

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED  
REALITY PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 18 MUARA TEBO  
KABUPATEN TEBO**

Amril<sup>1</sup>, Agus Saputra<sup>2</sup> Uli Ulya<sup>3</sup>

PGSD FKIP UNDHARI

Universitas Dharma Indonesia

<sup>2</sup> [Saputra45agus@gmail.com](mailto:Saputra45agus@gmail.com), <sup>3</sup> [Uliulyas2@gmail.com](mailto:Uliulyas2@gmail.com),

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the difficulties of students in preparing learning media, in the learning process, especially historical material, landscapes and community culture, media is needed in conveying learning. For this reason, it is necessary to have an innovation in the learning process for students to improve learning outcomes. This type of research is development research using the ADDIE model. The ADDIE model has five stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Analyze stage, at this stage needs analysis, material analysis, student analysis are carried out. Design stage, the design stage is carried out by designing instruments, products, questionnaires and test questions. Development stage, which carried out a validation test. Implementation phase, at this stage practicality and effectiveness are carried out. Evaluation stage, at this stage which is carried out at each stage starting from Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. As for the results of the development of augmented reality-based learning media obtained from 3 validators, augmented reality-based learning media obtained a percentage with an average of 89.3% with a very valid category. The practicality results assessed from the teacher's response questionnaire obtained a percentage with an average of 90.8% in the very practical category and the student response questionnaire obtained a percentage with an average of 88.17% with a very practical category. The results of the practicality of 23 students who took part in learning using the media developed in material 1 stated that 78.26% completed material 2 stated 82.60% complete and material 3 obtained 91.3% complete categorized as very practical in terms of use.*

**Keywords:** *Learning Media, Augmented Reality, ADDIE*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan peserta didik dalam menyiapkan media Pembelajaran, dalam proses pembelajaran khususnya materi sejarah, bentang alam dan budaya masyarakat memerlukan media dalam menyampaikan pembelajaran. Untuk itu perlu adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik guna meningkatkan hasil pembelajaran.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. model ADDIE ini memiliki lima tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap *Analyze*, pada tahap ini yang dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis peserta didik. Tahap *Design*, tahap perancangan dilakukan perancangan instrumen, produk, angket dan soal tes. Tahap *Development*, yang dilakukan uji validasi. Tahap *Implementation*, pada tahap ini dilakukan praktikalitas dan efektivitas. tahap *Evaluation*, pada tahap ini yang dilakukan di setiap tahapannya mulai *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Adapun hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang diperoleh dari validator yang berjumlah 3 orang, media pembelajaran berbasis *augmented reality* memperoleh persentase dengan rata-rata 89,3% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas yang dinilai dari angket respon pendidik memperoleh persentase dengan rata-rata 90,8% dengan kategori sangat praktis dan angket respon peserta didik memperoleh persentase dengan rata-rata 88,17% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas 23 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan 78,26% tuntas materi 2 dinyatakan 82,60% tuntas dan materi 3 didapatkan 91,3% tuntas dikategorikan sangat praktis dari segi penggunaan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, ADDIE

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah pondasi yang penting bagi seseorang untuk membangun masa depan nya, sehingga pelaksanaan pendidikan seharusnya lebih maksimal. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1 “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (Depdiknas, 2003). Sehingga dapat dikatakan pendidikan merupakan salah satu usaha yang pada dasarnya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan langkah untuk mencapai cita-cita suatu bangsa.

Berbagai upaya pemerintah melakukan pembaruan dalam sistem pendidikan guna terwujudnya cita cita bangsa Indonesia yang tercantum pada UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Republik Indonesia, 1945). Sehingga dalam

upaya mewujudkan cita-cita tersebut diperlukan sistem pendidikan yang mendukung potensi sumber daya manusia sebagai generasi penerus bangsa. Hal ini menjelaskan bahwa pendidikan berupaya merancang pengembangan potensi peserta didik yang nantinya tugas pendidik mampu mengasah potensi-potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal sehingga mampu berkembang menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Guna mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional seorang pendidik harus bisa berkreasi dan inovatif agar terbentuknya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, dapat disebut dengan pembelajaran yang komprehensif. Pembelajaran komprehensif merupakan pembelajaran yang terencana secara terpadu dan menyeluruh sesuai dengan rincian dari prosedur pembelajaran secara efektif dan menyenangkan.

Menurut keputusan menteri pendidikan, kebudayaan riset, dan teknologi Republik Indonesia nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas keputusan menteri pendidikan,

kebudayaan, riset dan teknologi nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran yang terbagi sebagai berikut antara lain ada pendidikan pancasila, mulok, bahasa inggris dan yang terbaru IPAS serta mata pelajaran lainnya. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS di gabungkan menjadi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam dan memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, menjadi satu kesatuan yang terikat. Pada setiap jenjang pendidikan telah di ajarkan mata pelajaran IPAS yang berbentuk gabungan mata pelajaran yang abstrak, untuk memahaminya memerlukan keseriusan dan konsentrasi yang tinggi bahkan memerlukan waktu yang lama. Namun pemahaman pada peserta didik merupakan tujuan dalam proses pembelajaran, berhasil atau tidaknya proses pembelajaran terlihat pada hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran IPAS di kelas akan lebih efektif dan menyenangkan jika memanfaatkan media dalam

proses pembelajaran nya. Media yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, agar peserta didik tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran bersama pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Untuk itu pendidik harus mampumemilah, mengkombinasikan, mempraktikan media yang ingin digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang diintegrasikan dengan TIK menjadi komponen penting dalam memenuhi capaian pembelajaran yang diharapkan karena media di tuntut untuk berkembang secara cepat dan dinamis sejalan dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan pengamatan selama program pengenalan lapangan persekolahan (PLP), ditambah dengan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap wali kelas IV SDN. 18 Muara Tebo pada tanggal 27 januari 2023. Wawancara yang dilakukan kepada wali kelas pada prinsipnya untuk menggali informasi tentang a) kondisi internal peserta didik pada pembelajaran IPAS, yang meliputi masalah-masalah yang dihadapi

peserta didik dalam pembelajaran IPAS sehingga kurangnya pemahaman pada materi, b) kondisi dalam pembelajaran IPAS, yang meliputi bahan ajar, dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

Sumber belajar yang digunakan di SDN.18 Muara Tebo pada pembelajaran IPAS sebelumnya menggunakan buku teks, video pembelajaran, *slide power point*, serta media kreatif yang sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik di kelas IV SD yang cenderung memiliki perbedaan dalam intelegensinya, dalam menyiapkan media pembelajaran memerlukan ketersediaan sarana dan prasarana yang membuat hasil belajar pada mata pelajaran IPAS maksimal. Dengan ini penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan pendidik.

Dalam proses membimbing pembelajaran di kelas IV SDN 18 Muara Tebo,

pendidik memulai pembelajarannya dengan membuka pembelajaran dengan bersemangat ditambah dengan motivasi yang membangun peserta didik dalam belajar, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran yang berawal dari mengulang materi sebelumnya berkaitan dengan materi yang di bahas dengan menggunakan metode ceramah dan pada akhir pembelajaran peserta didik melakukan tes pemahaman materi yang di arahkan oleh pendidik.

Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik melakukan sebuah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 18 Muara Tebo Kabupaten Tebo”. Semoga pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN. 18 Muara Tebo Kabupaten Tebo bisa membantu meningkatkan hasil belajar di pembelajaran IPAS yang ada di SDN 18 Muara Tebo.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*. metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut menurut Sugiyono dalam (Prananda, 2020). R&D dalam dunia pendidikan dan pembelajaran mengkhususkan pada pengembangan bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain atau desain bahan ajar produk. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *research and development* (P.Cbl, 2020). Model yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah model yang umum digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran (Dwitiyanti, 2020). Pendekatan ini dapat membantu mempersiapkan sistem pembelajaran, atau mengembangkan produk pembelajaran yang efisien dan

efektif (Dwitiyanti, 2020). Produk berbasis android yang dikembangkan biasa menggunakan model ADDIE (Sa'dah, 2019). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan berupa lembar validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket dokumentasi dan tes. Analisa data digunakan berupa analisis validitas, praktikalitas dan efektifitas.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pemaparan hasil penelitian mengikuti metode pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dan diuraikan secara runtut berikut ini.

#### **1. Hasil tahap analisis (*Analyze*)**

##### **a. Analisis Kebutuhan**

Data diperoleh dengan observasi menggunakan pedoman wawancara. Pedoman wawancara terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan jumlah responden 9 pendidik dan 27 peserta didik. Hasil wawancara di tampilkan

dalam bentuk tabel berikut ini.

**Tabel 4.1** Rekapitulasi responden pendidik

| Indikator  | Suka   | Tidak suka |
|------------|--------|------------|
| 1          | 4      | 5          |
| 2          | 3      | 6          |
| 3          | 5      | 4          |
| 4          | 3      | 6          |
| 5          | 7      | 2          |
| persentasi | 49,56% | 51,06%     |

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa 49,56% pendidik menyatakan respon suka dan 51,06% pendidik menyatakan respon tidak suka.

**Tabel 4.2** Rekapitulasi responden peserta didik

| Indikator  | Suka  | Tidak suka |
|------------|-------|------------|
| 1          | 21    | 6          |
| 2          | 13    | 14         |
| 3          | 23    | 4          |
| 4          | 24    | 3          |
| 5          | 27    | 0          |
| persentasi | 79,9% | 21,16%     |

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa 79,9% peserta didik menyatakan respon suka dan 21,16% peserta didik menyatakan respon tidak suka.

|            |          |
|------------|----------|
| Islam      | 26 orang |
| Non muslim | 1 orang  |

b. Analisis karakteristik peserta didik

Tabel 4.6 Rentang usia peserta didik

Data diperoleh dengan mempelajari dokumen yang bersumber dari sekolah ditampilkan pada tabel-tabel berikut ini :

| Rentang Umur (tahun) | Jumlah   |
|----------------------|----------|
| 9                    | 13 orang |
| 10                   | 12 orang |
| 11                   | 2 orang  |

Tabel 4.3. Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis kelamin | Jumlah   |
|---------------|----------|
| Laki-Laki     | 15 orang |
| Perempuan     | 12 orang |

Tabel 4.7 Hobi peserta didik

| Hobi                  | Jumlah   |
|-----------------------|----------|
| menggambar            | 2 orang  |
| Bermain bola          | 16 orang |
| Memainkan game online | 9 orang  |

Tabel 4.4 Jenis pekerjaan wali murid

| Pekerjaan   | Jumlah   |
|-------------|----------|
| PNS         | 3 orang  |
| Petani      | 2 orang  |
| Abdi Negara | 1 orang  |
| Pedagang    | 2 orang  |
| Guru        | 2 orang  |
| Wiraswasta  | 17 orang |

Tabel 4.5 Etnik peserta didik

|       |
|-------|
| Etnik |
|-------|

c. Analisis materi

Materi yang dipilih pada penelitian ini ada 3 materi dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

| <b>Capaian Pembelajaran</b>                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.1 Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/ digital. |

|                                                                                                                                                                                              |  |                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.2 Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. |  | kota/kabupaten tempat tinggal nya pada peta konvensional/ digital<br>Dimensi: Bernalar kritis                                                                                                                                                  |
| <b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>                                                                                                                                                              |  |                                                                                                                                                                                                                                                |
| 4.1.1 Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitan dengan profesi masyarakat.                                                                                           |  | 4.2.1.2 peserta didik menyajikan hasil karya tentang sejarah kegiatan tukar beli yang ada di daerah melalui proses penelusuran informasi dari tokoh atau orang yang ada di lingkungannya yang ada di daerahnya<br>Dimensi: Kebhinekaan global. |
| 4.2.1 Peserta didik mengenal budaya, sejarah ( baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.                        |  |                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Tujuan Pembelajaran</b>                                                                                                                                                                   |  |                                                                                                                                                                                                                                                |
| 4.1.1.1 peserta didik menggambar ragam bentang alam di lingkungan sekitar<br>Dimensi: kreatif                                                                                                |  |                                                                                                                                                                                                                                                |
| 4.1.1.2 peserta didik mengaitkan ragam bentang alam dengan profesi masyarakat di daerahnya<br>Dimensi: bernalar kritis                                                                       |  |                                                                                                                                                                                                                                                |
| 4.1.1.3 peserta didik mendeskripsikan tempat tinggalnya berdasarkan sistem tata kelola masyarakat<br>Dimensi: bernalar kritis                                                                |  |                                                                                                                                                                                                                                                |
| 4.2.1.1 peserta didik mengidentifikasi                                                                                                                                                       |  |                                                                                                                                                                                                                                                |

*Sumber Dari : APK  
Merdeka Belajar kelas  
IV.*

Dari tabel 4.8 menunjukan materi tersebut terkait materi sejarah, penggunaan media pembelajaran pada materi sejarah sangat membantu proses pembelajaran, karena materi nya yang sangat kompleks dan tidak akan terulang kembali sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mampu menjelaskan materi tersebut tanpa harus melibatkan pakar sejarah secara langsung dan tanpa adanya kunjungan ke tempat sejarahnya.

## 2. Hasil tahap perancangan (Design)

Tahap ini dilakukan perancangan instrumen dan produk penelitian.

a. Perancangan instrumen penelitian.

Perancangan instrumen penelitian terdiri dari :

1). Lembar validasi validitas instrumen.

2). Lembar validasi terdiri dari :

a) Produk oleh ahli media

b) Produk oleh ahli bahasa

c) Produk oleh ahli materi

d) Angket respon guru

e) Angket respon siswa

3). Naskah soal tes formatif.

berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SDN 18/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik.

3. Penggunaan produk yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah SDN 18/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi 1 sejarah kabupaten tebo dan sejarah kerajaan indonesia, materi 2 bentang alam kabupaten tebo dan indonesia serta materi 3 budaya masyarakat tebo dan indonesia.

## E. Kesimpulan

Hasil akhir dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan produk yaitu berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SDN 18/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo dinyatakan valid oleh 6 orang pakar untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.
2. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Azhar Arsyad. (1997). Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

### Jurnal :

- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan

- 
- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.” <i>Jurnal Basicedu</i> 5 (4): 2384–94.<br/> <a href="https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237">https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237</a>.</p> <p>Haryadi, Rudi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar SISWA.” <i>AtTàlim : Jurnal Pendidikan</i> 7 (1): 2548–4419.<br/> <a href="https://doi.org/10.36835/attalim">https://doi.org/10.36835/attalim</a>.</p> <p>Haryani, Prita, and Joko Triyono. 2017. “Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat.” <i>Jurnal SIMETRIS</i> 8.</p> <p>Mauludin, Rizqi, Anggi Srimurdianti Sukanto, and Hafiz Muhandi. 2017. “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran</p> | <p>Biologi.” <i>Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)</i> 3 (2).</p> <p>Mustaqim, Ilmawan, S T Pd, and Nanang Kurniawan. n.d. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality.”<br/> <a href="http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/">http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/</a>.</p> <p>Prananda , Gingga, and Ali Wardana Penulis. n.d. “Pengembngan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1.”<br/> <a href="http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha">http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha</a>.</p> <p>Profile, S E E. 2020. “Pengembangan Potensi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kecerdasan Majemuk ( Multiple Intelligence ),” No. May.<br/> <a href="https://doi.org/10.24235/tarbawi.v4i2.5216">https://doi.org/10.24235/tarbawi.v4i2.5216</a>.</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
-