

**PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* BERORIENTASI
PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA MATERI ILMU
PENGETAHUAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1
PENGLATAN**

Oleh

Made Adi Wiraha, NIM. 1911021026

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian dengan mengembangkan *augmented reality* berorientasi pembelajaran berbasis masalah pada materi ilmu pengetahuan alam kelas V SD N 1 Penglatan. Tujuan dari penelitian ini untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun *augmented reality*, (2) mengetahui validitas dari *augmented reality*, dan (3) menguji efektivitas dari *augmented reality*. Metode pengembangan yang digunakan ialah metode pengembangan ADDIE. Metode ADDIE merupakan metode yang sistematis karena memiliki lima tahapan yaitu tahapan analisis, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, tahapan implementasi, dan tahapan evaluasi. Penelitian yang telah berjalan ini menggunakan metode pengumpulan data kuesioner dan metode tes. Untuk menganalisis data yang akan di olah menggunakan metode analisis kuantitatif dan statistik inferensial uji-t. hasil penelitian ini yang (1) telah merancang *augmented reality* dari tahap analisis sampai tahap evaluasi. (2) sudah menentukan validitas yang dinilai dari para ahli dan dari peserta didik, didapatkan skor pada ahli media pembelajaran 94,4%, kemudian dari ahli desain pembelajaran dengan skor 92%, dan ahli isi pembelajaran dengan skor 98,6%. Kemudian pada uji perorangan mendapatkan skor 96,47%, dan uji kelompok kecil dengan skor 95,57%. (3) hasil uji-t dengan taraf signifikansi 5% yang dilakukan dengan $dk=44$, $T_{Hitung} = -20,2866$, dan $T_{Tabel} = -1,68023$. Sehingga menunjukkan $-1.680 < t_{hitung} < 1.680$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan diterimanya H_1 berari terdapat hasil yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan *augmented reality* berorientasi pada pembelajaran berbasis masalah.

Kata-kata Kunci: *Augmented reality*, problem based learning, ilmu pengetahuan alam

ABSTRACT

Research by developing problem-based learning-oriented augmented reality on natural science material for class V SD N 1 Penglitan. The purpose of this research is to (1) describe the design of augmented reality, (2) find out the validity of augmented reality, and (3) test the effectiveness of augmented reality. The development method used is the ADDIE development method. The ADDIE method is a systematic method because it has five stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. This ongoing research uses questionnaire data collection methods and test methods. To analyze the data to be processed using quantitative analysis methods and statistical inferential t-tests. The results of this study (1) have designed augmented reality from the analysis stage to the evaluation stage. (2) already determined the validity as assessed by experts and students, obtained a score of 94.4% from learning media experts, then from learning design experts with a score of 92%, and learning content experts with a score of 98.6%. Then in the individual test, a score of 96.47% was obtained, and a small group test with a score of 95.57%. (3) t-test results with a significance level of 5% which were carried out with $dk = 44$, $T \text{ Count} = -20.2866$, and $T \text{ Table} = -1.68023$. So it shows $-1,680 < t \text{ count} < 1,680$, then H_1 is accepted, and H_0 is rejected. With the acceptance of H_1 , there are significant results between before and after the use of augmented reality oriented to problem-based learning.

Key Words: Augmented reality, problem-based learning, natural science

