

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI
PROSEDUR PENYIMPANAN ARSIP PADA KELAS XI DI
SMK NEGERI 44 JAKARTA**



Oleh:

SAPNA HADA GIA ASTUTI

NIM: 1709622023

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas
Negeri Jakarta**

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

S1 PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

2026

**DEVELOPMENT OF AN AUGMENTED REALITY-BASED
FLIPBOOK LEARNING MEDIA ON ARCHIVE STORAGE
PROCEDURES FOR 11TH-GRADE STUDENTS AT SMK
NEGERI 44 JAKARTA**



Copiled By:

SAPNA HADA GIA ASTUTI

NIM: 1709622023

**This Thesis Was Prepared as One of the Requirements for Obtaining a
Bachelor's of Education Degree from the Faculty of Economics and Business,
Jakarta State University**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
BACHELOR OF EDUCATION IN OFFICE
ADMINISTRATION
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Laman unj.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sapna Hada Gia Astuti
NIM : 1709622023
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip Pada Kelas XI di SMK Negeri 44 Jakarta

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 28 Juli 2026

Pembimbing/Pembimbing I/ Promotor,)*

Dewi Nurmalasari S. Pd., M.M
NIDN/NUPTK. 0014018105

Pembimbing II/ Ko-Promotor)*

Bayu Suhendry, S. Pd., M.Pd
NIDN/NUPTK. 5545777678130092

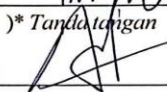
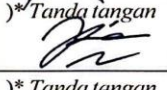
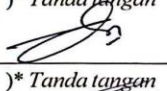
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sapna Hada Gia Asuti
NIM : 1709622023
Program Studi/Fakultas : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran/Fakultas
Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis
Augmented Reality Pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip
Pada Kelas XI di SMK Negeri 44 Jakarta

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus* Ujian Tugas Akhir oleh
Tim Penguji pada Tanggal 20 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Roni Faslah, S.Pd., M.M.	)* Tanda tangan 
	NIP. 197510152003121001	
Sekretaris	Maulana Amirul Adha, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 199604272022031012	
Penguji Ahli	Ria Rahma Nida, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 199801042024062002	
Pembimbing 1	Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M.	)* Tanda tangan 
	NIP. 198101142008122002	
Pembimbing 2	Bayu Suhendry S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 199902132024061001	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis,


Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M.
NIDN/NUPTK. 0027067204

Koordinator Program Studi S1 Pendidikan
Administrasi Perkantoran,


Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M.
NIDN/NUPTK. 0014018105

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Sapna Hada Gia Astuti
NIM : 1709622023
Program Studi : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip Pada Kelas XI di SMK Negeri 44 Jakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 28 Juli 2026
Yang menyatakan,



Sapna Hada Gia Astuti
NIM. 1709622023

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sapna Hada Gia Astuti
NIM : 1709622023
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis / S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Alamat email : shadagiaastuti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip Pada Kelas XI di SMK Negeri 44 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Juli 2026

Penulis

(Sapna Hada Gia Astuti)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt., Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Atas segala rahmat, nikmat, kasih sayang, pertolongan, serta ridha-Nya, penulis diberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Tiada daya dan upaya tanpa pertolongan-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Almarhum Ayah dan Almarhumah Mamah tercinta, terima kasih atas kasih sayang, doa, pengorbanan, perjuangan, serta didikan yang telah diberikan kepada penulis selama hidup. Meskipun Allah Swt. telah memanggil Ayah dan Mamah terlebih dahulu, cinta, nasihat, dan nilai-nilai kehidupan yang telah ditanamkan akan selalu menjadi pegangan dalam setiap langkah penulis. Semoga Allah Swt. mengampuni segala dosa, melimpahkan rahmat serta kasih sayang-Nya, dan menempatkan Almarhum Ayah dan Almarhumah Mamah di tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti, rasa cinta, dan ungkapan terima kasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan.
2. Kepada kakak penulis, Teh Neng, Aa Jamal, dan Teh Yuli, serta Kak Diva dan seluruh keluarga dan saudara tercinta, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, perhatian, kasih sayang, dukungan, serta semangat yang tidak pernah putus. Terima kasih kepada Kak Diva yang telah meminjamkan laptop sehingga sangat membantu penulis dalam menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan dukungan keluarga menjadi

kekuatan bagi penulis untuk terus melangkah hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini.

