

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY (AR) PADA PELAJARAN IPS MATERI
KENAMPAKAN ALAM DAN MATA PENCAHARIAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI TAROKAN 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

SANTI PUSPITA SARI

NPM: 21.1.40.6.0030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS
NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

SANTI PUSPITA SARI

NPM: 21.1.40.6.0030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY (AR) PADA PELAJARAN IPS MATERI
KENAMPAKAN ALAM DAN MATA PENCAHARIAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI TAROKAN 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 4 Juli 2025

Pembimbing I



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

Skripsi oleh:

SANTI PUSPITA SARI

NPM: 21.1.40.6.0030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY (AR) PADA PELAJARAN IPS MATERI
KENAMPAKAN ALAM DAN MATA PENCAHARIAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI TAROKAN 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

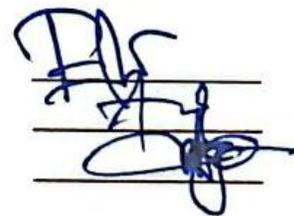
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Agus Widodo, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Santi Puspita Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri/ 25 Februari 2003
NPM : 21.1.40.6.0030
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan



Santi Puspita Sari

NPM: 21.1.40.6.0030

Motto:

Inna ma'al usri yusra.

"Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan"

-Q.s Al-Insyirah-

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluargaku yang sangat kucintai.

Abstrak

Santi Puspita Sari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Mata Pencarian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Tarokan 3, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: pengembangan, AR, kenampakan alam dan mata pencarian, hasil belajar.

Peneliti ini dilatarbelakangi adanya hasil penelitian di SD Negeri Tarokan 3, bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh aktivitas ceramah. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan. Hal tersebut nampak dari hasil belajar peserta didik yang kurang. *Augmented Reality* membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang di sampaikan oleh pendidik. Rumusan masalah dari peneliti ini untuk: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3. (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3. (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3. Tujuan dari rumusan tersebut yaitu untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, keefektifan interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE dengan 5 tahapan: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3 yang berjumlah 41 dengan subjek uji coba terbatas 15 peserta didik dan subjek uji coba luas 26 peserta didik. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi media dan materi, angket respon guru dan peserta didik, dan test berupa soal evaluasi.

Hasil dari penelitian pengembangan media interaktif berbasis AR dinyatakan valid setelah dilakukan validasi dengan mendapatkan 96% dari ahli media dan 94% dari ahli materi serta rata-rata mendapatkan 95%. Dinyatakan praktis setelah mendapat respon dari guru sebesar 94% dan peserta didik 95,1% serta rata-rata mendapat 94,5%. Dinyatakan efektif pada uji coba luas dengan hasil nilai pre-test mendapatkan 58,2 dan post-test 87 dengan N-Gain sebesar 0,71 yang tergolong dengan kriteria “tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis AR sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk peserta didik kelas IV SDN Tarokan 3

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Mata Pencarian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Tarokan 3” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada program studi PGSD fakultas FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo. M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri dan Dosen Pembimbing II, terimakasih atas waktu yang diluangkan telah membantu dan membimbing dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD.
4. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku validator media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*.
6. Muhamad Basori, S.Pd.I., M., selaku validator materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*.
7. Kepala sekolah serta guru SDN Tarokan 3 yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV SDN Tarokan 3 yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*

