

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
PENERAPAN NORMA BERBASIS AUGMENTED REALITY  
PADA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V  
SDN JUNREJO 01 KOTA BATU**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**MA'NA RUFYANA**

**NIM: 202110430311040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
PENERAPAN NORMA BERBASIS AUGMENTED REALITY  
PADA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V  
SDN JUNREJO 01 KOTA BATU**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat  
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



**OLEH:**

**MA'NA RUFYANA**

**NIM: 202110430311040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
DESEMBER 2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
PENERAPAN NORMA BERBASIS AUGMENTED REALITY  
PADA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V  
SDN JUNREJO 01 KOTA BATU

OLEH:


MA'NA RUFYANA

NIM: 202110430311040

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
di depan dewan penguji dan disetujui  
di Malang, 13 Februari 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

  
Abdurrohman Muzakki, M.Pd  
NIDN: 0706119004

Pembimbing II

  
Innany Mukhlishina, M.Pd  
NIDN: 0715118903

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PENERAPAN NORMA BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN JUNREJO 01 KOTA BATU

MA'NA RUFYANA  
202110430311040

Dipertahankan di depan dewan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang,

  
Pratiwi Handayani, MM

Dewan Penguji:

1. Tyas Deviana, M.Pd
2. Dian Fitri Nur Aini, M.Pd
3. Abdurrohman Muzakki, M.Pd
4. Innany Mukhlishina, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ma'na Ruffyana

Tempat, tanggal lahir : Kuang bungir, 9 Maret 2003

NIM : 202110430311040

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa;

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Penerapan Norma Berbasis Augmented Reality pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Junrejo 01 Kota Batu" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta proses dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Dengan demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

Yang menyatakan,



Ma'na Ruffyana

## PERSEMBAHAN

Rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas karunia-Nya, Rahmat-Nya dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Penerapan Norma Berbasis Augmented Reality pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Junrejo 01 Kota Batu".

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan doa dari pihak-pihak terdekat penulis, baik itu yang berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, ijinkan penulis untuk mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Pintu surgaku, Mama tercinta **Rohana, S.Pd.i.** Satu-satunya harta berharga yang penulis miliki. Terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan, terimakasih karena sudah menjadi satu-satunya alasan penulis untuk selalu melangkah maju. Terimakasih sudah menjadi ibu sekaligus sosok ayah untuk penulis, terimakasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang tulus yang diberikan. Tidak akan mungkin penulis bisa sampai pada titik ini jika tidak ada mama didalam prosesnya, doa dan kasihmu adalah nafas dalam setiap langkah penulis. Semoga karya ini menjadi setitik bakti untukmu, sebagaimana cinta yang tak pernah habis kau beri.
2. Bapak **Ma'ruf Kusuma** (Alm) yang meskipun penulis belum pernah bertemu sejak lahir, kasihmu akan tetap hidup dihati penulis. Doa penulis selalu menyertaimu, semoga Allah SWT memberikan tempat terindah untukmu di sisi-Nya. Mari bertemu disurga milik-Nya, Ayah.
3. Untuk diri sendiri **Ma'na Ruffyana**, terimakasih dan selamat. Untuk segala lelah yang tidak terlihat, terimakasih telah melewati setiap hari dengan tekad. Karya ini adalah bentuk perjuangan, dedikasi, dan harapan agar penulis bisa terus melangkah dan terus berkembang.
4. Untuk sahabatku tercinta **Asnadi Nadiana, Nurfadillah Ulfa, Nuramadhania Putri, Neri Farina, Eka Indriyani, Asurah dan Jihan Nuzuli.** Terimakasih telah menjadi pelita di setiap kegelapan, penyemangat di setiap kejatuhan. Dukungan dan tawa yang kita bagi membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Semoga persahabatan kita terus tumbuh, selamanya.

