

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “SIAR” MATERI SIKLUS
AIR BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

AZZAHRA DHEA RAHMAWATI

NPM: 2014060250

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

AZZAHRA DHEA RAHMAWATI

NPM: 2014060250

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “SIAR” MATERI SIKLUS
AIR BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada


Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 04 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN. 0719048206


Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd.
NIDN. 0730098803

Skripsi oleh:

AZZAHRA DHEA RAHMAWATI

NPM: 2014060250

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "SIAR" MATERI SIKLUS
AIR BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 20124

dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M. Pd
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M. Pd
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd

NIDN:0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Azzahra Dhea Rahmawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Gresik/19 Mei 2001
NPM : 2014060250
Fak/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, 04 Juli 2024

Yang Menyatakan



Azzahra Dhea Rahmawati

NPM. 2014060250

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah – lelahmu itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu lancar. tapi, gelombang – gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

Ku persembahkan karya ini untuk :

Keluarga tercinta terutama kedua orang tua saya, serta orang – orang yang telah memberikan support untuk saya.

ABSTRAK

Azzahra Dhea Rahmawati, Pengembangan Media Pembelajaran “SIAR” Materi Siklus Air Berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: pengembangan, media berbasis *Augmented Reality*, siklus air.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari hasil penelitian awal di SDN 3 Betet yang menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Media yang digunakan yaitu berupa gambar. Dengan penggunaan media berupa gambar menyebabkan 57,14% siswa menyatakan belum mampu menyelesaikan soal-soal berkaitan tentang siklus air. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran “SIAR” siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar? (2) bagaimanakah kepraktisan pengembangan media pembelajaran “SIAR” siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar? serta (3) bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran “SIAR” siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar?

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran “SIAR” siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar, (2) untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran “SIAR” siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar, serta (3) untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran “SIAR” siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian ini, menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor dari ahli media sebesar 87,5% dan 87,5% dari ahli materi, (2) media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dikategorikan sangat praktis dengan perolehan skor 95% dari angket guru dan 92,2% dari angket siswa, dan (3) media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan perolehan nilai ketuntasan klasikal sebesar 86%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi siklus air.

KATA PENGANTAR

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

Penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran “SIAR” Materi Siklus Air Berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”** ini ditulis guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program studi 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 PGSD UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Frans Aditia Wiguna, M. Pd selaku dosen pembimbing 1;
5. Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd selaku dosen pembimbing 2;
6. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
7. Lilik Suhariyanti, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 3 Betet;
8. Selly Lavika, S.Pd selaku wali kelas V SDN 3 Betet;
9. Rekan mahasiswa Prodi PGSD UN PGRI Kediri, serta
10. Orang tua dan semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

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

Kediri, 04 Juli 2024



Azzahra Dhea Rahmawati

NPM2014060250

DAFTAR ISI

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.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Media	7
2. Pembelajaran	8
3. Media Pembelajaran.....	9
4. Manfaat Media Pembelajaran	9
5. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
6. Jenis Media Pembelajaran.....	12
7. Media Berbasis <i>Augmented Reality</i>	14

8. Siklus Air	15
B. Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	27
1. Tahap Analisis.....	27
2. Tahap Perancangan	28
3. Tahap Pengembangan	29
4. Tahap Implementasi	29
5. Tahap Evaluasi	30
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	30
D. Uji Coba Produk.....	31
1. Desain Uji Coba	31
2. Subjek Uji Coba	32
E. Validasi Produk.....	32
1. Ahli Materi	33
2. Ahli Media	33
F. Instrumen Pengumpulan Data	33
1. Pengembangan Instrumen	33
2. Validasi Instrumen	34
a. Angket Untuk Ahli Materi	34
b. Angket Untuk Ahli Media	35
c. Angket Untuk Penilaian Guru	36
d. Angket Untuk Penilaian Siswa	37
e. <i>Post Test</i> Untuk Peserta Didik	38
G. Teknik Analisis Data.....	39
1. Tahapan – tahapan Analisis Data.....	39
a. Kevalidan	39
b. Kepraktisan	40

c. Keefektifan.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Studi Pendahuluan	43
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	43
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	44
3. Desan Awal (<i>draft</i>) Model	44
B. Pengujian Model Terbatas.....	48
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	48
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	51
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	56
C. Pengujian Model Perluasan.....	57
1. Deskripsi Uji Coba Luas	57
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	57
D. Validasi Model	62
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	62
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	65
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	65
4. Desain Akhir Model	67
E. Pembahasan Hasil Penelitian	72
1. Spesifikasi Model.....	72
2. Prinsip – prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model	72
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	75
A. Simpulan	75
B. Implikasi.....	76
C. Saran	77
Daftar Pustaka	78
Lampiran – lampiran	81

