

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* PADA MATERI PENGGOLONGAN  
HEWAN KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Ditujukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Prodi PGSD



OLEH

**VALENTINA ROSSI WIBOWO**

NPM: 18.1.01.10.0016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
2022

Skripsi oleh:

**VALENTINA ROSSI WIBOWO**

NPM: 18.1.01.10.0016


Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED*  
*REALITY* PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN KELAS V SD**

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

Tanggal: 19 Juli 2022

Dosen Pembimbing I

  
Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0719109101

Dosen Pembimbing II

  
Bagus Amirul Mukmin, M.Pd  
NIDN. 0710059001

Skripsi oleh:

**VALENTINA ROSSI WIBOWO**

NPM:18.1.01.10.0016

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN KELAS V SD**

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

Pada tanggal: \_\_\_\_\_

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd

2. Penguji I : Susi Damayanti, S.Pd., M.M

3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

Mengetahui,  
Dekan FKIP  
  
  
**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd**  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Valentina Rossi Wibowo  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Nganjuk/5 Mei 2000  
NPM : 18.1.01.10.0016  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu 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, 22 Juli 2022  
Menyatakan



**VALENTINA ROSSI WIBOWO**  
NPM: 18.1.01.10.0016

## **MOTTO**

Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain karena tidak semua bunga tumbuh mekar secara bersamaan.

Sukses tidak datang kepadamu, kamu harus pergi kesana.

-Marva Collis

**Kupersembahkan karya ini buat:**

Kedua orangtua dan keluarga tercinta.

## Abstrak

**Valentina Rossi Wibowo** : Pengembangan Media Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V SD. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2022.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *Augmented Reality* , Penggolongan Hewan

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Katerban 2, bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan sehingga membuat pemahaman siswa menjadi kurang. Kurangnya peran siswa disebabkan pada saat proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran. Peneliti dapat membantu guru dan siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kevalidan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan kelas V, (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan kelas V, (3) mengetahui keefektifan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan kelas V.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) dengan model ADDIE menurut Mulyatiningsih (2016) terdapat beberapa tahapan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Katerban 2. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa instrumen angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, soal *posttest*, angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian pada media berbasis *augmented reality* sangat valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dilihat dari data uji validasi media dan validasi materi. Berdasarkan validasi ahli media, kualitas media yang dikembangkan sangat baik dengan presentase skor 84,54% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5%. Jadi rata-rata presentase skor dari validasi ahli media dan materi yang diperoleh 85,52%. Media berbasis *augmented reality* dikatakan praktis diperoleh dari angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Angket kepraktisan respon guru mendapat presentase skor sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil rerata kepraktisan media berbasis *augmented reality* diperoleh sebesar 93,5%. Media berbasis *augmented reality* dikatakan efektif dilakukan dengan uji coba pada kelas V SDN Katerban 2 dan menunjukkan nilai rata-rata 83% sehingga siswa memperoleh nilai  $\geq$ KKM 75 dengan ketuntasan belajar klasikal 87,5%. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini media berbasis *augmented reality* dikatakan valid, praktis, dan efektif. Dengan skor kevalidan 85,52% termasuk dalam kategori validitas 81%-100% sehingga media sangat baik/valid, kepraktisan 93,5% termasuk dalam kategori kepraktisan 81%-100% sehingga media sangat praktis, keefektifan 87,5% sangat efektif.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “ *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN KELAS V SD* “ ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Dosen Pmbimbing II.
6. Abdul Syukur, S.Ag. Selaku Kepala Sekolah SDN Katerban 2.
7. Dewi Puspitarini, S.Pd.SD. Selaku Guru Kelas V SDN Katerban 2.
8. Orang tua, keluarga serta teman-teman mahasiswa yang telah banyak memberikan do'a, serta motivasi kepada penulis.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya kepada Allah SWT kita meminta pertolongan mudah-mudahan kita semua mendapatkan syafaat-nya. Amin ya rabbal'Alamin.