3. Kepada keluarga besar COBRA, khususnya Annisa, Aliyah, Cahya, Marrina, Neila, Rena, Rika, Tia, Sabrina, Shalsa, Wiwir, dan Zahna, serta rekan-rekan PAP angkatan 2022, penulis menyampaikan apresiasi atas persahabatan, kebersamaan, dukungan, dan berbagai cerita yang telah mewarnai perjalanan selama perkuliahan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh pengalaman, pembelajaran, dan kenangan yang akan selalu penulis ingat.
4. Kepada rekan-rekan seperjuangan PKM SMK Negeri 44 Jakarta, khususnya Annisa, Azrah, Fauziah, dan Rena, penulis menyampaikan penghargaan atas kerja sama, semangat, bantuan, serta pengalaman berharga yang telah dilalui bersama. Kebersamaan selama menjalankan kegiatan PKM menjadi salah satu bagian yang berarti dalam perjalanan penulis.
5. Kepada Bapak Dedi dan Ibu Didah selaku mentor magang di Estate Management, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas ilmu, bimbingan, arahan, kepercayaan, serta pengalaman yang telah diberikan selama masa magang. Terima kasih pula atas dukungan, motivasi, dan perhatian yang terus diberikan selama proses penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Fayya, Rika, Fenni, Tyas, seluruh Bapak dan Ibu Estate Management, serta rekan-rekan magang lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kebersamaan, bantuan, dan semangat yang telah diberikan.

6. Kepada Mujaer, Hima dan Mebel kucing kesayangan penulis, terima kasih telah menjadi teman setia selama proses penyusunan skripsi. Kehadiranmu selalu menjadi penghibur dan teman di tengah rasa lelah serta berbagai revisi yang harus diselesaikan.
7. Kepada para member CORTIS, yaitu James, Martin, Juhoon, Seonghyeon, dan Keonho, terima kasih atas karya, musik, dan semangat yang telah menjadi salah satu sumber hiburan selama penyusunan skripsi. Khususnya kepada James dan Martin yang menjadi *bias* penulis, terima kasih telah memberikan semangat tersendiri di tengah proses yang penuh tantangan.
8. Kepada para tokoh anime dan game favorit penulis, khususnya Gojo Satoru, Nanami Kento, Mudano Naito, Haitani Ran, Itoshi Rin, Kaiser, Nagumo, Zhongli, Flins, Varka, Wriothsley, Alhaitham, Phainon, serta para *husbu* dan tokoh fiksi lainnya. Terima kasih telah menjadi hiburan dan penyemangat di sela-sela proses penyusunan skripsi. Kehadiran kalian menjadi teman ketika penulis merasa lelah dan jenuh, sehingga perjalanan menyelesaikan tugas akhir ini terasa lebih ringan.
9. Kepada ChatGPT serta berbagai teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang telah membantu penulis, penulis mengucapkan terima kasih atas berbagai penjelasan, inspirasi, referensi, dan kemudahan selama proses penyusunan skripsi. Teknologi ini menjadi salah satu pendukung dalam memahami materi, mengembangkan ide, dan menemukan solusi ketika menghadapi kesulitan. Seluruh isi skripsi tetap menjadi tanggung jawab penulis sepenuhnya.

10. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap doa, bantuan, dukungan, perhatian, dan kebaikan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan senantiasa memberikan keberkahan kepada kita semua.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan, serta menjadi langkah awal bagi penulis untuk terus belajar, berkarya, dan memberikan manfaat bagi banyak orang.