5. Untuk **Lulu Dwi Kalbuani dan Diah Ayu Mutmainah**, terimakasih atas dukungan, motivasi serta doa yang telah diberikan kepada penulis, serta terimakasih karena selalu setia meluangkan waktunya untuk menjadi tempat dan pendengar terbaik penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk *ride or die*-ku **Nuramadhania Putri**. Terimakasih karena selalu ada, tidak hanya di saat bahagia, tetapi juga di setiap tantangan dan kesulitan. Meskipun kita sering bertengkar dan saling mendiamkan, tapi bagaimanapun keadaannya kita akan selalu kembali seperti biasa. Motivasi dan dukunganmu adalah anugera yang tidak ternilai bagi penulis, semoga di masa depan kita akan tetap bisa saling percaya dan mendukung satu sama lain.
7. Untuk seseorang yang belum bisa penulis tulis dengan jelas namanya disini, terimakasih sudah menjadi sumber motivasi yang luar biasa dalam perjalanan ini. Meskipun tidak bisa kebersamai penulis hingga akhir tetapi dukungan dan inspirasi yang kamu berikan akan selalu penulis kenang dan penulis jadikan kekuatan untuk terus maju.
8. Untuk **Jennie Kim** yang lagunya selalu kebersamai penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi sumber inspirasi yang tidak pernah padam, kehadiranmu membuat setiap hari terasa lebih hidup dan penuh semangat. Terimakasih sudah menjadi sumber kebahagiaan penulis dan membuat segalanya terasa berarti.
9. Bapak **Abdurrohman Muzakki, M.Pd** dan Ibu **Innany Mukhlisina, M.Pd** selaku dosen pembimbing, terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan. Terimakasih karena telah menjadi pembimbing yang luar biasa, yang selalu sabar dan memberikan arahan yang jelas. Semoga penulis dapat terus menerapkan ilmu yang telah Bapak dan Ibu berikan dengan sebaik-baiknya.

## ABSTRAK

Ma'na Ruffyana. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Penerapan Norma Berbasis Augmented Reality pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Junrejo 01 Kota Batu. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Abdurrohman Muzakki, M.Pd, (II) Innany Mukhlisina, M.Pd

**Kata kunci:** Kartu Norma, Augmented Reality, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai moral, etika, dan kebangsaan pada siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran ini bertujuan membentuk karakter siswa agar memahami serta menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran masih menghadapi kendala, terutama dalam penyediaan media ajar yang efektif. Konsep norma yang bersifat abstrak juga menyulitkan siswa dalam menginternalisasikan nilai-nilai tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Norma berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SDN Junrejo 01 Batu. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menerapkan norma dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid, dengan skor validasi media 88,24% dan validasi materi 90%. Hasil angket respon guru memperoleh 96%, sementara angket respon siswa mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa media ini menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, Kartu Norma berbasis Augmented Reality dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dalam Pendidikan Pancasila.

## ABSTRACT

Ma'na Ruffyana. 2025. Development of Augmented Reality-Based Norm Application Card Learning Media in Pancasila Education for Fifth Grade Students at SDN Junrejo 01 Batu . Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP University of Muhammadiyah Malang. Supervisors (I) Abdurrohman Muzakki, M.Pd, (II) Innany Mukhlishina, M.Pd

**Keywords:** Norm Cards, Augmented Reality, Pancasila Education, Learning Media

Pancasila Education plays an essential role in instilling moral, ethical, and national values in students. In the Merdeka Curriculum, this subject aims to shape students' character by helping them understand and apply norms in daily life. However, the learning process still faces challenges, particularly in providing effective teaching media. The abstract nature of norm concepts also makes it difficult for students to internalize these values.

This study aims to develop Augmented Reality-based Norm Cards as a learning media for the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SDN Junrejo 01 Batu. This media is designed to enhance students' understanding of norm application in a more interactive and engaging way.

The validation results indicate that the developed media is highly valid, with a media validation score of 88.24% and a material validation score of 90%. The teacher response questionnaire obtained 96%, while the student response questionnaire reached 100%, showing that this media is engaging and feasible for use in learning. Thus, the Augmented Reality-based Norm Cards can serve as an innovative learning media in Pancasila Education.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Penerapan Norma Berbasis Augmented Reality pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Junrejo 01 Kota Batu.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan kepada:

1. Allah SWT, atas segala nikmat, kesehatan, dan kesempatan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E.,M.Si., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang
3. Dr. Trisakti Handayani MM., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang dan seluruh staff pendidik
4. Bustanol Arifin, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Bapak Abdurrohman Muzakki, M.Pd., dan Ibu Innany Mukhlishina, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, ilmu, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
7. Sahabat, teman seperjuangan, serta semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan, dan menemani perjalanan panjang dalam penyusunan skripsi ini
8. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SDN Junrejo 01 Kota Batu, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Malang,

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
1. <b>Konten (Isi)</b> .....	7
2. <b>Konstruk (Tampilan)</b> .....	8
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan.....	10
1. Asumsi dalam penelitian & pengembangan.....	10
2. Keterbatasan penelitian & pengembangan.....	11
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Media Pembelajaran.....	13
2. Media Pembelajaran Kartu Norma.....	16
3. <i>Augmented Reality</i> .....	21
4. Pendidikan Pancasila.....	24

