

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PELUANG”  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATERI TATA SURYA  
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

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



OLEH :

**JULIA AURIA PURNAMASARI**

NPM: 21140604244

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

**2025**

Skripsi oleh:

**JULIA AURIA PURNAMASARI**

NPM: 2114060244


Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PELUANG”  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATERI TATA SURYA  
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk dilanjutkan Kepada Panitia Ujian/Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2025

Pembimbing I



Erwin Putera Permana, M.Pd  
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Dr. Agus Widodo, M.Pd  
NIDN. 0024086901

**Skripsi oleh:**

**JULIA AURIA PURNAMASARI**

NPM: 2114060244

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PELUANG”  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATERI TATA SURYA  
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

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

Pada tanggal: 15 Juli 2025

**Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan**

Panitia Penguji:

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



Mengetahui Dekan FKIP



UNIVERSITAS NUSANTARA  
FKIP  
Dr. Agus Widodo, M.Pd.  
NIDN10024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Julia Auria Purnamasari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 11 Juli 2003  
NPM : 2014060089  
Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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, 15 Juli 2025

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah Indonesian banknote. The banknote is partially visible, showing the number '10000' and the words 'PETERA TEMPA'. The signature is written in a cursive style.

Julia Auria Purnamasari

NPM. 2112060244

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO:

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing – masing beredar pada garis edarnya.”

(Q.S Yasin: 40)

“Melamban bukanlah hal yang tabu, kadang itu yang kau butuh.

Bersandarlah hibahkan bebanmu”

(Perunggu – 33x)

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What I mean by that is, knowing what things to keep, and what things to release. You can’t carry all things. Decide what is yours to hold and let the rest go”

(Taylor Swift)

### PERSEMBAHAN:

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, **Bapak Winarto** dan **Ibu Lilik Ariyati** yang tanpa lelah mendoakan, mendukung, dan menyemangati di setiap langkah saya. Terima kasih untuk setiap peluh dan doa yang tak pernah henti, untuk kesabaran yang tak terukur, dan kasih sayang yang tak ternilai. Segala pencapaian ini tak akan pernah terwujud tanpa kalian. Semoga kelulusan ini menjadi awal dari bakti sederhana yang bisa saya berikan untuk membalas segala kebaikan kalian.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk almarhum Kakek dan Nenek tercinta. Meski raga kalian sudah tiada, doa dan kasih sayang kalian masih begitu hangat saya rasakan sampai hari ini. Saya masih ingat bagaimana tatapan penuh bangga dari kalian setiap kali saya bercerita tentang sekolah. Saya masih ingat pelukan hangat, nasihat sederhana, dan doa yang tak pernah putus. Kini, di tengah rasa haru dan rindu yang belum juga reda, saya persembahkan pencapaian ini untuk kalian. Terima kasih karena pernah menjadi rumah yang penuh cinta. Semoga kalian tenang di sana, dan semoga

pencapaian ini bisa sampai walau hanya lewat doa.

3. Skripsi ini saya persembahkan untuk sahabat-sahabat terbaik saya sejak masa SMA **grub sambat** . Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya kalian bukan hanya teman belajar, tapi juga tempat saya berbagi cerita, tangis, dan semangat. Sahabat sejati bukan soal seberapa sering bertemu, tapi seberapa kuat dukungan kalian terasa meski dalam diam. Terima kasih karena sudah percaya bahwa saya bisa sampai di titik ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk kalian, yang selalu saya anggap rumah ke dua.
4. Skripsi ini saya persembahkan untuk sahabat saya tercinta, **Intan, Yuana dan Fafa** yang selalu hadir di setiap jatuh bangun perjalanan ini. Terima kasih sudah menjadi tempat saya berbagi, menjadi telinga saat dunia terasa terlalu bising, dan menjadi pengingat saat saya mulai kehilangan arah. Kehadiran kalian bukan hanya berarti, tapi menyelamatkan. Kalian selalu tahu cara membuat saya kembali berdiri. Skripsi ini bukan hanya tentang usaha saya, tapi juga tentang dukungan kalian yang diam-diam begitu besar artinya.
5. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. **Julia Auria Purnamasari**. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang layak dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah dimanapun berada, Julia. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

## ABSTRAK

**Julia Auria Purnamasari** Pengembangan Media Pembelajaran “Peluang” Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Tata Surya Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

**Kata kunci:** keefektifan, media pembelajaran, minat belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas VI SDN 1 Patihan. Berdasarkan hasil observasi, guru masih menggunakan metode ceramah dan *teacher centered* (berpusat pada guru) saat mengajar, manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau IT kurang optimal, sehingga minat belajar siswa masih rendah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran “Peluang” berbasis *Augmented Reality* materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran “Peluang” berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran “Peluang” berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi tata surya kelas VI sekolah dasar?

