

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*
UNTUK PEMBELAJARAN IPAS MATERI BUMI
BERUBAH PADA KELAS V SD NEGERI 22 KOTA
BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Devia Baroena

20080067



UBBG

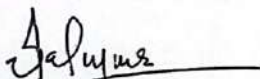
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

LEMBARAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK
PEMBELAJARAN IPAS MATERI BUMI BERUBAH PADA
KELAS V SD NEGERI 22 KOTA BANDA ACEH

Skripsi ini telah di setujui untuk di pertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 13 Februari 2025

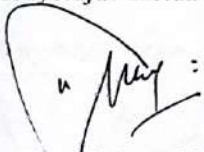
Pembimbing I


Safrina Junita .M.Pd
NIDN. 1317069101

Pembimbing II


Uly Muzakir.MT
NIDN. 0127027902

Menyetujui Ketua Prodi


Teuku Mahmud.M.Pd
NIDN : 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Sr. Svarfuni.M.Pd
NIDN : 0128068203

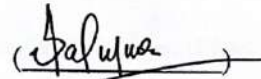
PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK
PEMBELAJARAN IPAS MATERI BUMI BERUBAH PADA
KELAS V SD NEGERI 22 KOTA BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina BangsaGetsempena

Banda Aceh, 13 Februari 2025
Tanda Tangan

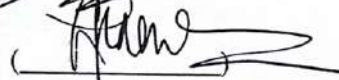
Pembimbing I : Safrina Junita, M.Pd
NIDN. 1317069101



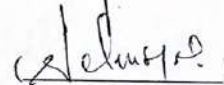
Pembimbing II : Ully muzakir, MT
NIDN. 0127027902



Penguji I : Prof.Dr. Hj. Lili Kasmini., S.Si,M.Si
NIDN.01171268701



Penguji II : Helminsyah, M.Pd
NIDN.1320108501



Menyetujui Ketua Prodi



Teuku Mahmud.M.Pd
NIDN : 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Bina BangsaGetsempena



Dr. Syarifuni.M.Pd
NIDN : 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Devia Baroena
NIM : 20080067
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 13 Februari 2025


70ALX058691003
Devia Baroena

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya, sehingga skripsi “Pengembangan Media *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran IPAS Materi Bumi Berubah Pada Kelas V SD Negeri 22 Kota Banda Aceh” dapat diselesaikan. Skripsi ini meliputi pengembangan media *augmented reality* dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman bagi para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan dalam menulis skripsi ini sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua saya tercinta yaitu Ibunda tercinta Zuryati dan Ayahanda tercinta Abdullah.
2. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

3. Dr. Syarfuni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi ini.
4. Teuku Mahmud, M.Pd. selaku Ketua Program Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Safrina Junita, M.Pd. selaku pembimbing I yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini.
6. Uly Muzakir, MT. selaku pembimbing II ditengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi mulai dari awal sampai akhir.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Teman-teman, guru dan staf SDN 22 Kota Banda Aceh atas dukungan dan pengertiannya.
9. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan angkatan 2020 sebagai teman berbagi rasa dalam suka, duka dan segala bantuan serta kerja sama sejak mengikuti studi sampai penyelesaian skripsi ini.
10. Tidak terlepas kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

11. Terima kasih kepada diriku sendiri karena sudah bertahan dan berjuang sampai saat ini sampai mampu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran IPAS dimasa depan.

Banda Aceh, Juli 2024
Penyusun,

Devia Baroena

MOTTO

*“Teruslah melangkah kedepan dan raih kesuksesanmu,
ada Ibu disisimu yang selalu mensupportmu dan meridhoi setiap langkahmu
duhai buah hatiku”
(Ibundaku tercinta dan roll modelku Zuryati. S.Pd.)*

ABSTRAK

Devia Baroena. 2024. *Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Pembelajaran IPAS Materi Bumi Berubah Pada Kelas V SD Negeri 22 Kota Banda Aceh*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I Safrina Junita, M.Pd., dan Pembimbing II Uly Muzakir, MT.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan media *augmented reality* untuk pembelajaran IPAS materi bumi berubah pada kelas V SD Negeri 22 Kota Banda Aceh yang memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media, materi, bahasa, angket repon guru dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *augmented reality* pada materi bumi berubah yang dikembangkan berdasarkan validator materi, validator media, validator bahasa untuk menganalisis kevalidan mendapatkan skor 92,86% dengan kriteria sangat valid, validator angket respon guru untuk kepraktisan mendapatkan skor 92,5% dengan kriteria sangat praktis dan validator soal tes untuk melihat keefektifan mendapatkan skor 80,7% dengan kriteria efektif. Sehingga pengembangan media *augmented reality* untuk pembelajaran IPAS materi bumi pada kelas V SD Negeri 22 Kota Banda Aceh sangat valid, sangat praktis dan efektif di gunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *augmented reality*, IPAS, bumi berubah.

ABSTRACT

Devia Baroena. 2024. Development of Augmented Reality Media for Science and Science Learning: Earth Changes in Class V at SD Negeri 22 Banda Aceh City. Thesis, Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bina Bangsa Getsempena University. Supervisor I Safrina Junita, M.Pd., and Supervisor II Uly Muzakir, MT.

