

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN-MATCH* BERBASIS *AUGMENTED-
REALITY* UNTUK MENSTIMULASI *SELF-REGULATION* MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Nengah Sabin, NIM 2211031018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Tahap belajar di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan rendahnya kemampuan *self-regulation* siswa, yang ditandai dengan kurangnya kemandirian belajar, rendahnya fokus, serta keterbatasan dalam merencanakan dan mengevaluasi proses belajar. Kondisi ini dipengaruhi oleh pendekatan belajar yang masih dominan yakni cara ceramah hingga keterkaitan siswa terbatas. Pengkajian ini berupaya mengoptimalkan juga menelaah validitas, kepraktisan, juga efektivitas media belajar *Fun-Match* berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam menstimulasi kemampuan *self-regulation* siswa. Pengkajian ini yakni *Research and Development* (R&D) pada model ADDIE. Subjek pengkajian ini yakni dua ahli materi juga dua ahli media, serta 39 siswa kelas III juga seorang guru. Data diakumulasikan observasi, wawancara, juga kuesioner, lalu ditelaah dengan kuantitatif memakai angka rerata, persentase, juga uji-t berpasangan (*paired t-test*). Temuan pengkajian menjabarkan jika media AR berada pada validitas sangat tinggi (ahli media 4,75; ahli materi 4,8), kepraktisan sangat baik (respon guru 94%, perorangan 92%, juga kelompok kecil 91,8%), juga efektif menaikkan hasil belajar pada angka signifikansi $p < 0,05$. Media *Fun-Match* berbasis *Augmented Reality* juga efektif dalam menstimulasi kemampuan *self-regulation* siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta membantu pemahaman konsep secara konkret.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Fun-match, Self-regulation*

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN-MATCH* BERBASIS *AUGMENTED-
REALITY* UNTUK MENSTIMULASI *SELF-REGULATION* MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Nengah Sabin, NIM 2211031018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

Learning in elementary schools still faces the problem of low students' self-regulation abilities, as indicated by a lack of learning independence, low focus, and limited ability to plan and evaluate the learning process. Lecture-based, teacher-centered teaching methods have an impact on this condition and lead to low student involvement. The purpose of this project is to create and evaluate the validity, usefulness, and efficacy of Augmented Reality (AR)-based Fun-Match learning materials in enhancing students' capacity for self-regulation. The ADDIE paradigm was used in this study's research and development (R&D) process. The study comprised 39 third-grade kids, a teacher, and two material specialists and two media experts. Observation, interviews, and questionnaires were used to gather data. Mean scores, percentages, and paired t-test analysis were used for quantitative analysis. The results showed that the AR-based media has very high validity (media experts 4,75%; material experts 4,8%), excellent practicality (teacher response 94%, individual 92%, and small group 91.8%), and is effective in improving learning outcomes with a significance value of $p < 0.05$. The Fun-Match media based on Augmented Reality is also effective in stimulating students' self-regulation and creating more interactive learning that helps students understand concepts more concretely.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Fun-match, Self-regulation*