

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA
MATERI GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

**OLEH:
PUTU DIANEKA WARININGSIH
2211031713**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) (S1)
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198307262009121004
Pembimbing II	Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. NIP.198403272015041001

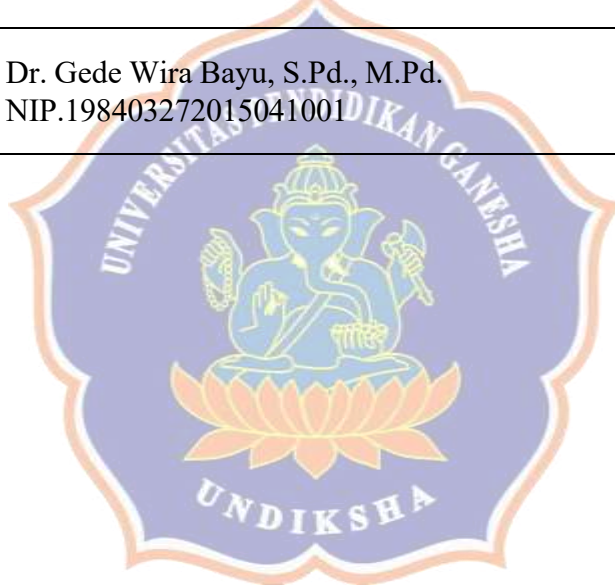


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh PUTU DIAN EKA WARININGSIH ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 29 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. NIP.198912132015042003
Anggota	Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd. NIP.198904232024212001
Anggota	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198307262009121004
Anggota	Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. NIP.198403272015041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakn dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd.Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Materi Geometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, Jumat 13 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



(Putu Dian Eka Wariningsih)

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa/ Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **<Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Geometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar**= dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan penelitian ini, tentu mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi tepat waktu
2. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1, terima kasih telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi

5. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 2, terima kasih telah memberikan arahan, saran, dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. Selaku dosen pembimbing 1 yang sebelumnya, terimakasih telah memberikan arahan, motivasi, dan masukan yang sangat berarti, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi tepat waktu
7. Kepala SD Negeri 4 Kubutambahan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
8. Wali Kelas V SD Negeri 4 Kubutambahan yang telah membantu dan membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.
9. Kedua orang tua terima kasih atas doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tiada henti selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
10. kakak sekaligus wali, Juju dan Eka yang telah membantu dan memberikan dukungan secara moral dan material, motivasi, dan perhatian yang sangat berarti, selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman kelas O angkatan 2022 atas kebersamaan, kerjasama dan motivasi selama melaksanakan perkuliahan
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALMAN LOGO	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 14
12.1 Latar Belakang Masalah	14
12.2	I
identifikasi Masalah Penelitian	21
12.3	P
embatasan Masalah	22
12.4	R
umusan Masalah	22
12.5	T
ujuan Pengembangan	23
12.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	24
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS.....	 27
2.1 Kajian Teori.....	27
2.1.1 Teori Kognitif Jean Piaget	27
2.1.2 Media Pembelajaran	30
2.1.3 Augmented Reality (AR).....	34
2.1.4 Geometri	37
2.1.5 Hasil Belajar	43
2.1.6 Media Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i> Materi Geometri	44

