

**Pengembangan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kemampuan  
Metakognitif Siswa Pada Materi Ekosistem dan Pengelompokan  
Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya  
Di Kelas V Sekolah dasar**

**Oleh**  
**Gede Rian Perdana, NIM 1811031315**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *augmented reality* dan mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan metakognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki beberapa tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Subjek pengembangan penelitian yaitu *augmented reality* sedangkan objeknya *prototype*, validitas, tingkat kepraktisan, dan efektivitas. Subjek uji efektivitas penelitian yaitu siswa sedangkan objeknya kemampuan metakognitif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes untuk uji efektivitas, angket untuk uji validitas dan tingkat kepraktisan media. Hasil analisis data yang diperoleh yaitu hasil persentase dari ahli materi sebesar 95,5%, ahli media sebesar 90% seluruhnya dikualifikasikan sangat baik. Tingkat kepraktisan oleh guru sebesar 100% dan tingkat kepraktisan siswa sebesar 100% seluruhnya dikualifikasikan sangat praktis atau tidak perlu di revisi. Sedangkan uji efektivitas media *augmented reality* mendapatkan rata-rata nilai kemampuan metakognitif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai sebelum diberikan perlakuan yaitu 54 sedangkan rata-rata nilai 90 setelah diberikan perlakuan dan mendapatkan nilai signifikansi 2 arah (*2-tailed*) 0,000 lebih kecil dari 0,005 jadi,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan metakognitif yang signifikan siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPA materi ekosistem dan pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya setelah belajar menggunakan media *augmented reality*. Berdasarkan hasil validitas, responss pengguna dan efektivitas media *augmented reality* sudah layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Media, *Augmented Reality*, Kemampuan Metakognitif

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to develop augmented reality media and determine its effect on students' metacognitive abilities in science subjects in grade V elementary school. The development model used in this study is the ADDIE model which has several stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The subject of research development is augmented reality while the object is prototype, validity, practicality level, and effectiveness. The subject of the research effectiveness test is students while the object is metacognitive ability. The data collection method used is the test method to test the effectiveness, a questionnaire to test the validity and practicality of the media. The results of the analysis of the data obtained are the percentage of material experts by 95.5%, media experts by 90% who are qualified very well. The level of practicality by the teacher is 100% and the level of practicality of students is 100%, all of which are qualified to be very practical or do not need to be revised. While the test of the effectiveness of augmented reality media got the average value of metacognitive ability before and after being given treatment. The average value before being given treatment is 54 while the average value is 90 after being given treatment and getting a 2-way (2-tailed) significance value of 0.000 is smaller than 0.005 so, H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted, so it can be concluded that there are differences in metacognitive abilities which is significant for fifth grade elementary school students in the science subject of ecosystem materials and grouping animals based on the type of food after learning to use augmented reality media.

**Keywords:** Media, Augmented Reality, Metacognitive Ability