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 2.1 : CP dan Tujuan Pembelajaran Materi Siklus Air.....	15
Tabel 2.2 : Perbedaan & Persamaan Penelitian Dulu dengan Sekarang	22
Tabel 3.1 : Kisi – kisi Angket Ahli Materi	34
Tabel 3.2 : Kisi – kisi Angket Ahli Media.....	35
Tabel 3.3 : Kisi – kisi Angket Uji Kepraktisan untuk Guru.....	36
Tabel 3.4 : Kisi – kisi Angket Uji Kepraktisan untuk Siswa	37
Tabel 3.5 : Kisi – kisi <i>Post Test</i>	38
Tabel 3.6 : Kriteria Validitas.....	39
Tabel 3.7 : Kriteria Kepraktisan.....	40
Tabel 3.8 : Kriteria Pencapaian Nilai Siswa	42
Tabel 4.1 : Desain Awal Media Berbasis <i>Augmented Reality</i>	46
Tabel 4.2 : Hasil Angket Validasi Media.....	49
Tabel 4.3 : Hasil Angket Validasi Materi	50
Tabel 4.4 : Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	52
Tabel 4.5 : Hasil Angket Siswa (Terbatas)	53
Tabel 4.6 : Nilai <i>Post Test</i> (Terbatas)	55
Tabel 4.7 : Hasil Angket Guru (Luas).....	58
Tabel 4.8 : Hasil Angket Siswa (Luas)	59
Tabel 4.9 : Nilai <i>Post Test</i> (Luas)	61

Tabel 4.10 : Saran dan Komentar Ahli Media	63
Tabel 4.11 : Saran dan Komentar Ahli Materi	64
Tabel 4.12 : Desain Akhir Model.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 : Model Pengembangan.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Hasil <i>Need Assesment</i> Guru	82
2 : Hasil <i>Need Assesment</i> Siswa.....	89
3 : Perangkat Pembelajaran	93
4 : Hasil Angket Validasi Media	116
5 : Hasil Angket Validasi Materi	119
6 : Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru.....	122
7 : Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa	125
8 : Daftar Nilai Siswa Uji Terbatas	130
9 : Daftar Nilai Siswa Uji Luas	132
10: Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	139
11: Surat Pengantar Izin Penelitian	142
12: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	144
13: Kartu Berita Acara Bimbingan Skripsi	146
14: Hasil Produk.....	149
15: Dokumentasi Penelitian	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses membelajarkan peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya. Hal tersebut sesuai dengan Undang – Undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa:

Pendidikan ialah usaha terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki keterampilan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan siswa dan masyarakat.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang menyediakan kesempatan yang sama bagi semua peserta didik untuk belajar dan mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kehidupan adil dan makmur. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Id'ha 2020:2) pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat memberikan kontribusi yang sangat besar untuk mencapai tujuan pembangunan nasional.

Berkembangnya teknologi saat ini mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam media pembelajaran. Menurut (Luh and Ekayani 2021:2) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menumbuhkan perhatian, perasaan, pikiran dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga agar dapat mendorong terjadinya kegiatan

belajar. Adanya media pembelajaran tentunya proses belajar mengajar akan berjalan secara semestinya dan proses pendidikan akan mudah tercapai. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu dirancang dan direncanakan secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Peran guru sangatlah penting untuk dapat membuat media pembelajaran. Guru juga dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekolah. Dengan begitu siswa menjadi bersemangat untuk memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik terlebih pada pembelajaran IPAS materi siklus air. Materi siklus air ini membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran IPAS salah satunya dapat menggunakan media berbasis AR (*Augmented Reality*) dikarenakan dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang siklus air yang sifatnya abstrak dan dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan angket guru yang telah dilakukan di SDN Betet 3 menunjukkan bahwa sekolah telah menyediakan proyektor dan fasilitas wifi untuk digunakan sebagai mengembangkan media pembelajaran. Hasil yang selanjutnya adalah guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Media yang digunakan yaitu berupa gambar. Hal tersebut dikarenakan kepadatan aktivitas guru.

Sedangkan berdasarkan angket siswa yang diberikan kepada 28 siswa mendapatkan hasil bahwa 1) 92,85% siswa menyatakan media pembelajaran yang digunakan guru berupa media gambar. 2) 60,71% siswa menyatakan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. 3) 89,28% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi siklus air apabila menggunakan media pembelajaran. 4) 57,14% siswa menyatakan belum mampu menyelesaikan soal-soal berkaitan tentang siklus air.

Dengan menyajikan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini cocok digunakan karena media ini dapat menggabungkan benda dunia maya tiga dimensi atau dua dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata dengan menggunakan suatu teknologi dan bisa ditampilkan secara *real time* atau menjadi nyata. Berdasarkan uraian di atas maka diangkat penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “SIAR” Siklus Air Berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah pokok yang muncul adalah: Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan informasi

atau pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran banyak sekali jenisnya. Akan tetapi kebanyakan media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media gambar, karena pembuatan sangat mudah dan tidak memakan waktu yang lama. Apakah guru dalam pembelajaran di kelas menggunakan media gambar?