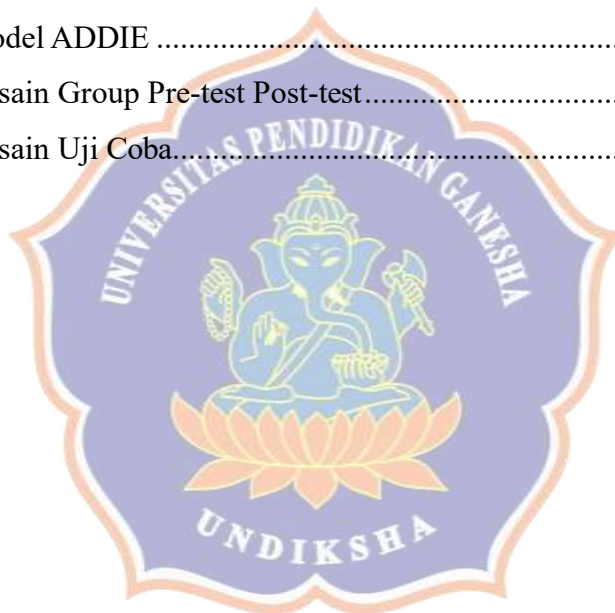
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	48
2.3 Kerangka Pengembangan	54
2.4 Kerangka Berpikir	58
2.5 Perumusan Hipotesis	59
BAB III METODE PENELITIAN	61
3.1 Model Penelitian Pengembangan	61
3.2 Prosedur Penelitian	62
3.2.1 Tahap Analisis (Analyze).....	62
3.2.2 Tahap Perencanaan (Design)	62
3.2.3 Tahap Pengembangan (Development)	64
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
3.2.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	67
3.3. Uji Coba Produk	67
3.3.1. Desain Uji Coba.....	67
3.3.2. Subjek dan Objek Uji Coba.....	68
3.4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	68
3.4.1 Jenis Data.....	68
3.4.2 Metode Pengumpulan Data	69
3.4.3 Instrumen Pengumpulan Data	69
3.5 Analisis Data.....	74
3.5.1 Analisis Validitas Instrumen	74
3.5.2 Analisis Validitas.....	81
3.5.3 Kepraktisan Media.....	82
3.5.4 Analisis Efektivitas Media Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
4.1 Hasil Penelitian.....	87
4.1.1 <i>Prototype</i> atau Rancang Bangun Media Interaktif berbasis <i>Augmented Reality</i>	88

4.1.2 Analisis Validasi Media	93
4.1.3 Analisis Kepraktisan Media.....	94
4.1.4 Analisis Efektivitas Media.....	94
4.1.5 Evaluasi Penelitian	98
4.1.6 Revisi Produk	98
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	101
4.3 Implikasi Penelitian	102
 BAB V PENUTUP	 109
5.1 Simpulan.....	109
5.2 Saran	109
 DAFTAR PUSTAKA.....	 111
LAMPIRAN	119
RIWAYAT HIDUP.....	196



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kubus.....	39
Gambar 2.2 Balok	39
Gambar 2.3 Prisma Segi tiga.....	40
Gambar 2.4 Limas Segi Empat.....	41
Gambar 2.5 Tabung.....	42
Gambar 2.6 Kerucut	42
Gambar 2.7 Bola.....	43
Gambar 2.8 Kerangka Pengembangan	58
Gambar 3.1 Model ADDIE	62
Gambar 3.2 Desain Group Pre-test Post-test.....	66
Gambar 3.3 Desain Uji Coba.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa.....	18
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	71
Tabel 3.2 Uji Ahli Materi.....	71
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Siswa	72
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Guru/Praktisi.....	73
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Soal	73
Tabel 3.6 Tabulasi Silang.....	75
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validitas Isi	77
Tabel 3.8 Kriteria Realibilitas Soal.....	79
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	80
Tabel 3.10 Kriteria Penentuan Daya Pembeda Soal.....	80
Tabel 3.11 Pedoman konversi PAP Skala Empat	82
Tabel 3.12 Pedoman Konversi Skala Lima.....	83
Tabel 4.1 Rancang Bangun Media.....	89
Tabel 4.2 Ringkasan Penilaian Ahli Media.....	93
Tabel 4.3 Ringkasan Penilaian Ahli Materi.....	93
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan.....	94
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	95
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	96
Tabel 4.7 Uji-T Berkorelasi	97
Tabel 4.8 Revisi Produk	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-surat Penelitian	120
Lampiran 2. Instrumen Ahli Media	124
Lampiran 3. Instrumen Ahli Materi.....	126
Lampiran 4. Instrumen Respon Guru/Praktisi	128
Lampiran 5. Instrumen Respon Siswa.....	130
Lampiran 6. Instrumen Efektivitas	132
Lampiran 7. Lembar Jawaban Siswa.....	134
Lampiran 8. Hasil Uji Ahli Media, Materi, Kepraktisan dan efektivitas Judges.....	136
Lampiran 9. Perhitungan Validitas Instrumen	145
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Ahli Media	154
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	159
Lampiran 12. Hasil Respon Guru.....	164
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa	167
Lampiran 14. Hasil Pre-test.....	168
Lampiran 15. Hasil Post-test	169
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	170

