

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* MATERI
KEANEKARAGAMAN HAYATI LAUT DAN PELESTARIAN
EKOSISTEM LAUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SD KELAS V**

ABSTRAK

Oleh

Ni Luh Putu Suci Nirmala, NIM 2111031483

Jurusan Pendidikan Dasar

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di lapangan berkaitan dengan masih kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh penggunaan buku teks yang tersedia di sekolah, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya keterlibatan serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada materi keanekaragaman hayati laut dan pelestarian ekosistem laut untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VA dan VB SD yang berjumlah 30 orang. Proses pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, serta uji validitas dan uji coba kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan memperoleh hasil yang baik dan layak digunakan. Hasil uji ahli materi menunjukkan skor sebesar 93% yang berada pada kategori sangat baik, sedangkan hasil uji ahli media memperoleh skor sebesar 94% yang berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya, hasil uji coba perorangan pada 3 siswa memperoleh skor 96% dengan kategori sangat baik, dan uji kelompok kecil pada 9 siswa memperoleh skor 96% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi keanekaragaman hayati laut dan pelestarian ekosistem laut dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasinya, pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa.

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* MATERI
KEANEKARAGAMAN HAYATI LAUT DAN PELESTARIAN
EKOSISTEM LAUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SD KELAS V**

ABSTRACT

By

Ni Luh Putu Suci Nirmala, NIM 2111031483

Jurusan Pendidikan Dasar

This development was motivated by problems found in the field related to the lack of use of technology in the learning process. The learning process carried out by teachers is still dominated by the use of textbooks available at school, so that learning becomes less interesting and has an impact on low student engagement and learning outcomes. This study aims to develop *Augmented Reality* (AR) learning media on marine biodiversity and marine ecosystem conservation materials to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students. This type of research is a development research (*Research and Development*). This research was conducted on 30 students of grades VA and VB of elementary school. The media development process was carried out through several stages, namely needs analysis, media design, product development, and validity testing and trials on students. The results of the study showed that the *Augmented Reality* learning media developed obtained good results and was suitable for use. The results of the material expert test showed a score of 93% which was in the very good category, while the results of the media expert test obtained a score of 94% which was in the very good category. Furthermore, the results of individual trials on 3 students obtained a score of 96% with an excellent category, and small group trials on 9 students obtained a score of 96% with an excellent category. Based on these results, *Augmented Reality* learning media on marine biodiversity and marine ecosystem conservation materials were declared valid and suitable for use in the learning process. The implication is that the use of *Augmented Reality* technology in learning can help improve student learning outcomes and provide a more interesting, interactive, and meaningful learning experience for elementary school students.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Learning Media, Student Learning Outcomes.