, B., & Aprilia, R. (2023). Design of Augmented Reality (AR) Learning Media in Ecosystem Meteri in Elementary School Inclusion Classroom. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(10), 8539–8545. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5298

Hafizah, N. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GENERASI ALPHA ERA SOCIETY 5 . 0 PADA KURIKULUM MERDEKA. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(4), 1675–1688. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699

Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, *3*(2), 126–134. https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174

Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, *1*(1), 7–11. https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20

Juliati, J. (2023). Media Boneka Tangan : Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, *4*(1), 10–20. https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v4i1.5930

Maharani, A., Imaningtyan, & Zakiah, L. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V

SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 221–236. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32498

Mahlianurrahman, M., Rafli, M. F., & Oktari, S. W. (2025). Pendampingan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *8*(2), 347–357. https://doi.org/10.35914/tomaega.v8i2.3093

Maisarah, Meysari, I., Geubrina, G., Sari, C. K., Prasetya, C., & Mulyani. (2024). Pelatihan Penyusunan E-LKPD Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terintegrasi Wizer . Me di Sekolah Dasar. *PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 122–133.

Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. (2025). *Menciptakan Iiklim Inklusivitas melalui " Augmented Reality " di Sekolah Dasar*. *6*(2), 194–201.

Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain Inkuiri Moral Dalam Pembentukan Karakter Nasionalis Siswa Sd. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, *2*(2), 10–16. https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.25644

Mulyahati, B., & Mursina. (2018). UPAYA MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI MEMBACA TERARAH PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Journal of Basic Education Studies*, *1*(2), 1–7.

Mursidi, A., Prananto, I., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Siklus Air PENDAHULUAN Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan siswa yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang lebi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *IX*(2), 128–141. https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141

Putra, A., Rafli, F., & Indiani, Z. (2024). Pengaruh Metode STEAM Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 10 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *3*(2), 1–8.

Raharjo, A., Rufi'i, & Hartono. (2022). Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas belajar. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *07*(02), 441–452.

Sugiyono, P. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.

Syahrir, F., Zulnuraini, Kamisani, N., Azizah, & Pendit, S. (2025). Development of Learning Modules Based on Augmented Reality (AR) as a Means of Visualizing Abstract Concepts IPAS Theme Knowing Our Earth. *Journal of Educational Sciences*, *9*(4), 2647–2658. https://doi.org/10.31258/jes.9.4.p.2647-2658

Yuniarti, H. A., Azizah, N. A., Najich, M., Fadhil, M. T., Desianti, T. Y., & Dawis, M. A. (2024). Implementasi Augmented Reality Guna Mengembangkan Karakter Bangsa. *SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER HUBISINTEK 2023*, *4*(1), 295–302.

Zahroin, N., Oktaviani, R., & Wafa, K. (2025). PENGEMBANGAN DIOSIR (DIORAMA SIKLUS AIR) BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (SISWA KELAS V SDN SLOROK 1 GARUM KABUPATEN BLITAR) Nurina. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 323–335.