B.	Kajian Penelitian yang Relevan.....	29
C.	Kerangka Berpikir .....	31
BAB III.....		32
METODE PENELITIAN .....		32
A.	Model Penelitian & Pengembangan .....	32
B.	Prosedur Penelitian & Pengembangan .....	33
1.	Tahap <i>Analysis</i> .....	34
2.	Tahap <i>Design</i> .....	35
3.	Tahap <i>Development</i> .....	35
4.	Tahap <i>Implementation</i> .....	35
5.	Tahap <i>Evaluation</i> .....	36
C.	Pengembangan Produk Awal .....	36
D.	Uji Coba Produk.....	37
1.	Desain uji coba .....	37
2.	Subjek Penelitian .....	37
E.	Jenis Data .....	38
1.	Data kuantitatif .....	38
2.	Data kualitatif .....	38
F.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	39
1.	Observasi .....	39
2.	Wawancara .....	40
3.	Angket .....	40
4.	Dokumentasi.....	40
H.	Instrumen Penelitian.....	41
1.	Pedoman observasi .....	41
2.	Pedoman wawancara .....	42
3.	Pedoman angket .....	43
4.	Pedoman Dokumentasi.....	46
I.	Teknik Analisis Data .....	46
1.	Analisis Deskriptif Kualitatif .....	47
2.	Analisis Deskriptif Kuantitatif .....	48
BAB IV .....		53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		53

A. Hasil Penelitian.....	53
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	53
2. <i>Design</i> (Desain).....	57
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	63
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	69
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	73
B. Pembahasan.....	74
BAB V.....	78
KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	83
Lampiran 1. Lembar Observasi Awal.....	83
Lampiran 2. Lembar Wawancara Awal.....	89
Lampiran 3. Story Board.....	92
Lampiran 4. Modul Ajar.....	99
Lampiran 5. Pedoman Observasi Penelitian.....	176
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Penelitian.....	179
Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Materi.....	181
Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Media.....	184
Lampiran 9. Angket Respon Guru.....	187
Lampiran 10. Angket Respon Siswa.....	190
Lampiran 11. Dokumentasi.....	193
Lampiran 12. Hasil Evaluasi Belajar Siswa.....	195
Lampiran 13. Angket Analisis Kebutuhan.....	196
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Siswa.....	199
Lampiran 15. Hasil Turnitin.....	201
Lampiran 16. Surat Keterangan Cek Plagiasi.....	202
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	203

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan .....	29
Tabel 3. 1 kisi-kisi instrumen pedoman observasi awal.....	42
Tabel 3. 2 kisi-kisi instrumen pedoman observasi penelitian.....	42
Tabel 3. 3 kisi-kisi instrumen pedoman wawancara awal.....	43
Tabel 3. 4 kisi-kisi instrumen pedoman wawancara penelitian.....	43
Tabel 3. 5 Kriteria Validator .....	44
Tabel 3. 6 kisi-kisi instrumen pedoman angket validasi ahli media .....	44
Tabel 3. 7 kisi-kisi pedoman angket validasi ahli materi .....	44
Tabel 3. 8 kisi-kisi pedoman angket respon guru.....	45
Tabel 3. 9 kisi-kisi pedoman angket respon siswa .....	46
Tabel 3. 10 kisi-kisi pedoman dokumentasi .....	46
Tabel 3. 11 Penilaian skala likert ahli media dan ahli materi.....	49
Tabel 3. 12 Kualifikasi tingkat pencapaian ahli media dan ahli materi .....	49
Tabel 3. 13 Penilaian skala likert respon guru .....	50
Tabel 3. 14 Kriteria penilaian angket respon guru .....	51
Tabel 3. 15 Penilaian skala Guttaman respon siswa .....	52
Tabel 3. 16 Kriteria penilaian angket respon siswa.....	52
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa.....	54
Tabel 4. 2 Analisis Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	57
Tabel 4. 3 Desain Media Kartu Penerapan Norma Berbasis Augmented Reality	58
Tabel 4. 4 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan IPTP.....	62
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Media .....	66
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Materi.....	68
Tabel Lampiran 3. 1 Storyboard Kartu Norma Berbasis Augmented Reality .....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	31
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	33
Gambar 4. 1 Pembuatan Suara Pada Bandlab .....	64
Gambar 4. 2 Pembuatan Gambar Pada Canva.....	65
Gambar 4. 3 Uji Coba Produk Kepada Guru.....	69
Gambar 4. 4 Uji Coba Produk Kepada Siswa .....	70
Gambar 4. 5 Siswa Menggunakan Media .....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Awal.....	83
Lampiran 2. Lembar Wawancara Awal.....	89
Lampiran 3. Story Board.....	92
Lampiran 4. Modul Ajar.....	99
Lampiran 5. Pedoman Observasi Penelitian.....	176
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Penelitian.....	179
Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Materi.....	181
Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Media.....	184
Lampiran 9. Angket Respon Guru.....	187
Lampiran 10. Angket Respon Siswa.....	190
Lampiran 11. Dokumentasi.....	193
Lampiran 12. Hasil Evaluasi Belajar Siswa.....	195
Lampiran 13. Angket Analisis Kebutuhan.....	196
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Siswa.....	199
Lampiran 15. Hasil Turnitin.....	201
Lampiran 16. Surat Keterangan Cek Plagiasi.....	202
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	203