Kediri, 22 Juli 2022

**VALENTINA ROSSI WIBOWO**  
NPM: 18.1.01.10.0016

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
A. Kurikulum .....	9
B. Media Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	11
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
4. Macam-macam Media Pembelajaran .....	14
5. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	15
C. <i>Augmented Reality</i> .....	16
D. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....	19
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam.....	19



2. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar .....	20
3. Materi IPA Penggolongan Hewan .....	20
E. Penelitian yang Relevan .....	24
F. Kerangka Berfikir .....	27
BAB III : METODE PENGEMBANGAN .....	28
A. Model Pengembangan .....	28
B. Prosedur Pengembangan .....	28
1. <i>Analysis</i> .....	29
2. <i>Design</i> .....	30
3. <i>Development</i> .....	31
4. <i>Implementation</i> .....	32
5. <i>Evaluation</i> .....	33
C. Subjek Penelitian .....	33
D. Uji Coba Produk .....	34
E. Validasi Model Produk .....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	35
1. Pengembangan Instrumen .....	35
G. Teknik Analisis Data .....	40
1. Tahapan Analisis Data .....	40
2. Norma Pengujian .....	44
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....	46
A. Hasil Analisis .....	46
B. Prosedur Pengembangan .....	46
1. <i>Analysis</i> .....	47
2. <i>Design</i> .....	48
3. <i>Development</i> .....	53
4. <i>Implementation</i> .....	62
5. <i>Evaluation</i> .....	66
C. Pembahasan .....	68
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	72
A. Simpulan .....	72
B. Implikasi .....	73

C. Saran.....	74
Daftar Pustaka .....	76
Lampiran-lampiran.....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Paparan Instrumen dan Fungsinya .....	36
3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
3.3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	38
3.4 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Guru .....	39
3.5 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Siswa.....	40
3.6 Kriteria Validitas.....	42
3.7 Kriteria Kepraktisan .....	43
3.8 Penilaian Kecakapan Akademik .....	44
4.1 Rincian Prosedur Pengembangan Media Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	47
4.2 Pembuatan Media Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	54
4.3 Hasil Uji Validasi Media.....	56
4.4 Komentar Ahli Media .....	57
4.5 Revisi Perbaikan Media Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	58
4.6 Hasil Uji Validasi Materi .....	59
4.7 Komentar Ahli Materi .....	60
4.8 Revisi Perbaikan Ahli Materi.....	60
4.9 Rekapitulasi Presentase Kevalidan .....	61
4.10 Angket Kepraktisan Siswa .....	63
4.11 Angket Kepraktisan Guru .....	64
4.12 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan.....	65
4.13 Data hasil <i>Posttest</i> .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bentuk Gigi Hewan Herbivora.....	22
2.2 Bentuk Gigi Hewan Karnivora.....	22
2.3 Gigi Tikus.....	24
2.4 Kerangka Berfikir.....	27
3.1 Bagian Alur Pengembangan Model ADDIE.....	29
4.1 Halaman Memulai.....	49
4.2 Halaman Menu.....	49
4.3 Halaman Penggunaan.....	50
4.4. Halaman KI/KD.....	50
4.5 Halaman Materi.....	51
4.6 Halaman Vidio Pembelajaran.....	51
4.7 Halaman AR.....	52
4.8 Halaman Quis.....	52
4.9 Tampilan Buku Petunjuk.....	53
4.10 Buku Petunjuk.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 :Lambar Pengajuan judul.....	81
Lampiran 2 :Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	82
Lampiran 3 :Lembar Hasil Uji Plagiasi .....	83
Lampiran 4 :Lembar Validasi Ahli Media .....	84
Lampiran 5 :Lembar validasi Ahli Materi .....	85
Lampiran 6 :Lembar Perangkat Pembelajaran.....	86
Lampiran 7 :Lembar Respon Guru .....	87
Lampiran 8 :Lembar Respon Siswa .....	88
Lampiran 9 :Lembar Soal <i>Post Test</i> .....	89
Lampiran 10 :Surat Pengantar/Ijin Melakukan Penelitian .....	90
Lampiran 11 :Lembar Revisi 3 Penguji .....	91
Lampiran 12 :Dokumentasi Penelitian.....	92
Lampiran 13 :Buku Petunjuk Penggunaan .....	93

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam tatanan kehidupan manusia. Pentingnya pendidikan tidak dapat begitu saja diabaikan. meningkatkan kualitas pendidikan sangat penting hal tersebut untuk meningkatkan potensi pendidikan siswa dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa yang akan datang. Dijelaskan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 berbunyi:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia.

