

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED
REALITY* MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA
UNTUK SISWA KELAS 5 SDN BULUSARI 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penilaian Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

DEWI DEVANDA FITRIANTY

NPM: 2114060076

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

DEWI DEVANDA FITRIANTY

NPM 2114060076

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA UNTUK SISWA
KELAS 5 SDN BULUSARI 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I



Khairisma Eka Putri, M.Pd

NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.M.Pd

NIDN. 0708087703

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DEWI DEVANDA FITRIANTY

NPM 2114060076

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA UNTUK SISWA
KELAS 5 SDN BULUSARI 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dewi Devanda Fitrianty

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 4 Desember 2002

NPM : 2114060076

Fakultas/Jur./Prodi : FKIP/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, 30 Juni 2025

Yang Menyatakan



Dewi Devanda Fitrianty

NPM. 2114060076

MOTTO

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat
(siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”*

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“Jika kamu dilahirkan tidak pintar, maka jadilah orang yang cerdas”

*“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai dan bertanggung jawablah atas
hidupmu”*

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat kepada penulis, yang menjadi tempat bercerita dan memohon atas segala permasalahan supaya dipermudahkan.
2. Alm. Bapak dan Almh. Ibu penulis, yang kini hanya dapat saya sebut dalam doa. Meski tidak lagi mendampingi secara fisik, cinta dan doa kalian abadi dalam setiap hela napas penulis. Terima kasih telah mengajarkan penulis arti ketulusan, ketabahan, dan cita-cita. Semangat kalian adalah alasan penulis terus berjalan. Skripsi ini adalah persembahan kecil dari besar harapan kalian yang belum sempat terwujud secara langsung.
3. Kakak dan seluruh keluarga besar, yang selalu memberi doa, dukungan, semangat, dan kasih sayang dalam setiap keadaan.
4. Dosen pembimbing yang dengan tulus membimbing, mengarahkan, dan mendampingi selama proses penulisan skripsi ini.
5. Teman dekat penulis yang selalu menemani, membantu, dan menjadi tempat berbagi tawa, lelah, dan harapan selama masa-masa sulit dan penuh cerita.
6. Serta seluruh teman-teman seperjuangan Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2021 yang saling memberikan semangat dalam meraih gelar sarjana.

ABSTRAK

Dewi Devanda Fitrianty Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas 5 SDN Bulusari 3, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci: Pengembangan, *Augmented Reality*, Sistem Pencernaan Pada Manusia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas 5 SDN Bulusari 3 yang menunjukkan bahwa terjadi beberapa permasalahan pada materi sistem pencernaan pada manusia dan belum menggunakan media pembelajaran secara interaktif. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3, (2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3, (3) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert. Sumber data validitas diperoleh dari angket ahli media dan angket ahli materi. Sumber data keefektifan diperoleh dari hasil evaluasi yang dibandingkan dengan KKM kemudian dicari ketuntasan klasikal, dan kepraktisan terhadap media diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* sebagai berikut. (1) Media *Augmented Reality* dinyatakan sangat valid dan sangat baik digunakan dengan presentase skor dari validasi media 89,4% dan validasi materi memperoleh skor 100% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid, (2) Hasil angket kepraktisan guru terhadap media *Augmented Reality* sebesar 96% dan angket kepraktisan siswa sebesar 95% yang artinya masuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam materi sistem pencernaan pada manusia, (3) Hasil keefektifan media *Augmented Reality* pada uji luas skor rata-rata sebesar 95,26% dan ketuntasan klasikal sebesar 100% yang artinya media masuk dalam kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3 terbukti sangat valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas 5 SDN Bulusari 3”. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

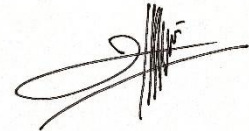
Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu;
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan memberikan saran sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu;
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku ahli validator media;
7. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku ahli validator materi;
8. Achmad Muchlis P., S.Pd selaku Kepala sekolah SDN Bulusari 3 yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
9. Heti Mayasari, S.Pd selaku guru kelas 5 SDN Bulusari 3 yang telah membantu proses penelitian;
10. Teristimewa untuk kedua orang tua saya, Alm. Bapak Edi Setyo Basuki dan Alm. Ibu Sunasri, S.Pd yang telah memberikan kasih sayangnya, perhatian, dukungan, dan semangat bagi penulis. Orang tua motivator terbesar saya untuk terus melangkah meraih mimpi-mimpi akan masa depan;

11. Kepada kakak saya Ari Sulistyoningsih, S.Pd yang telah menguatkan penulis dalam doa-doanya, memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan, dan bantuannya;
12. Teman dekat penulis yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dan menemani penulis; dan
13. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Kediri, 30 Juni 2025