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mengukur kevalidan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented Reality* dalam materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar. (2) Mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented Reality* dalam materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar. (3) Mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented Reality* dalam materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta angket minat belajar siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada 6 siswa dan uji coba luas pada 20 siswa kelas VI SDN 1 Patihan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran “Peluang” berbasis *Augmented Reality* memperoleh persentase kevalidan sebesar 96,5% sehingga media ini dikategorikan sangat valid. Angket respon guru dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan media dengan persentase 96,25%, yang berarti media sangat praktis digunakan. Selain itu, hasil peningkatan minat belajar siswa menggunakan uji *N-gain* memperoleh peningkatan sebesar 0,8 yang masuk pada kategori tinggi sehingga mengindikasikan media ini sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar materi tata surya. Dengan demikian, media pembelajaran “Peluang” berbasis *Augmented Reality* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar pada materi tata surya.

## PRAKATA

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

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peluang Berbasis *Augmented Reality* Untuk meningkatkan Minat Belajar Materi Tata Surya Siswa kelas VI Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD 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.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak/Ibu Dosen PGSD UN PGRI Kediri.
7. Faridah Atmiati, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Patihan.
8. Suyati, S.Pd. Selaku Guru Kelas VI SDN 1 Patihan.
9. Siswa siswi SDN 1 Patihan yang telah bekerjasama selama penelitian.
10. Orang tua serta saudara yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan do'a.
11. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

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

Kediri, 15 Juli 2025



JULIA AURIA PURNAMASARI  
NPM: 2114060244



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. <i>Augmented Reality</i> .....	9
3. Minat Belajar.....	11
4. Ilmu Pengetahuan Alam.....	13
B. Kajian Peneliti Terdahulu.....	16
C. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III.....	20
METODE PENELITIAN.....	20
A. Model Pengembangan.....	20
B. Prosedur Pengembangan.....	21
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	21

2.	<i>Design</i> (Desain) .....	21
3.	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	22
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi) .....	23
5.	Evaluation (Evaluasi) .....	23
C.	Desain Pengembangan .....	24
D.	Tempat dan Waktu Pengembangan .....	25
1.	Lokasi Penelitian .....	25
2.	Waktu Penelitian .....	25
E.	Instrumen Penelitian .....	26
1.	Wawancara .....	26
2.	Angket .....	26
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	26
1.	Uji Kevalidan .....	27
2.	Uji Kepraktisan .....	30
3.	Uji Keefektifan .....	31
G.	Teknis Analisis Data .....	32
H.	Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk .....	35
1.	Metode .....	35
2.	Uji Coba .....	36
3.	Validasi Model/Produk .....	36
BAB IV	.....	37
HASIL DAN PEMBAHASAN	.....	37
A.	Data Produk Hasil Pengembangan .....	37
1.	Analisis .....	37
2.	Desain .....	37
3.	Pengembangan .....	39
B.	Data Uji Coba .....	42
1.	Uji Coba Kevalidan .....	42
2.	Uji Coba Kepraktisan .....	45
3.	Uji Coba Keefektifan .....	47
C.	Analisis Data .....	50
1.	Analisis Kevalidan .....	50
2.	Analisis Kepraktisan .....	51
3.	Analisis Keefektifan .....	51

