

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
(AR) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V PADA MATERI MENGAPA
BENTUK PERMUKAAN BUMI BERUBAH-UBAH DI SDN 11 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh:

Erni Fasmawati

06131282126036

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR)
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V PADA MATERI MENGAPA
BENTUK PERMUKAAN BUMI BERUBAH-UBAH DI SDN 11 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh:

Erni Fasmawati

06131282126036

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR)
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V PADA MATERI MENGAPA
BENTUK PERMUKAAN BUMI BERUBAH-UBAH DI SDN 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Erni Fasmawati

NIM 06131282126036

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

NIP. 197605122006042006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR)
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V PADA MATERI MENGAPA
BENTUK PERMUKAAN BUMI BERUBAH-UBAH DI SDN II INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Erni Fasmawati

NIM : 06131282126036

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesabkan :

Pembimbing

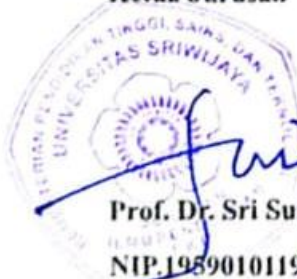


Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

NIP. 197605122006042006

Mengetahui,

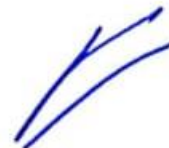
Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

Koordinator Prodi PGSD



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR)
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V PADA MATERI MENGAPA
BENTUK PERMUKAAN BUMI BERUBAH-UBAH DI SDN 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Erni Fasmawati

NIM : 06131282126036

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari : Jumat


Tanggal : 21 Februari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.



2. Anggota : Bunda Harini, M.Pd.



**Indralaya, Maret 2025
Koordinator Prodi PGSD**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erni Fasmawati

NIM : 06131282126936

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Pada Materi Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-Ubah Di SDN 11 Indralaya" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 04 Maret 2025



Erni Fasmawati

NIM 06131282126036

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membimbing dan kebersamai penelitian selama proses penulisan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
- ❖ Kepada dua pilar kekuatan peneliti Bapak Hadi Suparno dan Ibu Kartini orang tua yang sangat peneliti cintai yang tak hentinya memberikan segala bentuk kasih sayang dan dukungan kepada peneliti dan tak henti-hentinya mendoakan kelancaran dan kesuksesan peneliti.
- ❖ Kepada adikku Rani Rahma Wati yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti dan selalu menjadi penyemangat.
- ❖ Kepada Ibu Dr. Esti Susiloningsih, M.Si., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan dengan tulus membimbing peneliti selama proses penulisan skripsi.
- ❖ Kepada 03051181924013 yang selalu kebersamai dan memberikan dukungan yang tak henti-hentinya kepada peneliti selama proses penulisan skripsi.
- ❖ Kepada sahabat-sahabatku Alfini Sundari, Andini Prakasiwi, Deana Dwi Arty dan Dwi Indun Agustina yang selalu menjadi tempat mencurahkan asa dan menjadi pemberi semangat kepada peneliti.
- ❖ Kepada sahaba-sahabat seperjuanganku PGSD 2021 Indralaya yang akan selalu menjadi bagian tak terpisahkan dari perjuangan peneliti.
- ❖ Kepada Kepala Sekolah SDN 11 Indralaya, dewan guru dan seluruh peserta didik yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung.
- ❖ Almamaterku tercinta ‘Universitas Sriwijaya’

Motto

“Be grateful”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran IPAS Kelas V pada Materi Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-Ubah Di SDN 11 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Dengan selesainya penulisan skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Esti Susiloningsih, M.Si., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Selanjutnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Bunda Harini, M.Pd., selaku penguji pada pelaksanaan sidang skripsi. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga kepada Kepala Sekolah SDN 11 Indralaya, bapak/Ibu guru, dan peserta didik yang telah membantu dalam penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini. Lebih lanjut, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan di Universitas Sriwijaya. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan di masa mendatang.