Dewi Devanda Fitrianty

NPM. 2114060076

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	25
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model/Pendekatan Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Tempat dan Waktu Perancangan	33
D. Subjek Penelitian	33
E. Instrumen Penelitian	34
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	40
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48

A. Data Produk Hasil Pengembangan	48
B. Data Uji Coba.....	60
C. Analisis Data	61
D. Revisi Produk.....	64
E. Kajian Produk Akhir	65
BAB V PENUTUP.....	73
A. Simpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Penilaian Oleh Ahli Media	35
Tabel 3. 2 Lembar Penilaian Oleh Ahli Materi.....	36
Tabel 3. 3 Lembar Angket Kepraktisan Siswa.....	37
Tabel 3. 4 Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	38
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	38
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	41
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	42
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	43
Tabel 4. 1 Angket Kebutuhan Siswa.....	48
Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Ahli Media	57
Tabel 4. 4 Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Terbatas.....	59
Tabel 4. 5 Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas 5.....	59
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Luas.....	60
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Para Ahli Validator	64
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Produk	64

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	28
Bagan 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 4. 1 Desain Cover Media.....	54
Gambar 4. 2 Desain Menu	54
Gambar 4. 3 Desain Profil Pengembang.....	54
Gambar 4. 4 Desain CP/TP	55
Gambar 4. 5 Desain Materi	55
Gambar 4. 6 Desain Video Pembelajaran	55
Gambar 4. 7 Desain Quiz	55
Gambar 4. 8 Desain Soal.....	56
Gambar 4. 9 Masukan dari pengguna atau guru kelas 5	65
Gambar 4. 10 Tampilan beranda pada aplikasi Assemblr Edu	66
Gambar 4. 11 Tampilan halaman judul.....	66
Gambar 4. 12 Tampilan halaman judul.....	67
Gambar 4. 13 Tampilan halaman menu	67
Gambar 4. 14 Tampilan halaman pembuatan navigasi	67
Gambar 4. 15 Tampilan halaman profil pengembang.....	67
Gambar 4. 16 Tampilan halaman CP/TP	68
Gambar 4. 17 Tampilan halaman mater	68
Gambar 4. 18 Tampilan halaman materi saat presentasi.....	68
Gambar 4. 19 Tampilan halaman video pembelajaran.....	68
Gambar 4. 20 Tampilan halaman Quiz	69
Gambar 4. 21 Tampilan halaman publikasi	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	81
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	85
Lampiran 3 Hasil Uji Plagiasi	87
Lampiran 4 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	88
Lampiran 5 Surat Permohonan Ahli Materi.....	89
Lampiran 6 Surat Permohonan Ahli Media	90
Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Media.....	94
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 10 Surat Pengantar Penelitian.....	98
Lampiran 11 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	99
Lampiran 12 Angket Kepraktisan Guru.....	99
Lampiran 13 Angket Kepraktisan Siswa.....	103
Lampiran 14 Perangkat Pembelajaran	109
Lampiran 15 Hasil Post-Test Uji Coba Terbatas	140
Lampiran 16 Hasil Post-Test Uji Coba Luas	142
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	144
Lampiran 18 Berita Acara Ujian SIAKAD.....	151
Lampiran 19 Lembar Revisi Ujian SIAKAD.....	152
Lampiran 20 Undangan Ujian Skripsi.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah tuntunan terhadap segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai individu dan anggota masyarakat. Intinya, pendidikan berfungsi sebagai pemandu untuk mengembangkan potensi diri, bukan pemaksa. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi: “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan turut serta dalam ketertiban dunia”. Pada pasal 28C ayat (1) yang berbunyi: “Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”.

Pendidikan yang berkualitas tidak jauh dari peran guru sebagai pendidik. Guru memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi. Salah satu hasil dari perkembangan pendidikan yaitu berubahnya metode pembelajaran yang digunakan guru. Awalnya guru menggunakan metode ceramah dan penjelasan yang bersifat abstrak. Seiring berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan guru bukan lagi menjadi sumber utama dalam belajar. Siswa dapat belajar dan memperluas pengetahuan dengan menggunakan internet.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sangatlah berkembang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Kemajuan ini dapat mempengaruhi cara belajar siswa terutama dengan adanya internet. Internet dapat digunakan untuk belajar dengan mudah dimana saja dan kapan saja. Ada banyak model pembelajaran yang dapat guru akses melalui internet. Model pembelajaran tersebut memungkinkan guru dan siswa mencari bahan pembelajaran sendiri langsung dari situs-situs di internet melalui computer sebagai sarana belajar (Kristiawan, 2014). Hal ini dapat membantu guru untuk mendorong siswa agar mandiri dan menciptakan ide-ide yang kreatif serta inovatif.

