

ABSTRAK

Oktawiryati, Ni Putu (2025), *Pengembangan Modul Pembelajaran Berorientasi Case Method Berbantuan Augmented Reality Pada Topik Cahaya dan Bunyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. Nyoman Dantes dan Pembimbing II: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D

Kata-kata kunci : Modul Pembelajaran, *Case Method*, *Augmented Reality*, Cahaya dan Bunyi

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran berorientasi *case method* berbantuan *augmented reality* yang valid, praktis dan efektif pada topik cahaya dan bunyi di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah modul pembelajaran berorientasi *case method* berbantuan *augmented reality*, dan objek penelitian adalah validitas, kepraktisan dan efektifitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan tes pilihan ganda. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Uji validitas media dan materi menggunakan instrumen yang dianalisis dengan rumus Lawshe . Uji kepraktisan dilakukan dengan menggunakan instrumen angket kepraktisan modul yang mencakup aspek kemenarikan, kemudahan, ketepatan isi materi dan kebermanfaatannya. Pengujian efektifitas dilakukan dengan metode pre-eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*. Data hasil belajar dikumpulkan dengan tes dan dianalisis dengan uji-t dua ekor (*two tailed-t test*) . Modul pembelajaran ini berisikan *case method* dan aplikasi penampil *augmented reality* yang dibuat dengan *software unity* dan *vuforia*. Hasil penelitian menunjukkan penilaian ahli materi dan ahli media modul yang dikembangkan valid dengan skor 1,00 dan memperoleh indeks istimewa. Berdasarkan penilaian guru modul dinyatakan praktis dengan skor rata-rata kepraktisan sebesar 66,10 dan dari segi siswa skor rata-rata kepraktisan sebesar 65,53 dan keduanya tergolong kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba pada siswa, modul dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan perolehan t hitung > t tabel yakni $10,854 > 1,725$ dan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ yakni $0,000 < 0,05$ dengan efektifitas sebesar 1,92 tergolong tinggi. Dengan demikian Modul pembelajaran berorientasi *case method* berbantuan *augmented reality* topik cahaya dan bunyi yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

ABSTRACT

Oktawiryati, Ni Putu (2025), Development of a Case Method-Oriented Learning Module Assisted by Augmented Reality on the Topic of Light and Sound to Improve Learning Outcomes for Fifth Grade Elementary School Students. Thesis, Elementary Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and reviewed by Supervisor I: Prof. Dr. Nyoman Dantes and Supervisor II: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D

Keywords: Learning Module, Case Method, Augmented Reality, Light and Sound

This study aims to develop a case method-oriented learning module assisted by augmented reality that is valid, practical, and effective on the topic of light and sound for fifth-grade elementary school students. The study employs the ADDIE development model, which consists of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subject of this research is the case method-oriented learning module assisted by augmented reality, while the object of the research includes its validity, practicality, and effectiveness. The research methods used are questionnaires and multiple-choice tests. Data analysis is conducted using quantitative and qualitative descriptive analysis. The validity test for media and content is carried out using instruments analyzed with Lawshe's formula. The practicality test is conducted using a practicality questionnaire, which evaluates aspects of attractiveness, ease of use, content accuracy, and usefulness. The effectiveness test follows a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. Student learning outcome data is collected through tests and analyzed using a two-tailed t-test. The learning module integrates case method and an augmented reality viewer application, developed using Unity software and Vuforia. The research results indicate that the content expert and media expert assessments rated the developed module as valid, with a score of 1.00, achieving an excellent index. Based on teacher evaluations, the module was deemed practical, with an average practicality score of 66.10. From the students' perspective, the average practicality score was 65.53, both of which fall into the highly practical category. According to the trial results with students, the module was proven to be effective in improving student learning outcomes, as indicated by $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ ($10.854 > 1.725$) and a significance value (2-tailed) < 0.05 ($0.000 < 0.05$), with an effectiveness level of 1.92, categorized as high. Thus, the case method-oriented learning module assisted by augmented reality on the topic of light and sound is declared valid, practical, and effective in enhancing the learning outcomes of fifth-grade elementary school students.