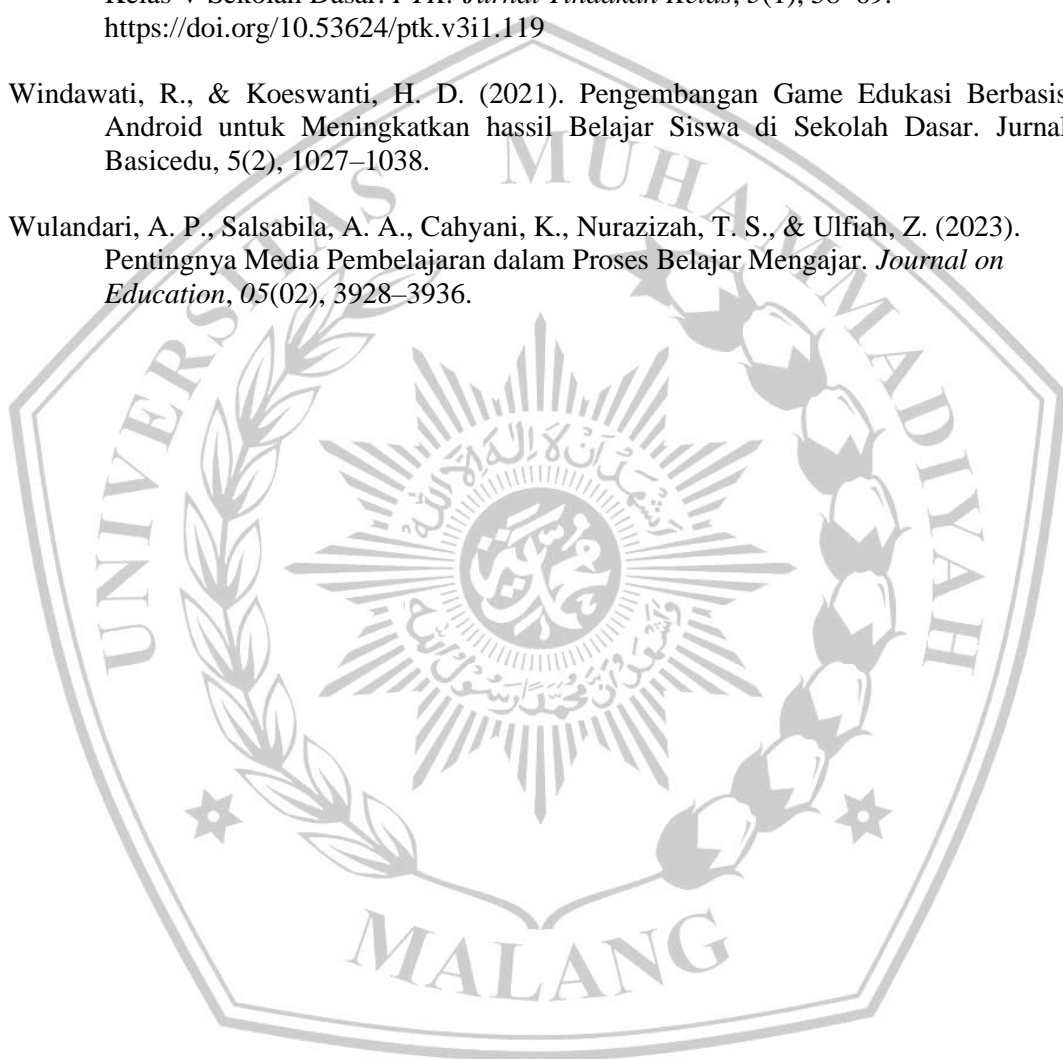


## DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Suryati, S., Rahyu, V. A., Widiyawati, W., Melinda, M., Juniarti, M. D. T., ... & Orsidia, A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Norma Siswa Sekolah Dasar. *Ijoc: Indonesia Journal Of Civic Education*, 1(2), 76-79.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Jurnal Sainsmat*, 8(2).
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115.  
<https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). Media Pembelajaran Bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran. Malang: UB Pross.
- Efendy, I. M. W., Lahinta, A., & Tuloli, M. S. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking. *Diffusion Journal of System and Information Technology*, 1(2), 13-23.
- Endang, D. T., & Putri, S. (n.d.). *PENTINGNYA PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI (STUDI KASUS DI SEKOLAH TINGGI TEKNIK MALANG)*.
- Ibarra, C. M., et al. (2019). Entrepreneurial orientation, absorptive capacity and business performance in SMEs. *Measuring Business Excellence*, 24(4).
- Leoni Indahsari, st, & Sumirat, nd. (n.d.). *Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article*.  
<https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 3).  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mulyanti, E., Febriani Sya, M., Guru, P., Dasar, S., Islam, A., Pendidikan, D., Universitas, G., & Bogor, D. (2023). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. In *Karimah Tauhid* (Vol. 2, Issue 2).
- Muniroh, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Software Camtasia Studio Pada Materi Tajwid Dalam Bidang Study Al-Qur'an Hadist Di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Kec. Keramatwatu Kab. Serang. Doctoral dissertation. Banten: UIN SMH BANTEN.

- Musthofa Akhyar, S., & Dewi, D. A. (2022). PENGAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR GUNA MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI PANCASILA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Nurhadi., Mulyadi., & Patrian, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Candi Nusantara Berbasis Android. *Jurnal Informatika Komputer Bisnis dan Manajemen*, 17(2), 2-91.
- Nuril Lubaba, M., & Alfiansyah, I. (2022). ANALISIS PENERAPAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 687–706. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576>
- Panduwinata, L. F., Wulandari, R. N. A., & Zanky, M. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada materi prosedur penyimpanan arsip. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15-28.
- Pradiatiningtyas, D. (2018). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Smk N 4 Purworejo. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 7(2).