Pendidikan berbasis teknologi merupakan suatu pendekatan dalam sistem pendidikan yang memanfaatkan perangkat teknologi dan media komunikasi sebagai sarana utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Herlina, 2020). Dalam hal ini peran guru dalam dunia pendidikan bukan hanya mentransfer pengetahuan tetapi sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi sehingga siswa dapat berfikir kritis.

Dalam dinamika pendidikan modern, tidak hanya teknologi yang memegang peranan penting, tetapi juga media pembelajaran turut memberikan kontribusi signifikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu dalam proses belajar mengajar yang bertujuan memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal dan efektif (Nurdyansyah, dalam Kustandi & Sutjipo, 2019). Media pembelajaran dapat menyederhanakan teks dan informasi sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada ibu Heti Mayasari, S.Pd. guru kelas 5 SDN Bulusari 3 Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri pada hari Selasa tanggal 4 Juni 2024 menunjukkan bahwa ketika siswa mengikuti pembelajaran IPAS siswa antusias namun ada beberapa siswa yang bosan pada saat mengikuti pembelajaran. Serta siswa merasa sulit memahami mata pelajaran IPAS terutama pada materi sistem pencernaan pada manusia. Siswa mengalami kesulitan ketika guru menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang digunakan guru. Guru menggunakan media pembelajaran audio visual berupa YouTube secara berulang. Guru mengatakan mengalami kesulitan ketika memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan agar siswa dapat mudah memahami materi. Kesulitan yang dialami guru yaitu kurangnya media pembelajaran yang sesuai untuk dijadikan referensi untuk menyampaikan materi. Metode pengajaran yang digunakan guru menggunakan metode ceramah dan diskusi. Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* efektif digunakan pada pembelajaran IPAS materi sistem

pencernaan pada manusia. Hal ini dikarenakan sebelumnya guru belum pernah menggunakan media tersebut. Sehingga guru merasa jika menggunakan media pembelajaran tersebut siswa akan antusias karena siswa merasa hal ini merupakan pengalaman yang baru bagi siswa yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu di SDN Bulusari 3 belum pernah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi sistem pencernaan pada manusia.

Berdasarkan hasil penyebaran angket di kelas 5 pada hari Rabu tanggal 5 Juni 2024 menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan pada manusia. Hal ini didukung dengan hasil penyebaran soal uraian yang dikerjakan siswa untuk mengukur kemampuan pengetahuan siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai KKM 70 dan rata-rata perolehan siswa 45,2. Siswa menunjukkan antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran IPAS pada topik Sistem Pencernaan pada Manusia dengan memanfaatkan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tingginya semangat belajar siswa turut berkontribusi dalam mempermudah pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa memperlihatkan ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis TIK, seperti smartphone, dan menyatakan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk materi sistem pencernaan manusia.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah strategi yang harus dilakukan oleh seorang guru untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran yang maksimal. Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*. Hal ini didukung pada penelitian yang telah dilakukan oleh Wibowo, et al., (2023), sebuah media pembelajaran berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan

bahwa persentase hasil validasi ahli media sebesar 84,54% dan validasi ahli materi sebesar 86,5%, hasil angket respon guru sebesar 92% dan angket respon siswa sebesar 95%, dan hasil *post-test* sebesar 87,5% membuktikan bahwa media berbasis *Augmented Reality* layak sebagai perangkat pembelajaran tanpa revisi.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin merancang media pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan pada manusia berbasis *Augmented Reality* yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti memanfaatkan *Assemblr Edu* sebagai software untuk merancang media pembelajaran interaktif ini.

Dari penjelasan yang diuraikan peneliti diatas, dengan ini peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* yang menyenangkan dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas 5 SDN Bulusari 3”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami mata pelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan pada manusia.
2. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa YouTube secara berulang sehingga media pembelajaran belum interaktif.
3. Siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan.
4. Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* masih belum pernah digunakan sebagai sarana belajar di SDN Bulusari 3.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pada penelitian ini masalah yang dikaji hanya sebatas pada:

1. Penelitian ini untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan medpengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata

pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Pada Manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3.

2. Penelitian ini hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Pada Manusia.
3. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini uji coba dilakukan di kelas 5 SDN Bulusari 3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 SDN Bulusari 3.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Peneliti diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan penelitian dengan membuat media yang kreatif dan menarik untuk materi IPAS Sekolah Dasar.

2. Manfaat bagi guru

Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan semangat serta keinginan siswa untuk belajar.