9. Keluarga saya tercinta, terutama Bapak Suyanto dan Ibu Yuliati. Terimakasih atas setiap tetes keringat dalam langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis. Mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus. Mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah meraih masa depan. Terimakasih untuk selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga gelar Sarjana Pendidikan. Kalian adalah sosok pejuang sejati dalam hidup saya.
10. Almarhumah nenek saya tercinta yang kini telah tenang di sisi-Nya. Meski tak lagi bersama secara fisik, semangat dan doanya selalu saya rasakan menyertai setiap langkah perjuangan ini. Beliaulah yang paling ingin melihat saya berdiri di hari wisuda, mengenakan toga dengan senyum bangga. Meski langkah kita terpisah dunia, aku percaya engkau melihat dari kejauhan. Skripsi ini aku persembahkan untukmu, sebagai wujud cinta dan bakti. Terima kasih telah menjadi bagian dari kekuatan terbesarku untuk terus melangkah.
11. *My best partner* Amanda Risa Febriyanti dan Ahmad Putra Jala. Terimakasih sudah senantiasa mendengarkan keluh kesah saya, memberikan dukungan, dan motivasi dalam disetiap langkah saya serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 14 Juli 2025



Santi Puspita Sari
NPM: 21.1.40.6.003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	6
B. Landasan Teori	8
C. Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Desain Pengembangan	25
D. Tempat dan waktu pengembangan	28
E. Instrumen Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisis Data	34
H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Data Produk Hasil Pengembangan	39
B. Data Uji Coba	43
C. Analisis Data	44
D. Revisi Produk	53
E. Kajian Produk Akhir	54

BAB V PENUTUP.....58
A. Simpulan58
B. Saran59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket validasi ahli media	30
Tabel 3.2 Angket validasi ahli materi.....	31
Tabel 3.3 Angket responden guru.....	32
Tabel 3.4 Angket responden peserta didik	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal	33
Tabel 4.1 Hasil validasi media	45
Tabel 4.2 Hasil validasi materi.....	46
Tabel 4.3 Hasil angket responden guru	47
Tabel 4.4 Hasil angket responden peserta didik.....	49
Tabel 4.5 Hasil keefektifan uji coba terbatas	50
Tabel 4.6 Hasil pre-test dan post-test	51
Tabel 4.7 Hasil keefektifan uji coba luas	52
Tabel 4.8 Hasil pre-test dan post-test	53
Tabel 4.9 Revisi produk	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kondisi geografis	16
Gambar 2.2 Kerangka berpikir.....	21
Gambar 3.1 Tahap penelitian R&D model ADDIE.....	23
Gambar 3.2 Tampilan awal login pada AR	26
Gambar 3.3 Tampilan dashboard proyek AR	26
Gambar 3.4 Tampilan halaman kerja	27
Gambar 3.5 Desain video	27
Gambar 3.6 Desain daratan tinggi.....	27
Gambar 3.7 Desain daratan rendah	28
Gambar 3.8 Desain pantai	28
Gambar 4.1 <i>QR code</i> video	40
Gambar 4.2 <i>QR code</i> dataran tinggi.....	40
Gambar 4.3 <i>QR code</i> daratan rendah	40
Gambar 4.4 <i>QR code</i> pantai	40
Gambar 4.5 AR video.....	41
Gambar 4.6 AR daratan tinggi	41
Gambar 4.7 AR daratan rendah.....	41
Gambar 4.8 AR pantai.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar pengajuan judul	67
Lampiran 2: Berita acara	69
Lampiran 3: Lembar <i>Need Assesment</i> guru	71
Lampiran 4: Lembar <i>Need Assesment</i> peserta didik	72
Lampiran 5: Rekap nilai soal harian IPS	73
Lampiran 5: Surat permohonan validasi media	74
Lampiran 6: Angket validasi media	75
Lampiran 7: Surat permohonan validasi materi	78
Lampiran 8: Angket validasi materi	79
Lampiran 9: Perangkat pembelajaran	82
Lampiran 10: Surat izin penelitian skripsi	115
Lampiran 11: Surat telah melaksanakan penelitian	116
Lampiran 12: Surat pemanfaatan produk	117
Lampiran 13: Lembar angket respon guru	119
Lampiran 14: Lembar angket respon peserta didik	123
Lampiran 15: Lembar hasil post-test	124
Lampiran 16: Hasil nilai pre-test dan post-test	127
Lampiran 17: Lembar hasil N-Gain uji luas	129
Lampiran 18: Surat keterangan bebas plagiasi	130
Lampiran 19: Hasil cek plagiasi	131
Lampiran 20: Dokumentasi Penelitian	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan teknologi yang berkembang cepat pada era globalisasi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi dalam Pendidikan merujuk pada pemanfaatan alat dan sumber daya digital untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran (Sefriani & Trisno, 2024). Disamping itu pemanfaatan teknologi dalam sebuah pembelajaran memberikan peningkatan yang signifikan. Oleh sebab itu, guru dan murid dituntut untuk dapat beradaptasi dan berintegrasi dengan teknologi, informasi dan komunikasi. Hal ini perlu dilakukan agar menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