D. Revisi Produk.....	52
1. Saran Ahli Media.....	52
2. Saran Ahli Materi .....	53
3. Saran Guru.....	54
E. Kajian Produk Akhir .....	54
1. Spesifikasi Produk.....	54
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi .....	56
BAB V.....	56
KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Simpulan .....	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian dan Tujuan pembelajaran .....	17
Tabel 3.1 Draf Media Pembelajaran “Peluang” berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	24
Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	28
Tabel 3.4 Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	29
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa.....	30
Tabel 3.6 Kriteria Validasi.....	32
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	33
Tabel 3.8 Presentase Kriteria Faktor Gain .....	34
Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran “Peluang” Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	38
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	44
Tabel 4.4 Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru.....	45
Tabel 4.5 Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas.....	46
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Keefektifan Skala Terbatas.....	47
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Keefektifan Skala Luas .....	48
Tabel 4.10 Hasil Uji Kevalidan.....	49
Tabel 4.11 Hasil Uji Kepraktisan.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Kerangka berpikir.....	19
Gambar 1.1 Alur model ADDIE (Setiawan, 2019) .....	20
Gambar 4.1 Tampak depan media pembelajaran .....	40
Gambar 4.2 Tampak belakang media pembelajaran .....	40
Gambar 4.3 Tampilan media setelah dipindai.....	41
Gambar 4.4 Tampilan keterangan penjelas media pembelajaran.....	41
Gambar 4.5 Komentar Validasi Ahli Media .....	52
Gambar 4.6 Komentar Validasi Ahli Materi.....	52
Gambar 4.8 Komentar Respon Guru.....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....	61
Lampiran 2. Berita Acara .....	63
Lampiran 3. Surat Izin Observasi .....	65
Lampiran 4. Lembar Wawancara Guru.....	66
Lampiran 5. Lembar Angket Observasi .....	67
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian.....	70
Lampiran 7. Perangkat Pembelajaran .....	71
Lampiran 8. Lembar Permohonan Validasi .....	77
Lampiran 9. Angket Validasi Media.....	81
Lampiran 10. Lembar Angket validasi Materi .....	84
Lampiran 11. Lembar Angket Validasi Ahli Minat Beljar .....	87
Lampiran 12. Angket Respon Guru .....	90
Lampiran 13. Angket Respon Siswa.....	93
Lampiran 14. Lembar Pre-Angket .....	96
Lampiran 15. Lembar Post-Angket.....	99
Lampiran 16. Surat Pemanfaatan Produk.....	102
Lampiran 17. Dokumentasi.....	103
Lampiran 18. Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	105

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sebagai upaya pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas salah satu langkahnya ialah melalui pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai individu melalui pengalaman belajar. Pendidikan adalah proses yang disengaja dan direncanakan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal baik secara intelektual, emosional, maupun sosial (Samani, M & Hariyanto, 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berperan penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Berarti bahwa pada jenjang pendidikan dasar (SD), proses pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pondasi bagi kemampuan siswa. Pada tahap ini, siswa mulai mengembangkan pemahaman dasar tentang berbagai konsep akademik seperti matematika, sains, bahasa, dan keterampilan sosial. Beberapa topik atau bidang pengetahuan perlu diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Topik pengetahuan tersebut digolongkan sesuai dengan bidangnya yang biasa disebut mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting kaitanya dengan dunia sekitar kita ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan mata pelajaran yang penting karena membantu siswa memahami alam dan fenomena yang melingkupinya. Namun sesuai hasil observasi peneliti di SDN Patihan 1 Nganjuk menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran IPA masih rendah.

Minat belajar siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran IPA di latar belakang oleh beberapa faktor yaitu kurang penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif serta pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah tidak cukup untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara konkret dan menarik. Rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA terbukti dengan hasil kuisioner pada 2 April 2024 di SDN 1 Patihan dari 20 responden hanya 40% atau 8 responden yang memiliki minat terhadap pembelajaran IPA. Setelah dilakukan observasi selama 1 bulan, melalui

wawancara ditemukan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran sekali dalam satu bulan.

Untuk mengatasi hal tersebut, sehingga dapat membuat minat belajar siswa menjadi tinggi diperlukan nya solusi pembelajaran. Salah satu solusi tersebut adalah adanya media pembelajaran yang menarik serta efektif. Selain membuat minat belajar siswa tinggi, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat juga menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media pembelajaran sendiri adalah alat, bahan, atau metode yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi, menyampaikan konsep yang bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. (Munadi, 2017).

