

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh
Mela Rahmadayana
NPM. 2110013411190



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh

**Mela Rahmadayana
NPM. 2110013411190**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**” untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang, 21 Maret 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing



Yulfia Nora, S.Pd.,M.Pd

Executive Summary

MELA RAHMADAYANA 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Pembimbing: Yulia Nora, S.Pd.,M.Pd

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan seseorang pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Marisa (2021:1) “pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib diterima oleh setiap individu. Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud untuk memperbaiki mutu dan peningkatan kualitas pendidikan.

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2022:297) “Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and development*. Karena peneliti berusaha mengembangkan suatu produk berupa media *Augmented Reality* yang berguna untuk memecahkan masalah, khususnya masalah pembelajaran di kelas. Peneliti dan pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media *Augmented Reality* yang lebih dominan memuat gabungan antara realitas dan gambar dua dimensi atau tiga dimensi melalui kamera sebagai medianya.

Uji coba Penelitian dilakukan di SD Negeri 03 Bukit Tambun Tulang Kabupaten Pesisir Selatan. Pada tanggal 21 Februari 2025 sampai 22 Februari 2025. Penelitian yang dilakukan untuk menguji validitas dan praktikalitas media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*. Validitas dilakukan oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli bahasa, dan 1 orang ahli desain. Sedangkan praktikalitas dengan melakukan uji coba media *Augmented Reality* di SDN 03 Bukit Tambun Tulang Kabupaten Pesisir Selatan. Menggunakan lembar praktikalitas dari pendidik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan memanfaatkan teknologi AR, pembelajaran tentang keragaman budaya menjadi lebih interaktif dan menarik, membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui model 3D yang dapat diputar dan dijelajahi. Penggunaan aplikasi Assemblr Edu dalam pengembangan media ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang lebih konkret, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDI (Analysis, Design, Development, and Implementation). Validitas media pembelajaran ini diuji oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, sementara kepraktisannya diuji melalui implementasi di SDN 03 Bukit Tambun Tulang, Kabupaten Pesisir Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan skor validitas dan praktikalitas yang tinggi, membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi dunia pendidikan, terutama dalam memanfaatkan teknologi AR untuk pembelajaran interaktif. Penggunaan AR dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik tetapi juga meningkatkan motivasi belajar. Diharapkan inovasi ini dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai jenjang pendidikan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kevalidan suatu produk dapat diketahui tingkat kevalidannya melalui kegiatan validasi yang dilakukan ahli materi, ahli bahasa dan desain. Menurut Juniar dkk, (dalam Fitria, Mustami, Taufiq, 2017:4), proses validasi produk dilakukan oleh validator dalam hal ini dosen atau para ahli yang telah berpengalaman menilai suatu produk baru. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi atau memperbaiki kekurangan

produk setelah melalui proses validasi. Hasil validitas pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* sebagai berikut:

Secara umum, hasil validasi media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* kelas V dapat digambarkan pada tabel 14 berikut :

Tabel 14. Hasil Validasi Media Pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*

NO	Validasi	Persentase	Kriteria
1	Materi	92,5%	Sangat Valid
2	Bahasa	97,5%	Sangat Valid
3	Desain	82,5%	Valid
Rata-rata		90,8%	Sangat Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* kelas V sekolah dasar memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 90,83%. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* kelas V sekolah dasar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid yaitu dari aspek materi, aspek bahasa, dan aspek desain digunakan tanpa revisi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Data praktikalitas media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* diperoleh dari lembar validasi praktikalitas guru dan peserta didik. Menurut Fitria, Mustami dan Taufiq (2017:4), kepraktisan suatu media ditentukan dari hasil penilaian penggunaan atau pemakai. Secara umum, hasil praktikalitas respon guru dan siswa dapat di lihat pada tabel 15 berikut ini :

No	Praktikalitas	Persentase	Kriteria
1	Praktikalitas oleh Guru	92,5%	Sangat Praktis
2	Praktikalitas oleh Siswa	87,5%	Praktis
Rata - Rata		90%	Sangat Praktis

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* kelas V sekolah dasar memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase 90%. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* kelas V sekolah dasar yang dikembangkan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality*

DAFTAR RUJUKAN

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan dalam Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mahoney, J. (2018). *Instructional Design Principles for Online Learning*. New York: Springer.
- Saputra, R., & Putra, H. (2021). "Penggunaan Model ADDI dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(1), 10-20.

Executive Summary

MELA RAHMADAYANA 2025. “MELA RAHMADAYANA 2025. “ *Development of Augmented Reality-Based Science Learning Media for Grade V Elementary School Students*

Supervisor: Yulfia Nora, S.Pd.,M.Pd

Executive Summary

Education is an effort to enhance a person's abilities in cognitive, affective, and psychomotor aspects. According to Marisa (2021:1), "education is a necessity that must be received by every individual." Education in Indonesia continuously undergoes changes and curriculum development to improve the quality and standards of education.

This study is designed using the Research and Development (R&D) method. According to Sugiyono (2022:297), "development research is research used to produce a specific product and test its effectiveness." The researcher employs the Research and Development method because the goal is to develop an Augmented Reality-based media product that serves as a solution, particularly in classroom learning issues. This research and development will result in an Augmented Reality media product that integrates reality with two-dimensional or three-dimensional images using a camera as the medium.

