

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATERI KERAJAAN HINDU DI NUSANTARA  
MUATAN IPS KELAS IV SD**

**Oleh**

**Komang Diah Caksu Dharmayanti, NIM 2211031295**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian yang dilaksanakan berangkat dari temuan mengenai kurangnya minat peserta didik untuk bidang Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama pada topik Kerajaan Hindu di Nusantara yang cenderung abstrak dan kurang menarik jika dibahas secara konvensional. Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan media video pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* sekaligus meninjau sejauh mana media layak, praktis, serta efektif untuk peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian pengembangan yang mengadopsi model ADDIE mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan sepuluh siswa di kelas empat sekolah dasar, bersama dengan empat ahli dan dua guru. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan bahwa media yang dikembangkan mendapat skor validitas sebesar 95%–100% dengan kategori sangat valid, dan tingkat kepraktisan oleh guru dan peserta didik memberi penilaian sebesar 90% dan 91% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil pengujian efektivitas mengindikasikan tingkat signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Sehubungan dengan temuan penelitian, media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* yang dihasilkan dapat dianggap telah mencapai standar layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *Augmented Reality*, video pembelajaran, minat belajar

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATERI KERAJAAN HINDU DI NUSANTARA  
MUATAN IPS KELAS IV SD**

By

**Komang Diah Caksu Dharmayanti, NIM 2211031295**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

***ABSTRACT***

*This study was conducted based on findings indicating students' low interest in Social Studies, particularly in the topic of Hindu Kingdoms in the Indonesian Archipelago, which tends to be abstract and less engaging when taught through conventional methods. The purpose of this study was to develop an Augmented Reality-based learning video and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving elementary school students' learning interest. This study employed a Research and Development (R&D) approach by adopting the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants of this study consisted of ten fourth-grade elementary school students, four experts, and two teachers. The findings revealed that the developed media obtained validity scores ranging from 95% to 100%, which were categorized as highly valid. The practicality assessment conducted by teachers and students resulted in scores of 90% and 91%, respectively, which were categorized as highly practical. Furthermore, the effectiveness test indicated a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). Based on these findings, the developed Augmented Reality-based learning video can be considered valid, practical, and effective in improving students' learning interest.*

**Keywords:** *learning media, Augmented Reality, learning video, learning interest*