Media pembelajaran berdasarkan format menjadi empat jenis utama: media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Penggunaan beragam media ini dapat meningkatkan efektivitas, interaktivitas, dan daya tarik proses belajar mengajar." (Asyhar dalam Wahab, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan membawa berbagai manfaat yang sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran memperjelas pesan dan informasi pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik. (Sugiyono, 2016). Media pembelajaran juga memberikan pengalaman konkret yang membantu pemahaman konsep-konsep abstrak. (Arsyad, 2015). Media pembelajaran memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, mempermudah penyampaian materi, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rusman, 2017). Media-media tersebut menghidupkan topik-topik ilmiah dan mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit melalui visualisasi yang menarik dan menyenangkan.

Sebuah media pembelajaran berbasis *Augmented reality* atau biasa di sebut AR muncul sebagai solusi mengatasi minat belajar yang rendah. AR adalah sebuah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen digital, seperti gambar, video, atau animasi, yang ditampilkan secara nyata, sehingga memberikan



pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. AR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. AR memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan objek virtual yang seolah-olah ada di dunia nyata. Media ini dapat menghidupkan materi pembelajaran IPA, membuat konsep-konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang menarik dan menyenangkan.

Karakteristik siswa SD yang cenderung menyukai teknologi dan gambar-gambar yang menarik membuat AR menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Aini dan Zulfadewina, 2024). Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif. Keuntungan lainnya yang di dapat dari penggunaan media ini adalah pemanfaatan teknologi yang terus berlanjut, sehingga biaya akan menurun dan aksesibilitas akan meningkat, memungkinkan lebih banyak sekolah dan siswa untuk memanfaatkan teknologi ini.

*Augmented reality* atau AR dapat mencakup berbagai topik, mulai matematika, sains, bahkan sejarah. Seringkali mereka dinilai sebagai karya seni karena memerlukan keterampilan dan kreativitas untuk menciptakannya. Media ini juga akan sangat menarik apabila digunakan dalam mata pelajaran IPA terutama pada materi tata surya karena siswa dapat lebih mudah memahami dan membayangkan bagaimana konsep-konsep dan teori sains ini bekerja dalam dunia nyata. Dengan dikembangkannya media ini diharapkan dapat membawa dampak positif dalam pembelajaran IPA terutama di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul “ Pengembangan Media Pembelajaran (Peluang) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar “. Kata "PELUANG" pada judul penelitian merupakan singkatan dari "Petualangan Luar Angkasa," yaitu nama media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPA di tingkat SD.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki sejumlah batasan untuk menjaga fokus dan kejelasan ruang lingkup penelitian. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dirancang secara khusus sebagai sarana interaktif untuk proses pembelajaran materi tata surya bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar. Materi yang dikembangkan dibatasi pada karakteristik dan pengertian masing-masing planet, tanpa membahas topik lain. Hasil penelitian difokuskan pada peningkatan minat belajar siswa terhadap materi tata surya, sehingga aspek-aspek lain di luar minat belajar tidak menjadi objek kajian. Subjek penelitian juga dibatasi pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Patihan yang telah ditentukan sebagai lokasi uji coba, tanpa melibatkan siswa di jenjang kelas lain maupun sekolah berbeda. Fitur utama yang diimplementasikan dalam media AR ini hanyalah visualisasi 3D dan informasi interaktif mengenai karakteristik serta pengertian setiap planet, tanpa melibatkan fitur pembelajaran lainnya. Dengan batasan-batasan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat berjalan secara terarah dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

## **C. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented reality* dalam materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented reality* dalam proses pembelajaran materi tata surya di kelas VI sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektivitan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi tata surya di kelas VI sekolah dasar?

#### **D. Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dituliskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengukur kevalidan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented reality* dalam materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar.
2. Mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented Reality* dalam materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar.
3. Mengukur keefktivan penggunaan media pembelajaran peluang berbasis *Augmented Reality* dalam materi tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

#### **E. Manfaat Penelitian.**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan memberi manfaat sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini dapat menambah literatur mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif khususnya Augmentasi reality pada pendidikan dasar terutama pada mata pelajaran IPA. Hal ini memberikan referensi baru bagi para peneliti dan praktisi pendidikan mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar. Penelitian ini juga dapat memperkuat atau memperbarui teori-teori pembelajaran khususnya terkait peran media pembelajaran visual dan interaktif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Temuan-temuan ini mungkin mendorong pengembangan teori-teori baru atau modifikasi teori-teori yang sudah ada.