Guna menciptakan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkannya berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Karena pada hakikatnya pembelajaran Kurikulum Merdeka (Kurmer) dirancang untuk mengunggulkan kualitas pembelajaran dengan menyerahkan kebebasan kepada guru dan peserta didik (Tunas & Pangkey, 2024). Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran diferensiasi, dimana seorang pendidik dapat memperhitungkan kebutuhan setiap individu dimulai dari minat, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda-beda serta memilih strategi yang sesuai dengan peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih aktif sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran serta memiliki pengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Selaras dengan pendapat, Gulo & Harefa, (2022) bahwa media juga berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar. Adanya media peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berlangsung dapat memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Tarokan 3 ditemukan bahwa guru sekolah dasar kurang optimal memanfaatkan teknologi media pembelajaran. Guru cenderung memberikan materi berdasarkan pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hal tersebut tidak diikuti dengan media pembelajaran. Pembelajaran dengan metode konvensional atau metode ceramah masih mendominasi. Ditemukan juga permasalahan dari peserta didik yaitu semangat belajar yang kurang optimal. Situasi tersebut dibuktikan pada saat pembelajaran banyak peserta didik yang kurang konsentrasi, mengantuk, serta berbicara dengan teman sebangku. Selain semangat belajar yang kurang optimal, aktivitas belajar juga masih rendah hal ini dilihat dari sikap peserta didik yang cepat merasa bosan di kelas dan tidak fokus mengerjakan tugas pada saat pembelajaran. Dampaknya peserta didik kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Ketika seorang pendidik lebih mendominasi dalam proses pembelajaran dan peserta didik hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru, maka berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang optimal, yakni pada pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan mata pencarian. Hasil belajar peserta didik yang kurang optimal dapat dilihat dari nilai harian. Dari 41 orang peserta didik hanya 5 yang tuntas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan 36 peserta didik yang nilai masih di bawah KKTP.

Selain melakukan kegiatan observasi peneliti juga melaksanakan kegiatan wawancara pada guru kelas IV setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi kenampakan alam dan mata pencaharian. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh data bahwa peserta didik senang belajar menggunakan teknologi. Fasilitas yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan laptop belum dimanfaatkan. Guru hanya mengandalkan media berupa buku serta gambar. Disamping itu terbatasnya pengetahuan guru terhadap teknologi menjadi sebuah kendala dalam mengoperasikan laptop. Hal itulah yang membuat pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan monoton sehingga peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran IPS khususnya pada materi kenampakan alam.

Oleh karena itu, mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* adalah solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut agar dapat menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran. *Augmented Reality* adalah teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk 3D serta bersifat interaktif, (Fathur Rojib & Ratnawati, 2023). Adanya media pembelajaran AR dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, mempermudah dalam memahami materi, tertarik dalam kegiatan belajar mengajar, tidak mudah bosan dan aktif dalam pembelajaran berlangsung. Hal tersebut selaras dengan (Audie, 2019) bahwa *Augmented Reality* dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik untuk lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan balik terhadap pendidik dan peserta didik. Jadi perlu pengembangan media pembelajaran, maka peneliti merumuskan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Pada Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Mata Pencarian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Tarokan 3”.

B. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dilakukan adanya pembatas masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah yang ingin dipecahkan. Beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*
2. Mata Pelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan mata pencaharian
3. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tarokan 3

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Tarokan 3?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Tarokan 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Tarokan 3?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Tarokan 3.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Tarokan 3.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan mata pencarian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Tarokan 3.

E. Manfaat Penelitian

Hasil peneliti ini digunakan agar hasil pengembangan dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Manfaat dari hasil pengembangan media ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang di berikan. Materi

ini diharapkan juga untuk membantu peserta didik lebih antusias dan semangat karna media pembelajaran yang diberikan menarik, efektif, dan fleksibel sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

- a) Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran.
- b) Penambah wawasan guru tentang media yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi pada peserta didik yang menarik.
- c) Menambah pengalaman baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran *Augmented Reality*.
- d) Membantu guru untuk dapat memanfaatkan media *Augmented Reality* dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat mengembangkan alat bantu atau media pembelajaran guna untuk menunjang pembelajaran berlangsung.

4. Bagi Peneliti

Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini dijadikan sebuah pengalaman baru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

5. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan harapan media interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) ini bisa dikembangkan untuk ruang lingkup yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2019). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Amalia, A. R., & Zuhdi, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “Bekal Saya” BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113.
- Aprilia, Y. D., & Suwandayani, B. I. (2025). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar*. 8, 15–24.
- Arliyanti, D., Kresnadi, H., & Suparjan. (2017). Deskripsi Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 27 Pontianak Utara. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 68.
- Audie, N. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2(1), 586–595.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.

Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.

- Fadillah, R., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan media interaktif kenampakan alam menggunakan Canva pada materi IPS kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 144–151.
- Fathur Rojib, A., & Ratnawati, D. (2023). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI KELAS X (STUDI KASUS MA DARUSSALAM). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 6).
- Fauzet, F. D. (2016). Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 436–444. <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/90>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hendra, A.; Yusup, M.; Santosa, P. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital: Teori & Praktik*. Deepublish.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>

- Idayanti, I. A. M. D., & Sujana, I. W. (2022). LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencapaian. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 33–43. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, & Ibut Priono Leksono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-model-ad-e4b721fc.pdf&ved=2ahUKEwigy86_z9iJAxUtwzgGHXgRLewQFnoECEIQAQ&usq=AOvVaw2SdO2k4P-sLdwQ_-a4zM
- Mawarni, I., Rahmawati, A., Salsabilah, S. P., Desilawati, D., & Jadidah, I. T. (2024). Perkembangan Pembelajaran IPS Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 717–725. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/450>
- Merdeka, K. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN PPKN PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 GONDANG TULUNGAGUNG penelitian mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada penting bagi peserta didik kelas V di SDN 1 Gondang Tul. 5, 23–34.*
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah

- Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
<http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nugraha, M. S. ., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/298>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Pradipta, M. A. P., Fransisca, Y., Aribowo, W., & B., I. G. P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(03), 327–335. <https://doi.org/10.26740/jpte.v10n03.p327-335>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Refina, N., Syafrina, A., & Vitoria, L. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 1 Calang Kabupaten Aceh Jaya. *Elementary Education Research*, 8(1), 70–75.

- Sefriani, Y., & Trisno, B. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas X Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Man 1 Pasaman. *Adiba: Journal of Education*, 4(1), 65–71.
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belintang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siti Nuraini, A., Aeni, A. N., & Nugraha, D. (2023). Chatbot: Materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 34–40. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.59153>
- Tahajudin, D., Rahayu, M., & Fadliansyah, F. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Ips Kelas V Sekolah Dasar. *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)*, 2(2), 71–85. <https://doi.org/10.56721/shr.v2i2.229>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163.
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yulia, N. M., Darul, D., & Putri, L. (2024). Pengembangan Media Intraktif Assemblr

EDU Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 410–419.

Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>