KATAR PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip di SMK Negeri 44 Jakarta”. Peneliti menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, motivasi dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga studi dapat berjalan lancar.
2. Ibu Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta dukungan dalam penyusunan proposal skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan.
4. Kepada orang tua yang telah menjadi sumber kekuatan utama dalam perjalanan akademik dan kehidupan peneliti yang menjadi fondasi berarti bagi peneliti dalam menyelesaikan studi ini.

5. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran kelas A peneliti mengucapkan terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan, sehingga selama perkuliahan hingga penyusunan dapat dilalui dengan penuh semangat.
6. Semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu-persatu, yang telah membantu dan mendukung penyelesaian proposal skripsi ini.

Dalam penelitian proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu segala kritik dan masukan yang membangun akan menyempurnakan penelitian penelitian ini. Besar harapan peneliti agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 27 April 2026

Sapna Hada Gia Astuti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATAR PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kajian Teori.....	14

2.1.1	Media Pembelajaran.....	14
2.1.2	Flipbook	32
2.1.3	Augmented Reality (AR)	36
2.1.4	Platfrom Canva.....	40
2.1.5	Assemblr Studio	44
2.2	Model Pengembangan ADDIE.....	50
2.3	Sintaks Penggunaan Media Pembelajaran.....	56
2.4	Penelitian Terdahulu.....	62
2.5	Kerangka Berfikir.....	64
BAB III METODE PENELITIAN		68
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	68
A.	Waktu Penelitian	68
B.	Tempat penelitian	68
3.2	Metode Penelitian.....	69
3.3	Model Pengembangan	71
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	81
3.4.1	Subjek Pnelitian	81
3.4.2	Objek Penelitian.....	82
3.5	Teknik Pengumpulan Data	82
3.6	Intrumen Penelitian	84
1.	Lembar Ahli Materi pembelajaran	84

2.	Lembar Ahli Media pembelajaran.....	84
3.	Lembar Respon Peserta Didik	85
4.	Lembar Pre-tes dan Post-tes	85
3.7	Teknik Analisis Data	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		92
4.1	Hasil Pengembangan.....	92
4.1.1	Analisis (Analysis).....	92
4.1.2	Perancangan (Design)	98
4.1.3	Pengembangan (Development)	102
4.1.4	Implementasi (Implementation).....	123
4.1.5	Evaluation (Evaluasi).....	133
4.2	Pembahasan	134
4.2.1	Analysis (Analisis).....	134
4.2.2	Design (Desain).....	135
4.2.3	Development (pengembangan)	138
4.2.4	Implementation (implementasi)	142
4.2.5	Evaluation (Evaluasi).....	148
4.2.6	Tingkat Kelayakan	150
4.2.7	Tingkat Keefektifan	154
4.2.8	Tingkat Kepraktisan	158
BAB V PENUTUP		162

5.1	Kesimpulan	162
5.2	Implikasi	163
5.3	Rekomendasi.....	164
DAFTAR PUSTAKA.....		165
LAMPIRAN.....		176
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		202