The aim of this research is to produce the development of augmented reality media for learning science and technology on changing earth material in class V of SD Negeri 22 Banda Aceh City which meets the criteria of being very valid, very practical and effective. The method used in this development is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of the following steps: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. . The data collection techniques used were validation of media, materials, language, teacher response questionnaires and test questions. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis techniques. The results of the research show that the development of augmented reality media on changing earth material which was developed based on material validators, media validators, language validators to analyze validity got a score of 92.86% with very valid criteria, the teacher response questionnaire validator for practicality got a score of 92.5% with The criteria are very practical and the validator of the test questions to see the effectiveness of getting a score of 80.7% with the effective criteria. So the development of augmented reality media for learning science and science on earth material in class V of SD Negeri 22 Banda Aceh City is very valid, very practical and effective in use in the learning process.

Keywords: Learning media, augmented reality, science and technology, changing earth.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 latar Belakang.....	1
1.2 Indentifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Pengembangan.....	11
2.1.2 Media Pembelajaran.....	11
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.5 Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.1.3 <i>Mobile Learning</i> pada Perangkat Android.....	18
2.1.4 Media <i>Augmented Reality</i>	19
2.1.4.1 <i>Augmented Reality</i>	19
2.1.4.2 Manfaat dan Fungsi <i>AR</i>	21
2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>AR</i>	22
2.1.4.4 Pembuatan Media Pembelajaran <i>AR</i>	23
2.1.5 Pembelajaran IPAS.....	24
2.1.6 Materi Bumi Berubah.....	25
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	27
2.3 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Pendekatan Penelitian.....	31
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Subjek Penelitian.....	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34

3.4.1	Angket Validasi.....	34
3.4.1.1	Angket Validasi Media.....	34
3.4.1.2	Angket Validasi Materi.....	34
3.4.1.3	Angket Validasi Bahasa.....	35
3.4.2	Angket Respon Guru.....	35
3.4.3	Tes	35
3.5	Instrumen Penelitian.....	36
3.5.1	Lembar Validasi.....	36
3.5.1.1	Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	36
3.5.1.2	Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	37
3.5.1.3	Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	39
3.5.2	Lembar Validasi Angket Respon Guru.....	41
3.5.3	Lembar Soal Tes.....	42
3.6	Teknik Analisis Data.....	42
3.6.1	Analisis Data Deskriptif Kuantitatif.....	42
3.6.1.1	Analisis Validitas Media <i>Augmented Reality</i>	43
3.6.1.2	Analisis Angket Kepraktisan Media.....	43
3.6.1.3	Analisis Hasil Belajar.....	44
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1	Hasil Penelitian	46
4.2	Hasil Analisis	46
4.2.1	Analisis Kebutuhan.....	46
4.3	Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	47
4.4	Hasil <i>Development</i> (Pengembangan).....	51
4.4.1	Hasil Validasi Ahli Materi.....	51
4.4.2	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	52
4.4.3	Hasil Validasi Ahli Media.....	53
4.4.4	Hasil Angket Respon Guru.....	57
4.5	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	58
4.6	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	60
4.7	Pembahasan.....	61
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Angket Validitas Oleh Ahli Desain Media.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validitas Oleh Ahli Desain Media.....	37
Tabel 3.3 Skala Angket Validitas Oleh Ahli Materi Pembelajaran.....	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validitas Oleh Ahli Materi Pelajaran.....	39
Tabel 3.5 Skala Angket Validitas Oleh Ahli Bahasa.....	39
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validitas Oleh Ahli Bahasa.....	40
Tabel 3.7 Aspek Penilaian Kepraktisan.....	41
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	42
Tabel 3.9 Kriteria Hasil Uji Validitas <i>Augmented Reality</i>	43
Tabel 3.10 Kriteria Hasil Kepraktisan Terhadap <i>Augmented Reality</i>	44
Tabel 3.11 Kriteria Nilai Keefektifan Media.....	45
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Bahasa.....	53
Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4.4 Data Angket Respon Guru.....	57
Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Guru.....	26
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	32
Gambar 4.1 Langkah-Langkah Penyusunan Media Ar.....	50
Gambar 4.2 Hasil Revisi Dan Saran Pada Materi Pembelajaran.....	55
Gambar 4.3 Grafik Keseluruhan Dari Penilaian Media.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Materi.....	70
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	72
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media.....	74
Lampiran 4 Lembar Validasi Soal.....	76
Lampiran 5 Lembar Soal.....	78
Lampiran 6 Lembar Validasi Angket Respon Guru.....	81
Lampiran 7 Soal Tes Yang Telah Dijawab Peserta Didik.....	83
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dari Kampus.....	86
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dinas.....	87
Lampiran 10 Surat Izin Telah Menyelesaikan Penelitian Sekolah.....	88
Lampiran 11 Surat Pengkaji Proposal Skripsi.....	89
Lampiran 12 Surat Pembimbing Skripsi.....	90
Lampiran 13 Hasil Belajar Siswa.....	91
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian Di Kelas V-A.....	92
Lampiran 15 Scan Barcode.....	93