Indralaya, 21 Februari 2025

Erni Fasmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 Augmented Reality.....	13
2.4 Pembelajaran IPAS di SD.....	16
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	25
2.6 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Subjek Penelitian.....	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Instrumen Penelitian.....	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.2 Pembahasan.....	56
BAB V KESIMPULAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan Guru	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Respon Guru	33
Tabel 3.3 Angket Respon Guru	34
Tabel 3.4 Kisi- kisi Angket Respon Peserta Didik.....	35
Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik	35
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.7 Validasi Ahli Materi	37
Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.9 Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.10 Kategori Nilai Hasil Validasi	40
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Validasi	41
Tabel 3.12 Kategori Nilai Hasil Angket Respon	41
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Kepraktisan	42
Tabel 4.1 Rumusan Tujuan Pembelajaran	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	48
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.4 Revisi Ahli Media dan Ahli Materi	50
Tabel 4.5 Hasil Ujicoba Perorangan	51
Tabel 4.6 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	53
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Gale	12
Gambar 2.2	Halaman depan website Assemblr Edu	15
Gambar 2.3	Air laut surut	19
Gambar 2.4	Gempa	20
Gambar 2.5	Abrasi pada pantai	21
Gambar 2.6	Banjir akibat hujan	21
Gambar 2.7	Pemukiman	22
Gambar 2.8	Kebakaran hutan	23
Gambar 2.9	Penambangan	23
Gambar 2.10	Siklus air	24
Gambar 2.11	Skema kerangka berpikir	27
Gambar 3.1	Pendekatan ADDIE	29
Gambar 4.1	Pelaksanaan ujicoba perorangan	51
Gambar 4.2	Pelaksanaan ujicoba kelompok kecil	52

LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Judul Skripsi	66
Lampiran 2. Lembar Pengesahan Proposal Skripsi.....	67
Lampiran 3. SK Pembimbing.....	68
Lampiran 4. SK Izin Penelitian FKIP	70
Lampiran 5. SK Izin Penelitian Dinas Pendidikan Ogan Ilir	71
Lampiran 6. SK Selesai Melakukan Penelitian.....	72
Lampiran 7. Angket Hasil Validasi Ahli Media	73
Lampiran 8. Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 9. Angket Hasil Respon Guru.....	81
Lampiran 10. Angket Hasil Respon Peserta Didik	84
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	100
Lampiran 12. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media.....	101
Lampiran 13. Storyboard Layout	104
Lampiran 14. Hasil Pengembangan.....	111
Lampiran 15. Hasil Produk.....	120
Lampiran 16. Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	126
Lampiran 17. Surat Bebas Plagiat.....	127
Lampiran 18. Kartu Bimbingan Skripsi.....	128
Lampiran 19. Tabel Perbaikan Skripsi.....	130
Lampiran 20. Bukti Perbaikan Skripsi.....	144
Lampiran 21. Izin Penjilidan.....	145

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
(AR) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V PADA MATERI
MENGAPA BENTUK PERMUKAAN BUMI BERUBAH-UBAH DI SDN 11
INDRALAYA**

Erni Fasmawati (06131282126036)

06131282126036@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran AR pada pembelajaran IPAS kelas V pada materi “Mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah” yang berisi prosedur pengembangan, validitas dan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil uji validitas yang didapatkan dengan ahli media mendapat presentase sebesar 96.43% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas dengan ahli materi mendapatkan presentase sebesar 90.63% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan dengan uji perorangan mendapatkan skor presentase 86.90% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan dengan kelompok kecil mendapatkan skor presentase sebesar 94.94% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan dengan guru kelas mendapatkan hasil presentase sebesar 97.5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran AR layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Augmented Reality,
IPAS, Mengapa Bentuk Bumi Berubah-Ubah**

***DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY (AR) LEARNING MEDIA IN
GRADE V SCIENCE LEARNING ON THE MATERIAL WHY THE FORM
OF THE EARTH'S SURFACE CHANGES IN SDN 11 INDRALAYA***

Erni Fasmawati (06131282126036)

06131282126036@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The study aims to produce Augmented Reality (AR) learning media products in class V science learning on the material why the shape of the earth's surface changes which contains development procedures, validity and practicality of the media developed. The type of research used is research and development (Research and Development) using the ADDIE development model which has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The study uses data collection techniques in the form of interviews, questionnaires and documentation. The results of the validity test obtained with media experts got a percentage of 96.43% with a very valid category. The results of the validity test with material experts got a percentage of 90.63% with a very valid category. The results of the practicality test with individual tests got a percentage score of 86.90% with a very practical category. The results of the practicality test with small groups got a percentage score of 94.94% with a very practical category. The results of the practicality test with class teachers got a percentage result of 97.5% with a very practical category. Thus it can be concluded that the Augmented Reality (AR) learning media product is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Augmented Reality, Science, Why the Shape of the Earth Change

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan hak yang wajib didapatkan oleh seluruh manusia tidak terkecuali bagi seluruh warga negara Indonesia seperti yang dicantumkan dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Neli (2023) menyebutkan bahwa tujuan dari pendidikan adalah membantu peserta didik mengembangkan potensi maksimal mereka serta memperoleh keterampilan, sikap spiritual, kecerdasan, pengendalian diri, karakter yang luhur, kepercayaan diri, tanggung jawab, dan kemampuan yang berguna bagi kehidupan pribadi mereka, agama, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka dari itu pemerintah berupaya untuk selalu memaksimalkan pendidikan di Indonesia agar lebih baik lagi.