- Rico, R. F. H., & Armanto, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Augmented Reality pada Pembelajaran Sistem Saluran Pernapasan dan Sistem Saluran Pencernaan pada tubuh manusia. *INSYST: Journal of Intelligent System and Computation*, 2(1), 01-05.
- Rudiawan, R., & Asmaroini, A. P. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *Edupedia*, 6(1), 55-63.
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940-9945.
- Sandrone, S., & Carlson, C. (2021). Brain Disorders Gamification and gamebased education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities. *Brain Disorders*, 1(100008).
- Slamet, S. R., Daryono, G., Lelono, G., Olivia, F., Arianto, H., Puspita, A. I., Rizqi, R. C., Aristi, F. A., Universitas, F. H., Unggul, E., Negeri, S., Selatan, T., Utara, J. A., Tomang, T., Jeruk, K., 11510, J., Kebon, J., No, K., Tambun, K., ... Barat, J. (2024). *NILAI DAN NORMA SEBAGAI DASAR MEMBANGUN KARAKTER* (Vol. 10).
- Sumardjan, S. P. M. M. P., Hamidulloh Ibda, M. P., & Dian Marta Wijayanti, S. P. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Suprpto Wahyunianto (2020). *Menuju Sekolah Berkarakter Berbasis Budaya / Suprpto Wahyunianto .2020*

- Syahrani, S. A., Saputra, H. H., & Astria, F. P. (2024). Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality Book Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 4 SDN 5 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2705-2720.
- Wibowo, A., & Sugitanata, A. (2023). Teori Peningkatan Norma Dan Penemuan Hukum Islam (Pendalaman Dan Rekonstruksi Konsep). *JURNAL DARUSSALAM: Pemikiran Hukum Tata Negara Dan Perbandingan Mazhab*, 3(1), 79-96.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.  
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.



# Scan Sertifikat Plagiasi



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

---

### Pendidikan Guru Sekolah Dasar

pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

### SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : MA'NA RUFYANA  
NIM : 202110430311040  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
PENERAPAN NORMA BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PENDIDIKAN  
PANCASILA SISWA KELAS V SDN JUNREJO 01 KOTA BATU

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 25%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Februari 2025

 <p>Kaprodi PGSD Bustanol Arifin, M.Pd</p>	 <p>Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd</p>
---	---



<b>Kampus I</b> Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur P: +62 341 551 253 (Hunting) F: +62 341 460 435	<b>Kampus II</b> Jl. Bendungan Sulami No.159 Malang, Jawa Timur P: +62 341 551 148 (Hunting) F: +62 341 582 080	<b>Kampus III</b> Jl. Raya Tlogomas No.249 Malang, Jawa Timur P: +62 341 664 318 (Hunting) F: +62 341 460 435 E: webmaster@umm.ac.id
---	--	--