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	62
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir.....	66
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	68
Tabel 3. 2 Lembar Ahli Materi pembelajaran.....	84
Tabel 3. 3 Lembar Ahli Media pembelajaran	84
Tabel 3. 4 Lembar Respon Peserta Didik	85
Tabel 3. 5 Lembar Pre-tes dan Post-tes.....	86
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Validasi.....	87
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Kelayakan	88
Tabel 3. 8 Uji Validasi Praktikalisisi.....	89
Tabel 3. 9 N-Gain.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 pra-survey tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran	8
Gambar 1. 2 pra-survey pengalaman penggunaan media pembelajaran.....	8
Gambar 1. 3 pra-survey kesulitan kemahami materi	9
Gambar 1. 4 pra-survey pemahaman siswa terhadap materi melalui visualisasi..	10
Gambar 1. 5 pra-survey minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis AR	10
Gambar 2. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	53
Gambar 4. 1 Tampilan Cover (AR).....	103
Gambar 4. 2 Langkah-Langkah Penggunaan Media.....	104
Gambar 4. 3 Tampilan CP dan TP	104
Gambar 4. 4 Tampilan Daftar Isi	105
Gambar 4. 5 Tampilan Isi Materi.....	106
Gambar 4. 6 Tampilan Lembar QR Code dan Link.....	106
Gambar 4. 7 Tampilan Referensi dan Cover belakang	107
Gambar 4. 8 Tampilan AR.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	176
Lampiran 2 Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	177
Lampiran 3 Kartu Konsul	178
Lampiran 4 Pra Transkrip	179
Lampiran 5 Persetujuan Sidang	182
Lampiran 6 Kartu Konsul Bimbingan.....	182
Lampiran 7 Ahli Validator Materi	184
Lampiran 8 Penilaian Ahli Materi.....	185
Lampiran 9 Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	186
Lampiran 10 Ahli Desain Pembelajaran	187
Lampiran 11 Ahli Validator Media.....	188
Lampiran 12 Penilaian Ahli Validator Media.....	189
Lampiran 13 Angket Siswa.....	190
Lampiran 14 Pre Test.....	192
Lampiran 15 Post Test	194
Lampiran 16 Kartu Kosul Bimbingan Sidang.....	196

ABSTRAK

Sapna Hada Gia Astuti. 1709622023. *Development of an Augmented Reality-Based Flipbook Learning Medium on Archive Storage Procedures for 11th-Grade Students at SMK Negeri 44 Jakarta.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional pada materi prosedur penyimpanan arsip di SMK, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat prosedural. Hasil observasi dan pra-survei menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi melalui visualisasi interaktif serta memiliki minat yang tinggi terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung penerapan pendekatan *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka melalui penyajian materi yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi prosedur penyimpanan arsip di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta serta menganalisis tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan media, sedangkan efektivitas dianalisis menggunakan uji N-Gain berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli materi, 86% dari ahli media, dan 81% dari ahli desain pembelajaran dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis, sedangkan efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dari 56,78 menjadi 96,94 pada *post-test* dengan nilai N-Gain sebesar 0,93 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran prosedur penyimpanan arsip.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *Flipbook*, Media Pembelajaran, Pengembangan Media, Prosedur Penyimpanan Arsip.

ABSTRACT

Sapna Hada Gia Astuti. 1709622023. Development of an Augmented Reality Based Flipbook Learning Media for Archive Storage Procedures for Grade XI Students at SMK Negeri 44 Jakarta.

This study was motivated by the predominant use of conventional learning media in teaching archive storage procedures at vocational high schools, which made it difficult for students to understand the procedural nature of the subject matter. Observations and a preliminary survey revealed that students understood the material more easily through interactive visualizations and showed a high level of interest in technology-based learning media. These findings indicate the need for innovative learning media that support the implementation of the deep learning approach in the Merdeka Curriculum by providing more concrete, interactive, and contextual learning experiences. This study aimed to develop an Augmented Reality (AR)-based Flipbook learning media for archive storage procedures for Grade XI students at SMK Negeri 44 Jakarta and to analyze its feasibility, practicality, and effectiveness. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were analyzed using descriptive quantitative analysis through percentage calculations to determine the feasibility and practicality of the developed media, while its effectiveness was evaluated using the N-Gain test based on the pre-test and post-test results. The findings showed that the developed media achieved feasibility scores of 96% from the subject matter expert, 86% from the media expert, and 81% from the instructional design expert, all of which were categorized as highly feasible. Students' responses indicated that the media was highly practical, while its effectiveness was demonstrated by the increase in the average pre-test score from 56.78 to 96.94 on the post-test, with an N-Gain score of 0.93, which is classified as high. Therefore, the Augmented Reality-based Flipbook learning media is considered feasible, practical, and effective for teaching archive storage procedures.

Keywords: Augmented Reality, Archive Storage Procedures. Flipbook, Learning Media, Media Development.