The research trial was conducted at SD Negeri 03 Bukit Tambun Tulang, Pesisir Selatan Regency, from February 21, 2025, to February 22, 2025. The study aimed to test the validity and practicality of the Augmented Reality-based IPAS learning media. Validity testing was conducted by one subject matter expert, one language expert, and one design expert. Meanwhile, practicality was assessed through trials of the Augmented Reality media at SDN 03 Bukit Tambun Tulang, Pesisir Selatan Regency, using a practicality assessment sheet from educators.

This study aims to develop Augmented Reality-based IPAS learning media for fifth-grade elementary school students. By utilizing AR technology, learning about cultural diversity becomes more interactive and engaging, helping students understand abstract concepts

through 3D models that can be rotated and explored. The use of the Assemblr Edu application in developing this media enables content delivery in a more concrete form, increasing student engagement in the learning process.

The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validity of this learning media was assessed by subject matter experts, language experts, and design experts, while its practicality was tested through implementation at SDN 03 Bukit Tambun Tulang, Pesisir Selatan Regency. The research results indicate that the learning media received high validity and practicality scores, proving its effectiveness in enhancing students' understanding of IPAS material.

This study makes a significant contribution to education, especially in leveraging AR technology for interactive learning. The use of AR in education not only helps students better understand the material but also increases learning motivation. It is hoped that this innovation can be more widely applied at various educational levels to support more effective and enjoyable learning experiences.

The validity of a product can be determined through validation activities conducted by subject matter experts, language experts, and design experts. According to Juniar et al. (in Fitria, Mustami, Taufiq, 2017:4), product validation is carried out by validators, in this case, lecturers or experts with experience in evaluating new products. The analysis results serve as guidelines for revising or improving product deficiencies after the validation process. The validity results of the Augmented Reality-based IPAS learning media development are as follows:

In general, the validation results of the Augmented Reality-based IPAS learning media for fifth-grade students are presented in Table 14 below:

Table 14. Validation Results of Augmented Reality-Based IPAS Learning Media

No	Validation	Percentage	Criteria
1	Subject Matter	92.5%	Highly Valid
2	Language	97.5%	Highly Valid
3	Design	82.5%	Valid
Average		90.8%	Highly Valid

The table above shows that the Augmented Reality-based IPAS learning media for fifth-grade elementary school students meets the "Highly Valid" criteria with a percentage of 90.83%. This indicates that the developed Augmented Reality-based IPAS learning media for fifth-grade elementary school students has met the highly valid criteria in terms of subject matter, language, and design, and can be used without revision as a learning media in elementary schools.

The practicality data of the Augmented Reality-based IPAS learning media was obtained from the teacher and student practicality validation sheets. According to Fitria, Mustami, and Taufiq (2017:4), the practicality of a media is determined based on user evaluations. In general, the results of teacher and student response practicality assessments are shown in Table 15 below:

Table 15. Practicality Results of Augmented Reality-Based IPAS Learning Media

NO	Practicality	Percentage	Criteria
1	Teacher Practicality	92.5%	Highly Practical
2	Student Practicality	87.5%	Practical
Average		90%	Highly Practical

The table above indicates that the Augmented Reality-based IPAS learning media for fifth-grade elementary school students meets the "Highly Practical" criteria with a percentage of 90%. This means that the developed Augmented Reality-based IPAS

learning media for fifth-grade elementary school students is highly practical and suitable for use as a learning media in elementary schools.

Keywords: Development of Augmented Reality-Based IPAS Learning Media

References

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. Jurnal Tarbiyah al-Awlad, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Zein, Z., & Salam, A. (2019). Implementasi Khazanah Surau Terhadap Pendidikan Islam Modern. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 127-141.
- Azkiya, H., & Tamrin, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-Sd-an Mahasiswa Prodi Pgsd. *Puitika*, 13(2), 162. <https://doi.org/10.25077/puitika.13.2.162--173.2017>
- Azkiya, H, dan M. Tamrin. 2018. *Upaya Mengoptimalkan Pendidikan Berbasis Karakter Siswa TPQ/TQA Masjid Darul Mukhlisin Padang*. Jurnal gervasi, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018. Halaman 47-56
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Kartika, M., & Alfurqan, A. (2022). Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9378-9385.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang. *MANAZHIM*, 4(1), 133-144.
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolahalam Minangkabau di Kota Padang. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(2), 215-225.
- Sarina, D., Hidayat, A., Zen, A. R., Gusvita, A., Safni, P., Yanda, T. A., & Alfurqan, A. (2021). Persepsi Wali Santri Terhadap Pendidikan Seks pada Anak di TPQ Baitul Amal Kota Padang. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 2(1), 12-25.
- Shobri, F., & Alfurqan, A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam pada Program Sekolah Penggerak di SD Negeri 03 Kandis. *Journal on Education*, 5(3), 7938-7945.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132

- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang. Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Yuniendel, R. K., Trinova, Z., Wiyanti, V., & Tamrin, M. (2022). Analisis strategi lightening the learning climate pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(11), 1497-1504.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.
- Sugiyono. (2022). *Educational Research Methods: Quantitative, Qualitative, and R&D Approaches*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M. (2019). *Design and Development Research in Education*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mahoney, J. (2018). *Instructional Design Principles for Online Learning*. New York: Springer.
- Saputra, R., & Putra, H. (2021). "The Use of the ADDI Model in the Development of Technology-Based Learning Media." *Journal of Vocational and Technology Education*, 15(1), 10-20.