

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEP SIKLUS AIR KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

**OLEH**

**Ida Komang Putra Swarmahardika, NIM 2011031249**

**Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman konsep siklus air kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Metode dari pengumpulan data menggunakan instrument kuisisioner dan tes objektif. Data dari validitas media bersumber dari ahli media pembelajaran dan ahli materi IPA SD. Data dari kepraktisan media bersumber pada praktisi (siswa) kelas V SD. Pengujian untuk mengukur efektivitas produk dilakukan dengan menggunakan desain *one group pretest posttest* pada jumlah sampel sebanyak 15 orang siswa kelas V SD. Hasil dari data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep siklus air pada materi IPA kelas V SD, dinyatakan (1) valid ditinjau pada aspek isi, desain, dan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*; (2) praktis ditinjau dari perspektif praktisi siswa dengan sampel 15 orang siswa; (3) efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep siklus air pada materi IPA kelas V SD. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman konsep siklus air kelas V SD yang telah dikembangkan, dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep siklus air, sehingga layak digunakan secara berkelanjutan pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, *Augmented Reality*, Pemahaman, Siklus Air.

## Abstract

*This research aims to develop interactive learning media based on Augmented Reality to increase understanding of the water cycle concept for class V elementary school that is valid, practical and effective. The research carried out is research and development (Research & Development) and uses the ADDIE development model. The data collection method uses questionnaire instruments and objective tests. Data on media validity comes from learning media experts and elementary school science material experts. Data on media practicality comes from practitioners (students) of class V elementary school. Testing to measure product effectiveness was carried out using a one group pretest posttest design on a sample size of 15 fifth grade elementary school students. The results of the data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results of research on interactive learning media based on Augmented Reality to increase students' understanding of the concept of the water cycle in science material for class V elementary school, stated (1) valid in terms of content, design and interactive learning media based on Augmented Reality; (2) practical from a student practitioner perspective with a sample of 15 students; (3) effective in increasing students' understanding of the concept of the water cycle in science material for class V elementary school. Based on these results, it can be concluded that the interactive learning media based on Augmented Reality to improve understanding of the concept of the water cycle for class V elementary school has been developed, declared valid, practical and effective in increasing students' understanding of the concept of the water cycle, so that it is suitable for sustainable use in learning activities.*

*Keywords: Learning Media, Interactive, Augmented Reality, Understanding, Water Cycle*

