

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MUATAN IPAS MATERI SISTEM PENGLIHATAN MANUSIA KELAS V SD NEGERI 3 PEGUYANGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Oleh

**Kadek Widia Apsari, NIM 2011031259**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan produk, dan efektivitas dari media pembelajaran berbasis *augmented reality* muatan IPAS materi sistem penglihatan manusia pada siswa kelas V SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Hasil penelitian ini berupa: (1) rancang bangun media pembelajaran berbasis *augmented reality* berbentuk media elektronik yang dikembangkan dengan model ADDIE; (2) media pembelajaran berbasis *augmented reality* dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian ahli rancang bangun dengan persentase sebesar 90,00%, penilaian ahli isi pembelajaran dengan persentase sebesar 88,00%, penilaian ahli desain instruksional dengan persentase sebesar 95,00%, penilaian ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 96,36%, hasil uji coba perorangan dengan persentase sebesar 96,18%, dan hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 95,23%; (3) berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* (uji-t *sample dependent*) memperoleh hasil  $t_{hitung}$  7,81 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = (n-1) = 24$  pada taraf signifikansi 5% adalah 1,711 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPAS materi sistem penglihatan manusia pada siswa kelas V SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2023/2024.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *augmented reality*, ADDIE.

## **ABSTRACT**

*This research aims to determine the design, product feasibility, and effectiveness of augmented reality-based learning media with science content material on the human vision system for class V students at SD Negeri 3 Peguyangan for the 2023/2024 academic year. This research is a type of research and development by adapting the ADDIE development model. The data collection methods used were observation, interviews, questionnaires and tests. The results of this research are: (1) design of augmented reality-based learning media in the form of electronic media developed using the ADDIE model; (2) augmented reality-based learning media is declared feasible based on the results of the design expert assessment with a percentage of 90.00%, learning content expert assessment with a percentage of 88.00%, instructional design expert assessment with a percentage of 95.00%, expert assessment learning media with a percentage of 96.36%, individual trial results with a percentage of 96.18%, and small group trial results with a percentage of 95.23%; (3) based on the results of the pretest and posttest analysis (sample dependent t-test), the tcount was 7.81, while the ttable with  $dk = (n-1) = 24$  at the 5% significance level was 1.711 so  $tcount > ttable$  which means  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, it can be concluded that augmented reality-based learning media is effectively used in learning science content material on the human vision system in class V students at SD Negeri 3 Peguyangan for the 2023/2024 academic year.*

**Keywords:** *learning media, augmented reality, ADDIE*