##### 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain. Penjelasannya sebagai berikut.

- a.) Bagi siswa, Penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA yaitu materi tata surya, siswa terdorong untuk mengeksplorasi lebih jauh materi tata surya karena mereka merasa seperti mengalami langsung kejadian di luar angkasa.

- b.) Bagi guru, Penelitian ini dapat membantu guru memberikan alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran IPA, sehingga memperkaya metode pembelajaran yang tersedia dalam konteks pendidikan dasar. Guru juga dapat menyesuaikan penggunaan AR sesuai kebutuhan siswa yang berbeda-beda, terutama dalam hal gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif.
- c.) Bagi sekolah, Penggunaan media pembelajaran berbasis AR di sekolah dapat menunjukkan bahwa sekolah mengikuti perkembangan zaman dan siap menghadapi tantangan pendidikan abad 21 dan membuat pembelajaran semakin menarik. Karena pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, siswa cenderung memiliki minat belajar tinggi sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik. Ini juga akan berdampak positif pada akreditasi dan penilaian eksternal terhadap sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., dkk. (2021). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, Y. (2020). *Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran abad 21*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Carolina, Y. D. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10-16
- Dalimunthe, R., Affandi, M., & Suryanto, T. (2021). *Model pengembangan pembelajaran ADDIE*. Bandung: Cendekia Press.
- Fatma, Y., Salim, A., & Hayami, R. (2021). Augmented reality berbasis Android sebagai media pembelajaran sistem tata surya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(1), 56–66.
- Hartanto, Y. (2022). Peningkatan minat belajar IPA melalui media visual interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 45–52.
- Hidayat, A. (2021). *Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khalil, M., dkk. (2020). *Evaluasi produk pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh penggunaan media augmented reality Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 12(2), 110–120.
- Miarso, Y. (2020). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Munir, M. (2021). *Multimedia dalam pembelajaran interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Nur, A. (2020). *Modul tata surya untuk sekolah dasar*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Nurhayati, S. (2019). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 55–62.
- Pratama, D. (2021). *Simulasi medis berbasis AR dalam pendidikan kesehatan*. Jakarta: BioEdu Press.

- Purnama, D., & Sari, A. (2024). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 67-73.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2019). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rahmawati, N. (2022). Metode R&D dalam pengembangan produk pembelajaran. Malang: Literasi Nusantara.
- Rahmawati, D., & Pranoto, Y. (2020). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 123–132.
- Ranida, S., Risyida, F., & Atmoko, R. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada pembelajaran geografi materi planet di tata surya. *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan*, 4(2), 75–84.
- Riduwan. (2018). Metode dan teknik menyusun proposal penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sadewo, A. P., & Marsofiyati. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi augmented reality terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Jakarta di era digital. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(3), 21–30.
- Sadiman, A. S., & Arief, S. (2016). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Samani, M., & Hariyanto. (2021). Konsep dan strategi pembelajaran. Surabaya: Unesa Press.
- Setiawan, R. (2019). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. Bandung: Cendekia Press.
- Sirait, A., & Apriyani, N. (2021). Hubungan minat belajar dengan prestasi akademik siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–63.
- Sirait. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika pada kelas VIII di SMP Negeri 160 Jakarta. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kombinasi (mix methods). Bandung: Alfabeta.

- Sudjana, D. (2021). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, D. (2020). *Penggunaan augmented reality dalam dunia pendidikan*. Surabaya: Citra Edu.
- Suryani, N. (2018). Hubungan minat belajar dan waktu belajar terhadap prestasi belajar biologi siswa kelas VIII SMP Da'wah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 55-63.
- Tri Julianto. (2021). *Evaluasi media pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Vera, I., Darni, R., Hendriyani, Y., Huda, A., & Samala, A. D. (2023). Perancangan media pembelajaran pengenalan sistem tata surya berbasis mobile augmented reality pada mata pelajaran IPA kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 23–34.
- Winkel, W. S. (2019). *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiraan, A. (2019). *Motivasi dan minat belajar anak*. Bandung: CV Edukasi.