

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN *LEARNING ENGAGEMENT* PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD

Oleh

Ni Luh Dela Permatasari, NIM 2211031716

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi Siklus Air, (2) mengetahui validitas media, dan (3) mengetahui efektifitas media dalam meningkatkan *Learning Engagement* siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini berjumlah 22 siswa dari kelas IV SD No. 4 Belok. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan diperkuat dengan tes objektif, serta dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, serta statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancang bangun media berupa media interaktif memperoleh kualifikasi sangat baik dengan persentase 95,31%. Selain itu, media dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi (96,67%), ahli desain instruksional (93,76%), ahli media pembelajaran (92,5%), uji coba perorangan (94,05%), dan uji kelompok kecil (91,87%). Hasil uji efektifitas dilihat dari hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai thitung sebesar 9,97 dan effect size sebesar 2,074 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dinyatakan valid dan efektif, dalam meningkatkan *learning engagement* siswa dalam belajar.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, media pembelajaran, *learning engagement*, siklus air, sekolah dasar.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN *LEARNING ENGAGEMENT* PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD

Oleh

Ni Luh Dela Permatasari, NIM 2211031716

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

This study aimed to (1) develop an Augmented Reality-based learning media on the Water Cycle topic, (2) determine the validity of the developed media, and (3) examine its effectiveness in improving the learning engagement of fourth-grade elementary school students. This research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 22 fourth-grade students of SD No. 4 Belok. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, objective tests, and documentation. The collected data were analyzed using qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis, and inferential statistics. The results showed that the developed interactive learning media achieved a very good qualification, with a validity percentage of 95.31%. Furthermore, the media was declared valid based on the validation results of the content expert (96.67%), instructional design expert (93.76%), learning media expert (92.5%), individual trials (94.05%), and small-group trials (91.87%). The effectiveness test, based on the hypothesis testing, showed a t-value of 9.97 and an effect size of 2.074, which falls into the high category. Therefore, the Augmented Reality-based learning media is considered valid and effective in enhancing students' learning engagement.

Keywords: *Augmented Reality, learning media, learning engagement, water cycle, elementary school.*