

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY*
PADA PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN BERFIKIR
ILMIAH SISWA
KELAS III SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
I Putu Agus Sunaryawan
NIM 2111031542**

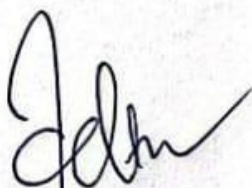
**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT – SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001

Pembimbing II



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 197612142009122002

Skripsi oleh I Putu Agus Sunaryawan ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal: 28 Juli 2025

Dewan Penguji



Dr. Basilus Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
NIP. 196606142003121002

(Ketua)



Dr. Ni Putu Kusuma Widiastuti, M.Pd.
NIP. 198902152024212001

(Anggota)



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001

(Anggota)



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

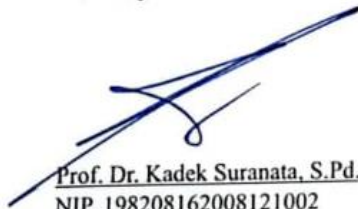
Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 28 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002


Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Pada Pembelajaran Ips Untuk Menstimulasi Kemampuan Berfikir Ilmiah Siswa Kelas III SD" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dapat dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau klaim terhadap keaslian karya saya.

Singaraja, 28 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



I Putu Agus Sunaryawan

NIM. 2111031542

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunian-Nya, karya akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Berbasis *Website* Pada Topik Ada Hewan Apa Saja Disekitarmu Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Kelas III SD di Gugus VI Kecamatan Bebandem” dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung. Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. I Wayan Widian, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas fasilitas dan kebijaksanaan yang diberikan sehingga penulis bisa menempuh perkuliahan di Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha dengan lancar.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan dukungan dan fasilitasi dalam penyelesaian tugas akhir.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama perkuliahan dan penyelesaian tugas akhir.

4. Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini.
6. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd., selaku dosen uji ahli/pakar materi pada media pembelajaran interaktif *augmented reality* berbasis *website* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan penyempurnaan media selama penyusunan skripsi ini.
7. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen uji ahli/pakar media dan materi pada media pembelajaran interaktif *augmented reality* berbasis *website* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan penyempurnaan media selama penyusunan skripsi ini. Sekaligus sebagai ahli instrumen yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan instrumen penelitian.
8. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd. M.Pd., selaku ahli instrumen yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan instrument penelitian. Sekaligus sebagai dosen uji ahli/pakar media pada media pembelajaran interaktif *augmented reality* berbasis *website* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan penyempurnaan media selama penyusunan skripsi ini.
9. Ide Nyoman Suja, S.Pd.SD., selaku kepala SD Negeri 2 Budakeling yang telah memberikan izin serta mendukung pelaksanaan penelitian di sekolah yang dipimpin.
10. Ni Wayan Eka Endriani, S.Pd. selaku wali kelas III SD Negeri 2 Budakeling yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan, motivasi, saran, dan

masukan terkait pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk media pada penelitian ini.

11. Ni Luh Suarmi, S.Pd.SD., selaku kepala SD Negeri 1 Budakeling yang telah memberikan izin serta mendukung pelaksanaan penelitian di sekolah yang dipimpin.

12. Ni Luh Suarmi, S.Pd. SD., selaku wali kelas III SD Negeri 1 Budakeling yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan, motivasi, saran, dan masukan terkait pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk media pada penelitian ini.

13. Siswa-siswi kelas III SD Negeri 2 Budakeling dan kelas III SD Negeri 1 Budakeling tahun ajaran 2024/2025 yang telah membantu penelitian produk dan pengambilan data untuk keperluan penelitian ini.

14. Orang tua, saudara, keluarga, dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, semangat, dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

15. Teman-teman kelas H Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2021 yang telah bekerja sama dengan kebersamaan selama melaksanakan perkuliahan.