3. Manfaat bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sekaligus menambah pengalaman belajar yang lebih menarik. Media ini juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari, serta merangsang kreativitas mereka selama proses belajar sehingga penyerapan materi menjadi lebih optimal. Selain itu, media ini membantu siswa memahami konsep sistem pencernaan pada manusia dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

4. Manfaat bagi sekolah

Media ini dapat meningkatkan ketersediaan sarana pembelajaran yang relevan dengan materi sistem pencernaan pada manusia untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- An, A., & Hadits, D. A. N. (2022). Konsep Sistem Pencernaan pada Manusia berdasarkan Al-quran dan Hadits. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 244–251. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). The Effect of Using Android-Based Augmented Reality Media on Critical Thinking Skills of Elementary School Class Students. *JUPE: Jurnal of Mandala Education*, 7(2), 567–576. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/3849/2863>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- 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>
- Dahlia, D., Setiawati, N. S., & Taufina, T. (2019). Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(2), 10–17. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14754>
- Diyaurrahman, R. N. F., Laila, A., Mukmin, B. A., Baharudin, B., & Dharin, A. (2025). Enhancing Cultural Literacy: Developing the Tombak Kiai Folklore Book for Elementary Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1136–1148. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6694>
- Fajariyah, N., & Hanik, U. (2024). Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2),

1524–1534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7346>

- Handika, Y. (2023). *Pengembangan Modul berbasis Augmented reality pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. 1–258.
- Hapizd, M., & Safitri, C. (2023). Pengembangan augmented reality berbasis android materi pembelajaran organ pencernaan pada manusia dan fungsinya Kelas V Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 137–145. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.13857>
- Hasanah, M. N. (2018). *Volume 4, No. 2, Nopember 2018 [151]*. 4(2), 151–172.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- 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>
- Ira Maulina, Yuni Setia Ningsih, & Fahrul Rijal. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 312–324. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i4.1075>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Iskandar, R., & Kusmayanti, I. (2018). Pendekatan Science Technology Society. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 200–215.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>

- Kristiawan, M. (2014). A model for upgrading teachers competence on operating computers as assistant of instruction. *Global Journal of Human-Social Science: G Linguistics & Education*, 14(5), 43–55.
- Laila, A., Sahari, S., Id, L. A. C., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1, 1–15. <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan Kapasitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Menyelaraskan Pembelajaran Sejarah dengan Kebutuhan Masa Kini. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49–56. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i1.38950>
- Putri, K. E., & Damayanti, S. (2019). Pengembangan E-Learning Menggunakan Portal Pembelajaran Mahasiswa pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2 di Era Disruption. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 117. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13182>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rouf, A. (2019). Pengembangan Kreativitas Belajar Guru Akidah Akhlak. *Jurnal Elementary*, 7(1), 125–132.
- Saidah, I. S. (2025). *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Islam Khalifah Palu*. 173.
- Sari, F., Jufri, A. W., & Sridana, S. (2017). Keefektifan Bahan Ajar Ipa Berbasis Pendekatan Savi Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Smpn 3 Mataram. *Jurnal Pijar Mipa*, 12(2), 107–111. <https://doi.org/10.29303/jpm.v12i2.350>

- Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1076–1082. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.877>
- Simaremare, A., Promono, N. A., Putri, D. S., Mallisa, F. P. P., Nabila, S., & Zahra, F. (2022). Pengembangan Game Edukasi Fisika Berbasis Augmented Reality pada Materi Kinematika untuk Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.4893>
- Syahputra, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD). *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 56. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.164>
- 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>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Kustandi, C., Sutjipto, B., & Pd, M. (2019). Media pembelajaran manual dan digital.
- Firmansyah, R. (2012). Efektivitas Teknik Self Instruction Untuk Mereduksi Gejala Kejenuhan Belajar Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Herliani, W. D. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS

Semester Ganjil MAN 1 Kota Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi:(Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya). Program Studi Pendidikan Sejarah.

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi:(Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya). Program Studi Pendidikan Sejarah.

Kamsena, Y. F., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Si Tuan (Operasi Hitung Pecahan) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Adzan, N. K., Pamungkas, B., Juwita, D., & Riyanda, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora, 5(1), 1-10.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.

Ryza, P. (2017). Mengenal Assemblr, Platform Berkreasi dengan teknologi AR. Sardirman.(2012). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sarapung, R. R. (2023). Pengaruh media sosial instagram terhadap prestasi belajar ipa siswa sma negeri unggulan 1 kabupaten pulau morotaI. Jurnal Pasifik Pendidikan, 2(3), 133-141.
<http://jukip.univpasifik.ac.id/index.php/jpp/article/view/54>