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

Oleh

I Putu Agus Sunaryawan, NIM 2111031542

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki empat sasaran, yaitu: (1) menghasilkan rancang bangun media media pembelajaran interaktif *Augmented Reality*, (2) menganalisis validitas media media pembelajaran interaktif *Augmented Reality*, (3) menganalisis kepraktisan media pembelajaran interaktif *Augmented Reality* dan (4) menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif *Augmented Reality*. Studi ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan pendekatan ADDIE. Metode pengumpulan data ini meliputi angket/kuesioner dan tes. Produk yang dibuat divalidasi oleh pakar materi dan media, serta diuji kepraktisan dan efektivitasnya melalui uji coba kepada siswa. Temuan dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) menciptakan produk yang berupa media pembelajaran interaktif *augmented reality* berbasis *website* pada topik ada hewan apa saja disekitarmu, (2) media pembelajaran interaktif *augmented reality* memperoleh validitas yang sangat baik dengan tingkat pencapaian 94% oleh pakar isi/materi pembelajaran dan 93% dari pakar media pembelajaran, (3) memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 94% oleh respons guru/praktisi, 100% oleh siswa dalam uji perorangan, dan 100% oleh siswa dalam uji kelompok kecil. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,006. Hasil memperlihatkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Penelitian mengungkapkan bahwa media belajar yang interaktif AR berbasis *website* sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah siswa.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, *Website*, IPAS, Berpikir Ilmiah

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA INTERACTIVE AUGMENTED REALITY ON IPAS LEARNING TO STIMULATE THINKING SKILLS SCIENTIFIC STUDENTS GRADE III Elementary School

By

I Putu Agus Sunaryawan, NIM 2111031542

Elementary School Teacher Education Study Program

Basic Education Department

ABSTRACT

This research has four objectives, namely: (1) producing the design and construction of Augmented Reality interactive learning media, (2) analyzing the validity of Augmented Reality interactive learning media, (3) analyzing the practicality of Augmented Reality interactive learning media and (4) analyzing the effectiveness of Augmented Reality interactive learning media. This study applies R&D research and development methods with the ADDIE approach. This data collection method includes questionnaires and tests. The products made are validated by material and media experts, and tested for practicality and effectiveness through tests on students. The findings of this development research are: (1) creating a product in the form of a web-based augmented reality interactive learning media on the topic of what animals are around you, (2) augmented reality interactive learning media obtained excellent validity with an achievement rate of 94% by content/learning material experts and 93% by learning media experts, (3) obtaining The level of practicality was 94% by teacher/practitioner responses, 100% by students in individual tests, and 100% by students in small group tests. In addition, the significance value (2-tailed) is 0.006. The results showed a significance value of less than 0.05 (significance level 5%). Research reveals that web-based AR interactive learning media is very valid, practical, and effective in improving students' scientific thinking skills.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality, Website, IPAS, Scientific Thinking*