

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED*
REALITY BERBASIS KARTU PADA MATA
PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SD NEGERI 69 BANDA ACEH**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :

Julita Putri

22108020



UBBG

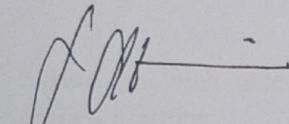
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2026**

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Kartu pada mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh telah di pertahankan dalam ujian skripsi oleh Julita Putri (22108020). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Rabu 29 April 2026.

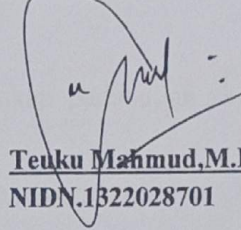
Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN.0128068203

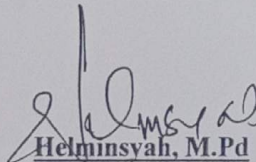
Pembimbing II



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN.1322028701

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



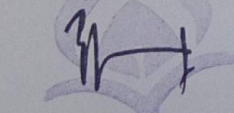
Helminsyah, M.Pd
NIDN.1320108501

Mengesahkan

Pj Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Universitas Bina Bangsa Getsempena



Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, Phd
NIDN.1010108304

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS
KARTU PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SD NEGERI 69 BANDA ACEH**

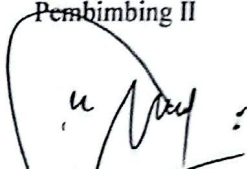
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji
Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 29 April 2026

Pembimbing I


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN.0128068203

Pembimbing II


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN.1322028701

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Helminsyah, M.Pd
NIDN.1320108501

Mengetahui

Pj Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena


Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, PhD
NIDN.1010108304

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sayaberidentitas dibawah ini :

Nama : Julita Putri

NIM : 22108020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh 29 April 2026



METERAI
TEMPEL
758ANX382471638

Julita Putri

NIM: 22108020

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Kartu Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh”. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

ABSTRAK

Julita Putri. 2026. Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Kartu pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I Dr. Syarfuni, M.Pd, Pembimbing II Teuku Mahmud, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Augmented Reality* berbasis kartu pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen bentuk *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 69 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes pretest dan posttest. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,088 dan untuk posttest sebesar 0,099. Karena kedua nilai lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa data layak untuk dianalisis lebih. Dan hasil data uji Paired Samples Test guna melihat perbedaan hasil pretest dan posttest. Diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\leq 0,05$) dan rata-rata peningkatan sebesar 25,00000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kartu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di daerahku.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Augmented Reality*, IPAS, hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Julita Putri. 2026. The Effect of Card-Based Augmented Reality Learning Media in Science on the Learning Outcomes of Third-Grade Students at SD Negeri 69 Banda Aceh. Undergraduate Thesis, Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor I Dr. Syarfuni, M.Pd., Supervisor II Teuku Mahmud, M.Pd.

This study aims to determine whether the use of *Augmented Reality* learning media in the science on the learning outcomes of third-grade student at SD 69 Banda Aceh. This research employed a quantitative approach using an experimental method with a one group pretest-posttest design. The research subjects were all third-grade students of SD Negeri 69 Banda Aceh. Data were collected through pretest and posttest. The results of the normality test using the *Shapiro-Wilk* test showed that the significance value for the pretest data was 0.088 and for the posttest data was 0.099. Since both significance values were greater than 0.05, it can be concluded that the data were normally distributed and suitable for further analysis. The results of the Paired Samples Test used to examine the differences between pretest and posttest scores showed a significance value of 0.000 (≤ 0.05) with an average improvement of 25.00000. These results indicate that the use of *Augmented Reality* learning media has a positive effect on improving students' learning outcomes in the IPAS subject. The conclusion of this study is that *Augmented Reality* learning media in the IPAS subject are effective in improving students' learning outcomes on the topic of natural and artificial features in the local area.

Keywords: learning media, *Augmented Reality*, IPAS, students' learning outcomes.

DAFTAR ISI

BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	7
KAJIAN TEORI	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	8
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.2 Media <i>Augmented Reality</i>	10
2.2.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	10
2.2.2 Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	10
2.2.3 Langkah-langkah Membuat Media <i>Augmented Reality</i>	11
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	15
2.2.5 Penerapan <i>Augmented Reality</i>	16
2.3 Indikator Materi Kenampakan Alam dan Buatan Di Daerahku	17
2.4 Mata Pelajaran IPAS	17
2.4.1 Tujuan Pembelajaran IPAS	19
2.4.2 Manfaat Pembelajaran IPAS	20
2.5 Materi Kenampakan Alam dan Buatan Di Daerahku	21
2.6 Hasil Belajar	25
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar	25
2.6.2 Ranah Penilaian Hasil Belajar	26

2.6.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
2.7 Kajian Penelitian Relevan	29
2.8 Kerangka Berfikir	31
2.9 Hipotesis Penelitian	32
BAB III	34
METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Pendekatan Penelitian.....	34
3.2 Populasi dan Sampel	35
3.2.1 Populasi Penelitian	35
3.2.2 Sampel Penelitian	35
3.3 Variabel Penelitian	35
3.3.1 Variabel Bebas X (Independen Variabel).....	35
3.3.2 Variabel Terikat Y (Dependen Variabel)	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1 Tes	35
3.4.2 Dokumentasi	36
3.5 Instrumen Penelitian	36
3.6 Teknik Analisis Data	40
3.6.1 Uji Normalitas	40
3.6.2 Uji N-Gain	40
3.6.3 Uji Hipotesis	41
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	42
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	42
4.2 Hasil Penelitian.....	43
4.2.1 Analisis Deskripsi Data Penelitian	44
4.2.2 Hasil Tes	44
4.2.3 Hasil Uji Normalitas	45
4.2.4 Hasil Uji N-Gain	46

4.2.5 Hasil Uji Hipotesis	46
4.3 Pembahasan	47
BAB V	50
KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DOKUMENTASI PENELITIAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Indikator dan soal pretest posttest.....	36
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks N-Gain	41
Tabel 4.1 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 4.3 Hasil Uji N-Gain.....	46
Tabel 4.4 Paired Samples Test.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Membuat Media <i>Augmented Reality</i>	11
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	
Lampiran 2. LKPD	
Lampiran 3. Lembar Jawaban Soal Pretest dan Posttest	
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Bahasa	
Lampiran 5. Lembar Validasi Media Pembelajaran	
Lampiran 6. Lembar Validasi Soal/Materi	
Lampiran 7. Hasil SPSS	
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Kampus	
Lampiran 9. Surat Keterangan dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh	
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian	
Lampiran 11. Lembar Rubrik Penilaian	
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian	
Lampiran 13. Dokumentasi Wawancara Wali Kelas	
Lampiran 14. Gambar Media AR Berbasis Kartu	