Kualitas pendidikan di Indonesia selalu mengalami peningkatan dan perkembangan. Seperti yang diketahui oleh banyak orang bahwa sistem pendidikan di Indonesia sering kali mengalami perubahan kurikulum dari masa awal kemerdekaan hingga saat ini. Pendidikan beradaptasi dengan perubahan era dan perkembangan globalisasi melalui pengembangan kurikulum. Perubahan dan tuntutan adaptasi bagi peserta didik dan guru menjadi tantangan yang harus dihadapi, karena pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang terus berkembang. Perubahan dan peningkatan dalam dunia pendidikan mencakup berbagai komponen, termasuk kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, serta mutu manajemen pendidikan. Selain itu menurut Jihan, dkk., (2023) perubahan juga mencakup inovasi dalam metode mengajar yang mencakup segala aspek bahan ajar termasuk media pembelajaran.

Saat ini pendidikan di Indonesia mengimplementasikan kurikulum Merdeka Belajar tetapi belum 100% terlaksana diterapkan di penjuru Nusantara. Kurikulum Merdeka Belajar belum dapat diterapkan di beberapa sekolah karena keterbatasan teknologi dan komunikasi di daerah. Pemanfaatan teknologi dan komunikasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran agar kualitas pembelajaran menjadi

lebih baik lagi seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk membantu peserta didik menguasai kemampuan *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communicatian and Collaboration* atau yang sering disebut dengan kompetensi abad 21. Maka dari itu guru harus menggunakan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Guru bisa lebih kreatif memadukan metode mengajar dengan menggunakan teknologi hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mendengar ceramah namun juga bisa melihat sehingga materi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami dalam bentuk media pembelajaran.

Menurut Monica (2023) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting lebih khusus dalam ranah pendidikan dasar dikarenakan peserta didik dengan rentan usia 7-11 tahun yang masih belum bisa belajar secara abstrak melainkan harus secara nyata atau serius disebut juga sebagai tahap utilitarian. Hal ini sejalan dnegan pengertian dari media pembelajaran sendiri yaitu sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran yang lebih konkret kepada peserta didik). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan konsep selama proses pembelajaran dengan tujuan mempercepat pemahaman di kelas, meningkatkan efektivitas, dan membantu peserta didik dalam memusatkan perhatian pada materi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V A SDN 11 Indralaya pembelajaran IPAS di sekolah dasar kerap hanya dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena peserta didik hanya sebatas menggunakan buku dan melihat media gambar, poster dan alat peraga di sekolah yang sudah digunakan berulang kali. Media pembelajaran sangat penting untuk digunakan, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS adalah AR yang merupakan media berbasis teknologi dan dapat dihadirkan di depan kelas sebagai media yang menarik dan dapat menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan.

AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, yang ditampilkan secara bersamaan di lingkungan nyata. Teknologi ini sering disebut sebagai realitas

tertambat dan sering digunakan dalam game. Yildirim (2020) menyebutkan AR adalah teknologi terobosan yang meningkatkan pengalaman pengguna terhadap lingkungan sekitar mereka dengan menggabungkan informasi digital dan fisik. AR dicirikan sebagai sistem yang mengintegrasikan elemen dunia maya dan dunia nyata secara real-time, sehingga memungkinkan pengguna untuk terlibat sekaligus. AR memungkinkan interaksi ini dengan menempatkan visual yang dihasilkan komputer di atas lingkungan nyata untuk menciptakan pengalaman realitas campuran. Teknologi AR masih relatif baru sehingga penggunaan dalam bidang pendidikan di Indonesia belum merata. Pengetahuan masyarakat dan guru pada teknologi ini masih minim sehingga menyebabkan penggunaan AR di lingkungan belajar masih rendah. Media pembelajaran AR dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti presentasi, memproyeksikan suatu objek, mensimulasikan fungsi alat, digunakan sebagai media pembelajaran dan lain-lain.