Sedangkan menurut Sujana (2019:79) pendidikan dijelaskan sebagai berikut:

pendidikan adalah upaya membantu jiwa anak agar terdidik baik lahir maupun batin, dari fitrahnya menuju manusia yang lebih beradab dan lebih baik dapat diterapkan dalam kehidupannya sebagai contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha untuk mengembangkan mutu, atau sebuah kualitas, dan menambah pengetahuan seseorang melalui proses kegiatan belajar di sekolah. Dalam kegiatan proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok. Pada sekolah dasar terdapat komponen diantaranya

guru sebagai seorang fasilitator dan media sebagai alat bantu materi pembelajaran terutama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang terdapat di dalam struktur kurikulum di tingkat sekolah dasar. Dimana dalam pembelajaran IPA melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Diharapkan siswa dapat mengetahui konsep-konsep dasar serta mampu menganalisis suatu masalah. Menurut Trianto (2014:136) seperangkat teori sistematis penerapannya secara umum lahir serta berkembang melalui metode ilmiah seperti eksperimen. Selain itu menurut Susanto (2013:4) mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan sebuah penalaran sehingga mendapatkan suatu penjelasan atau kesimpulan. Disamping itu menurut Aris & Hanifah (2021) IPA dapat dilihat sebagai proses, produk dan dilihat sebagai faktor yang mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta.

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah menuntut siswa agar mampu melakukan dan menemukan sesuatu. Pada sekolah dasar (SD) aspek keterampilan dasar tersebut dikembangkan dalam semua mata pelajaran salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPA. Pelajaran IPA seharusnya dilakukan dengan efektif agar dapat mencapai tujuan. Hal ini dikarenakan cakupan pada materi IPA yang cukup luas.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa SDN Katerban 2 ditemukan bahwa 24 siswa kelas V SDN Katerban 2 membutuhkan media pembelajaran berbasis *online*, hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa dalam mengisi angket yang menunjukkan 92,9% siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis online. Karena dalam media pembelajaran berbasis online terdapat tulisan, menampilkan gambar 2 dimensi dan 3 dimensi dan suara hasil pengamatan yang dilakukan 100% siswa lebih mudah memahami materi jika terdapat tulisan, menampilkan gambar 2 dimensi dan 3 dimensi dan suara serta materi yang disajikan lebih menarik. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru wali kelas V menyatakan masih ada permasalahan yang dialami oleh siswa pada materi Penggolongan Hewan. Hal ini dibuktikan pada materi penggolongan hewan masih banyak siswa yang di bawah KKM dari 58% siswa masih belum tuntas. Permasalahan ini terjadi karena siswa masih belum memahami materi penggolongan hewan. Kurangnya peran siswa disebabkan proses pembelajaran pada materi penggolongan hewan belum menggunakan media alat atau peraga khusus.

Perlu adanya sebuah alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tersebut adalah media pembelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau pengantar. Menurut Firmadani (2020) media merupakan salah satu alternatif yang digunakan guru untuk penyampaian materi dikelas. Dengan



menggunakan media akan memudahkan guru dalam penyampaian materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan cara yang baik dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Dapat disimpulkan penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran yang digunakan haruslah dapat menarik bagi siswa untuk belajar sehingga pembelajaran yang dilakukan akan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan materi Penggolongan Hewan kelas V SD yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*. *augmented reality* merupakan sebuah aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan.

Dengan menggunakan *augmented reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi penggolongan hewan kelas V, diharapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik pada saat proses pembelajaran. Apalagi teknologi *augmented reality* menyajikan gambaran secara virtual dengan objek hewan 3D bisa tampil pada layar *smartphone*. Menggunakan *augmented reality* lebih interaktif karena dapat memberikan pesan dan respon kepada siswa, sehingga bisa memenuhi kebutuhan belajar materi penggolongan hewan dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Selain itu pada media

berbasis *augmented reality* dapat diaplikasikan dengan menggunakan *smartphone*, sehingga anak-anak bisa belajar memahami materi tentang mengenal penggolongan hewan tanpa terbatas tempat dan waktu serta mudah untuk dijangkau. Dengan adanya media yang lebih informatif dan interaktif dapat membantu merangsang imajinasi anak tentang materi pengenalan penggolongan hewan agar dimengerti oleh siswa. Dengan adanya media tersebut akan membantu guru dalam pengenalan tentang materi penggolongan hewan.