Media pembelajaran berupa gambar sering digunakan dalam proses pembelajaran. Guru memilih media berupa gambar pasti ada alasannya. Guru terlalu sibuk dengan kegiatan lain atau guru belum mahir dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Apakah aktivitas guru di sekolah dapat menghambat guru untuk mengembangkan media pembelajaran?

Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi dapat menggugah motivasi belajar peserta didik. Apabila motivasi belajar peserta didik tergugah maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Apakah motivasi belajar siswa akan meningkat apabila ada media pembelajaran yang beragam?

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa diberikan beberapa soal oleh guru. Hasil nilai soal yang telah dikerjakan siswa digunakan untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi. Jika hasil belajar siswa sudah di atas KKM maka siswa telah memahami materi yang diajarkan. Jika hasil belajar siswa sudah di bawah KKM maka siswa belum memahami materi yang diajarkan. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam materi siklus air?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran “SIAR” materi siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media pembelajaran “SIAR” materi siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran “SIAR” materi siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan.

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran “SIAR” materi siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran “SIAR” materi siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran “SIAR” materi siklus air berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dapat menambahkan pengetahuan tentang teknologi dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi siklus air kelas V Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi siklus air dalam mata pelajaran IPAS

b. Bagi Guru

Dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran IPAS materi siklus air.

DAFTAR PUSTAKA

- Atut, Rospita. 2023. Penembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 01. *Indonesian Journal of Elementary School* 3(24):263–74.(Online), tersedia: <https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/17148>
- Dewanto, Alvis Muryo, and Siti Nurhayati. 2015. Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Sikap Etis Dan Prestasi Mahasiswa Akuntansi (Studi Pada Perguruan Tinggi Di Kota Pekalongan). *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 12(3):7. (Online), tersedia: <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/pena/article/viewFile/72/72>
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara* (4):104–17. (Online), tersedia: https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fauziyyah, Zahratul. 2019. Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. (Online), tersedia: <http://etheses.uin-malang.ac.id/16642/>
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powntoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(1):1–13. (Online), tersedia: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/31524>
- Helsy, Imelda. 2016. Modul Media Pembelajaran. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Id'ha, Aufa. 2020. Pengembangan Vidio Edukasi Kartun Animas Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3(4):377–87. (Online) tersedia: <http://10.17977/um038v3i42020p377>.
- Isran, Rasyid. 2017. Manfaat Media Pembeajaran. *Jurnal Axiom* VII:91–96.
- Khaira. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Di Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Padang. *Journal Of Basic Education Studies* 5(2):15–23. (Online), tersedia: <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5897>
- Kurnia. 2014. Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1, No. 1, pp. 516-525.
- Luh, Ni, and Putu Ekayani. 2021. Pentingnya Penggunaan Media Siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*

Singaraja, 2(1), 1-11.

- Mulyadi, Dedy, and Diana Nur Windasari. 2021. Penerapan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dalam Penentuan Santri Dengan Hafalan Terbaik. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Sains* 11(2). (Online), tersedia: <http://teknois.unbin.ac.id/index.php/JBS/article/view/108>
- Muthoharoh, Miftakhul. 2019. Media PowerPoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32
- Nisa, Zahra Zainun. 2017. Konsep Pengelolaan Air Dalam Islam. *Jurnal Penelitian* 14(1):77. (Online), tersedia: <http://10.28918/jupe.v14i1.815>.
- Norouzi, Nima. 2020. Siklus Air 1. 1:113–20. (Online), tersedia: <http://digilib.unila.ac.id/32381/>
- Nuraini, Putri. 2016. Belajar Dan Mengajar. 1–23. (Online), tersedia: <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jppsi/article/view/11171>
- Nurani, Maulidina Ila Suci. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Kelas Maya Sistem Komunikasi Digital. *Journal Of Education And Information Communication Technology* 3:47–54. (Online), tersedia: <http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/748>
- Nurrita, Teni. 2018. Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
- Prasetyo, Bagus. 2022. Kelayakan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi IPA Daur Air Kelas V SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3:763–70. (Online), tersedia: <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3066>
- Rohani. 2020. Media Pembelajaran. Diktat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Setyawan, Bintoro. 2019. Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 07(01):78–90. (Online), tersedia: <https://www.neliti.com/publications/286912/augmented-reality-dalam-pembelajaran-ipa-bagi-siswa-sd>
- Siregar, Eveline, and Reto Widyaningrum. 2015. “Belajar Dan Pembelajaran.” 09(02):193–210. (Online), tersedia: <https://ejournal.unia.ac.id/index.php/reflektika/article/view/988>
- Usmaedi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6(2):489–99. doi: 10.31949/educatio.v6i2.595.

Undang - Undang Sistem Pendidikan No 20 Tahun 2003. Pemerintah Daerah. (Online), tersedia: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>

Widyaningrum, Deviyanti, Erwin Putera Permana, and Ita Kurnia. 2024. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon.”*Seminar Nasional Sains, Kesehatan Dan Pembedajaran* 554–59. (Online), tersedia: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4566>

Yaumi, Muhammad. 2017. Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial. *Universitas Muhammadiyah*.