16. Hana yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan semangat.

Disadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja,

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Definisi Istilah	11
1.8 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II.....	14
KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1 Media Pembelajaran.....	14
2.1.2 <i>Augmented Reality</i>	17
2.1.3 <i>Website</i>	20
2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	20
2.1.5 Topik Mengenal Ragam Jenis Hewan	22
2.1.6 Kemampuan Berpikir Ilmiah	29
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Pikir.....	40
BAB III	43
METODE PENELITIAN.....	43

3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	44
3.3 Uji Coba Produk	47
3.3.1 Desain Uji Coba	47
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba	48
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	49
3.4.1 Jenis Data	51
3.4.2 Uji Coba Instrumen	57
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	61
3.5.1 Analisis Deskriptif Kualitatif	61
3.5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif	61
3.6 Uji Prasyarat	63
3.6.1 Uji Normalitas	64
3.6.2 Uji Homogenitas	64
3.6.3 Uji Hipotesis	65
BAB IV	67
HASIL DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Hasil Penelitian	67
4.1.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i>	67
4.1.2 Validitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Website</i>	80
4.1.3 Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Website</i>	85
4.1.4. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Website</i>	92
4.2 Pembahasan	95
4.3 Implikasi Penelitian	104
BAB V	106
PENUTUPAN	106

5.1 Rangkuman.....	106
5.2 Simpulan.....	110
5.3 Saran.....	111
DAFTAR RUJUKAN	112



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	49
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan Praktisi/Guru.....	54
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan Siswa.....	55
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Ilmiah.....	56
Tabel 3. 7 Tabulasi Silang Gregory	57
Tabel 3. 8 Kategori Koefisien Validitas Isi	58
Tabel 3. 9 Kriteria Reliabilitas Tes.....	58
Tabel 3. 10 Kriteria Penentuan Tingkat Kesukaran	60
Tabel 3. 11 Kriteria Penentuan Daya Pembeda.....	61
Tabel 3. 12 Konvensi Penilaian Acuan Patokan (PAP).....	62
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i>	73
Tabel 4. 2 Pembuatan Media Pembelajaran	75
Tabel 4. 3 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	78
Tabel 4. 4 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Materi Pembelajaran	79
Tabel 4. 5 Revisi Produk	79
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran	81
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	83
Tabel 4. 8 Hasil Uji Respon Guru/Praktisi.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Perorangan.....	88
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	90
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Deskriptif Uji Efektivitas	93
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas <i>Post-Test</i>	93
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	94
Tabel 4. 14 Uji Independent Sampel t-test	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bentuk silindris ikan	22
Gambar 2.2 Gajah dengan tubuhnya yang besar dan kuat	23
Gambar 2.3 Burung memiliki tubuh ringan dan sayap	23
Gambar 2.4 Cakar Kucing	23
Gambar 2.5 Kaki anjing yang kuat dan kokoh untuk berjalan di darat.....	24
Gambar 2.6 Tentakel gurita.....	24
Gambar 2.7 Sisik ikan.....	24
Gambar 2.8 Bulu sapi.....	24
Gambar 2.9 Kulit katak.....	24
Gambar 2.10 Gambar cangkang kura-kura.....	25
Gambar 2.11 Mata burung hantu.....	25
Gambar 2.12 Mata tikus tanah	25
Gambar 2.13 Gigi sapi	26
Gambar 2.14 Gigi singa	26
Gambar 2.15 Gigi manusia	26
Gambar 2.16 Bunglon berkamuplase.....	27
Gambar 2.17 Ular hijau.....	27
Gambar 2.18 Antenna semut.....	28
Gambar 2.19 Ekolokasi kelelawar & lumba-lumba.....	28
Gambar 2.20 Sayap serangga laron.....	28
Gambar 2.21 Landak.....	29
Gambar 2.22 Kerangka Berpikir.....	42
Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi Awal.....	125
Lampiran 2. Surat Pengantar Uji Judges I dan II.....	126
Lampiran 3. Surat Pengantar Validitas Produk Ahli	128
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian di Sekolah	131
Lampiran 5. Instrumen Uji <i>Judges</i>	133
Lampiran 6. Hasil Uji <i>Judges</i> I.....	141
Lampiran 7. Hasil Uji Judges II.....	145
Lampiran 8. Surat Keterangan Uji Judges	149
Lampiran 9. Hasil Validitas Materi Media Pembelajaran	151
Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Validitas Media	162
Lampiran 11. Hasil Respon Praktisi/Guru	165
Lampiran 12. Hasil Uji Kepraktisan Siswa Secara Perorangan.....	169
Lampiran 13. Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kemampuan Berpikir Ilmiah	186
Lampiran 14. Hasil Pengerjaan Soal Hasil Pengerjaan Soal.....	187
Lampiran 15 .Dokumentasi Kegiatan Penelitian	187
Lampiran 16. Perhitungan Validitas Instrumen.....	189
Lampiran 17. Modul Ajar Kelompok Kontrol	193
Lampiran 18. Modul Ajar Kelompok Eksperimen.....	197