Menurut teori Piaget, peserta didik belum bisa berpikir secara abstrak sehingga memerlukan media yang nyata untuk mendukung pembelajaran yang dialami. Sedangkan, menurut pendapat Hulu (2023) saat ini guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dalam mengajar dan hanya berfokus pada buku yang digunakan didalam kelas karena menghadapi berbagai macam tantangan dan hambatan-hambatan, termasuk kendala dalam pengintegrasian, keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, dan isu privasi sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Seperti yang diketahui perkembangan dan pengetahuan peserta didik sekolah dasar terhadap teknologi sangat meningkat dengan pesat dan dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 11 Indralaya Ibu Yanuarti, S.Pd. Menerangkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam bentuk media pembelajaran merupakan salah satu tantangan bagi guru kelas dalam meningkatkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Guru hanya menggunakan media seperti gambar, poster, dan alat peraga yang sudah tersedia di sekolah dan hanya berfokus pada penggunaan buku pelajaran, ceramah serta menulis. Pembelajaran IPAS sebagai pembelajaran pengetahuan alam dan sosial

lebih baik diajarkan dengan cara yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran AR yang memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan berbagai macam objek, benda, ataupun peristiwa yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas melalui proyeksi 3D agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

Penelitian terdahulu telah mengkaji media pembelajaran AR adalah penelitian Ika Anjani (2021) yang berhasil mengembangkan media pembelajaran AR pada Materi Pemanasan Global kelas XI. Penelitian Syamiluddin (2023) juga menunjukkan keberhasilan dalam mengembangkan media pembelajaran AR pada Materi Model Atom. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ditya Wayan (2021) berhasil mengembangkan media pembelajaran AR pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia. Penelitian terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Reyhane Arslan, dkk (2020) yang berhasil mengembangkan AR *Application for Biology Education*. Penelitian- penelitian tersebut mengkaji media pembelajaran AR dengan sangat baik, namun masih terdapat celah yang dapat ditemukan untuk mengembangkan media pembelajaran AR yang lebih optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Pada Materi Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-Ubah Di SDN 11 Indralaya”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media AR dalam pembelajaran IPAS materi “Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah” di SDN 11 Indralaya?
2. Bagaimana kevalidan media AR dalam pembelajaran IPAS materi “Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah” di SDN 11 Indralaya?
3. Bagaimana kepraktisan media AR dalam pembelajaran IPAS materi “Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah” di SDN 11 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran AR dalam pembelajaran IPAS materi “Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah” di SDN 11 Indralaya
2. Untuk menguji kevalidan media pembelajaran AR dalam pembelajaran IPAS materi “Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah” di SDN 11 Indralaya
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran AR dalam pembelajaran IPAS materi “Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah” di SDN 11 Indralaya

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan berguna untuk berbagai pihak antara lain:

1. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi media pembelajaran disekolah.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi sumber belajar dan literasi tambahan ketika mengajar materi “Mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah”
3. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran AR untuk mengeksplorasi materi “Mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah”
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran AR pada materi “Mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah”

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W., Hadiapurwa, A. (2021) Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *JPP. Vol 38. No 1*
- Amelia, K.(2024) “ Pengembangan Media Smart Box Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Fotosintesis”. Universitas Sriwijaya
- Anhar, I. P., Mardiana, R., & Sita, R. (2022). Dampak kebakaran hutan dan lahan gambut terhadap manusia dan lingkungan hidup (studi kasus: Desa Bunsur, Kecamatan Sungai Apit, Kabupaten Siak, Provinsi Riau). *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM], Vol.6, No.*
- Anjani, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Augmented Reality Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik Kelas XI SMA/ MA. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol.8 No.2*
- Arty, D.W. (2023). *Pengembangan E- Modul berbasis gaya Belajar Kinestetik pada Materi Bioteknologi*. UIN Raden Fatah
- Asmayani,N. & Nurul. M.(2022).Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SDN Kalukuang Makassar. *Jurnal Of Education. Vol 06(1). 1271-1276*
- Bertha,A. Konversi Lahan Pertanian. ANTARA. <https://www.antaranews.com/foto/30662/konversi-lahan-pertanian> Diakses pada 25 Februari 2025
- Dewi, M. P., Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Mitigasi Bencana Banjir Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, Vol.1, No.2*
- Ditya, W.K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia*. UIN Syarif Hidayatullah
- Ecoedu. Gempa Bumi dan Manusia: Bagaimana Kita Menyikapi Alam yang Teka Terduga. ECOEDU.id. <https://www.ecoedu.id/gempa-bumi-dan-manusia-bagaimana-kita-menyikapi-alam-yang-tak-terduga/> Diakses pada 25 Februari 2025
- Ervianto, A., & Hariyanto, B. (2021). Analisis Dampak Abrasi Pantai Terhadap Lingkungan Sosial Di Kecamatan Bancar Kabupaten Tuban. *Swara Bhumi, Vol.1, No.1*
- Fadilah, A., Nurzakiah, K.N, Kanya, N.A, Hidayat, S.P., Setiawan. (2021). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research, Vol 1, No 2.*
- Fitriani, E. S., Annisa. M. & Kusnadi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Jurnal Widayogik, Vol 6 No.1*

- Ghaniem, A., Rasa, A., Oktora, A., Yasellia, M. (2021) *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta. Kemdikbudristek
- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, Vol. 2 No. 6
- Ilmawan, M. & Nanang, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro, Vol 1, No.1*
- Jihan. I., Asbari, M., & Nurhafifah, S. (2023). Quo Vadis Pendidikan Indonesia: Kurikulum Berubah, Pendidikan Membaik. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 17–22.
- Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Latief, M. Indonesia Punya Waktu 20 Tahun Belajar Kelola Tambang Freeport. aa.com. <https://www.aa.com.tr/id/ekonomi/indonesia-punya-waktu-20-tahun-belajar-kelola-tambang-freeport/1468679> Diakses pada 25 Februari 2025
- Mahendra, P. Dari 20,63 KM Pantai Abrasi, Penanganan Tahun Ini Hanya 80 Meter. BALI TRIBUNE. Diakses pada 25 Februari 2025 www.balitribune.co.id
- Meliya, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Buku Digital Menggunakan Aplikasi Anyflip Pada Materi Perkembangan Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 11 Palembang. Universitas Sriwijaya.
- Monica. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Mengenal Sila- Sila Pancasila Kelas V SDN 1 Tanjung Mulya*. Universitas Sriwijaya
- Nizamuddin. A, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., Abrory, M., Hana, P., Basalamah, J. & Sumianto. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*.Riau. DOT PLUS Publisher.
- Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Fungsi, Manfaat, Landasan, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* . Sukabumi. CV Jejak.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol. 6, No. 7*
- Perwitasari, N.H. Apa Penyebab Air Laut Surut di Bangka Belitung & Penjelasan BMKG. Tirto.id. <https://tirto.id/apa-penyebab-air-laut-surut-di-bangka-belitung-penjelasan-bmkg-gxjU> Diakses pada 25 Februari 2025
- Pratama, M. S. P. (2024). *Exploding Tidal Dynamics Through The Eyes Of Physics: Menjelajahi Dinamika Pasang Surut Melalui Kacamata Fisika*. *Jurnal Insan Madrasah: Sains dan Pendidikan Madrasah*, 2(1)
- Putra, M. A. (2023). Efek Psikologis dari Perubahan Iklim dan Bencana Alam. *Journal literacy notes, Vol.1 , No.2*
- Putra, O.N., Prakoso, A., Abas, L. Waspada Kerentanan Kebakaran Hutan dan Lahan Tahun 2022. Pantau Gambut. <https://pantaugambut.id/publikasi/waspada->

- [kerentanan-kebakaran-hutan-dan-lahan-tahun-2022](#) Diakses pada 25 Februari 2025
- Putriani, N. (2023). *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem kelas V SDN 05 Indralaya*. Universitas Sriwijaya
- Qorimah, E., Laksono, W., Hidayati, Y.M., Desstya, A. (2022) Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol 5, No.1
- Reni, Y.P. (2019). Penerapan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer di SMPN 1 Ngawen Gunungkidul. *E- Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*. Vol. 5, No.7
- Reyhanne, A., Kofoglu. M. & Dargut. C. (2020). Development of Augmented Reality for Biology Education. *Journal of TURKISH SCIENCE EDUCATION*, Vol. 17, No. 1
- RIDWAN, M. (2022). *Pengaruh ketersediaan ruang terbuka hijau terhadap kualitas lingkungan mikro di Taman Balekambang, kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Romadhona, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Saku Jurang Bagi Siswa Kelas II SDN 141 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Senda, A., Ismail, Jumadi, O. (2022) *Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi TPACK*. Universitas Negeri Malang
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Syaifulloh, A. K. (2021). Dampak Kerusakan Lingkungan Akibat Penambangan Pasir Merapi di Klaten. *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan*, Vol.2, No2
- Syamiluddin. (2023). “*Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Materi Model Atom*”. UIN Syarif Hidayatullah.
- Taqyuddin. M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality oada Pokok Bahasan Sistem Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas VII SMPN 41 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Ubabbudin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah. *Journal Edukatif*, Vol. 5, No.1
- Wicaksono, A. Kali Tebet Meluap Hingga Merendam Jalan Lapangan Ros. CNN INDONESIA. https://www.instagram.com/cnnindonesia/p/CLbstLthTI3/?img_index=1 Diakses pada 25 Februari 2025
- Yildirim, F. (2020). The effect of the augmented reality applications in science class on students' cognitive and emotional learning. *Journal of Education in Science, Environment and Health*.