Dengan menggunakan *augmented reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam sebuah mata pelajaran dapat lebih menarik bagi siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Atas dasar uraian di atas peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di sekolah dasar yaitu kurangnya penggunaan media yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman konsep IPA pada materi Penggolongan Hewan

Kelas V SD yang masih banyak siswa yang dibawah KKM dari 58% masih belum tuntas. Permasalahan ini terjadi karena siswa masih belum memahami materi penggolongan hewan. Kurangnya peran siswa disebabkan proses pembelajaran pada materi penggolongan hewan belum menggunakan media alat atau peraga khusus. 92,9% siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis *online*. Hasil pengamatan yang dilakukan 100% siswa lebih mudah memahami jika terdapat tulisan, menampilkan gambar 2D & 3D dan suara serta materi yang disajikan lebih menarik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang akan dikembangkan hanya menyangkut mata pelajaran IPA pada materi Penggolongan Hewan Kelas V SD.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Bagaimana kevalidan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan kelas V ?

- 2 Bagaimana kepraktisan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan di kelas V ?
- 3 Bagaimana keefektifan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan di kelas V ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Untuk mengetahui kevalidan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan kelas V.
- 2 Untuk mengetahui kepraktisan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan kelas V.
- 3 Untuk mengetahui keefektifan media berbasis *augmented reality* pada materi penggolongan hewan kelas V.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

##### 1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media berbasis *augmented reality*.

##### 2 Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.

- 2) Membantu mempermudah dalam memahami pembelajaran dalam mencapai kompetensi.
- 3) Menumbuhkan motivasi dan juga menambah daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPA.

b. Bagi Pendidik

- 1) Membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik sehingga akan menjadi pembelajaran yang bermakna.
- 2) Memberikan alternatif media pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Mengembangkan media AR sebagai media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman dan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran konvensional di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S . 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Aris, I. E., & Hanifah, U. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas V SDN Singapdu Curug Kota Serang Banten Tahun Ajaran 2020/2021. *Pelita Calistung*, 2(01), 56-72.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran dalam pembelajaran*). Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1: 27
- Burhanudin Ahmad. 2017." Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Putera 2 Pakem". Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Elly, R. 2016. Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd
- Firmadani, F. 2020. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara
- Hasrah, H. 2019. *Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Jakarta*: Referensi.
- Isran & Rohani, R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Januari, Dennis Ossy. 2019." Pengembangan *Augmented Reality* Materi Alat Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SD Muhammaiyyah Program Khusus Ampel Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali". Tesis. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Jazilah Nur. 2016." Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Buku Panduan Wudhu Untu Anak. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Kemdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Kementerian Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Magdalena, I. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahnun. Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya*
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.*
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2).
- Mustaqim, I. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1) Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 43–53
- Nusantara, Cendikia. 2020. *Xplore Ilmu Pngetahuan Terpadu SD/MI Rangkuman Terlengkap Teori dan Rumus Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nieveen, N., Mc Kenney, S., & Akker, J.V.D. (2006). Educational Design Research: The Value of Variety. Dalam Akker, J.V.D., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N (Eds.), *Educational Design Research* (hlm. 144-184). Enchede: Axis Media-ontwerpens
- Pembelajaran PKN', *Phinisi Integration Review*, 2(2), p. 238. doi:*Praktik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Permendikbud. 2016. *Standar Isi [https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud\\_Tahun2016\\_Nomor021\\_Lampiran.pdf](https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf)* . Diakses 19 April 2022

- Putri, Riska Susila. 2019." Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh". Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
- Rizal. 2014. Pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing dengan mind map terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(4), 159–165. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jps>
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sugiono, 2018. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Super Modul IPA SD / MI KELAS IV, V, VI. (2020). (n.p.): Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Susanto Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. [/JTP/article/view/477810.26858/pir.v2i2.10002](#)
- Smaldino, S. E. dkk. (2011). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (edisi 9). Jakarta:Kencana Prenada Media GroupSmaldino, S. E. dkk. (2011). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (edisi 9). Jakarta:Kencana Prenada Media GroupSmaldino, S. E. dkk. (2011). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (edisi 9). Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Tafonao, T. (2018) Peranan Media Pembelelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Taqyuddin, Muhammad. 2018."Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* Pada Pokok Bahasan Sistem Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas VII SMPN 41 Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Tina, Susilowati. 2016. *Inti Sari Super Pintar RPAL Rangkuman Pengetahuan Alam Lengkap*. Yogyakarta. PT Benteng Pustaka.



- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trisnani, I., Hasyim, A., & Djasmi, S. (2015, January 12). Evaluasi Program Pembelajaran Ipa. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php>
- Widyoko Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusun Instrumen Penilaian*, Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Wisudawati dan Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara