

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

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**Mela Rahmadayana**  
**NPM : 21110013411190**



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

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Mela Rahmadayana  
NPM : 2110013411190  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis  
*Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd

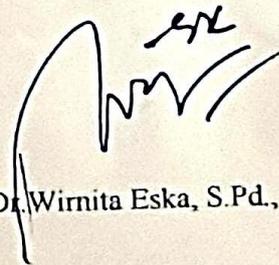
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Sembilan Belas** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi

Nama Mahasiswa : Mela Rahmadayana

NPM : 2110013411190

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nama

1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd

2. Darwianis, S.sos.,M.Pd

3. Heri Effendi, S.Pd.I.,M.Pd

Tanda Tangan

: 

: 

: 

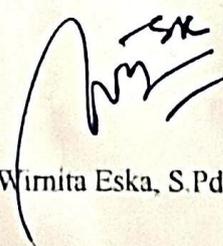
Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Wimita Eska, S.Pd., M.M

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mela Rahmadayana  
NPM : 2110013411190  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2025  
Saya yang menyatakan

  
Mela Rahmadayana

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

**Mela Rahmadayana<sup>1</sup>, Yulfia Nora<sup>1</sup>**  
**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Bung Hatta**  
**Email : [mela160402@gmail.com](mailto:mela160402@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* kelas V SD yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang di modifikasi menjadi *ADDI*. yang dikembangkan oleh Robert. M. Wager. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dan praktikalitas. Media di validasi oleh 3 ahli yaitu: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Uji praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru dan 21 orang siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil validasi media *Augmented Reality* sebesar 90,83 % dengan rincian validasi materi 92,5%, validasi bahasa 97,5%, validasi desain 82,5%. Hasil uji praktikalitas diperoleh 90% dengan rincian praktikalitas guru sebesar 92,5% dan praktikalitas peserta didik sebesar 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*, hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi, bahasa, dan desain memperoleh rata-rata skor 90,83%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dan rata – rata praktikalitas guru dan siswa diperoleh sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar" guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk mempermudah proses pembelajaran di sekolah dasar.

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

## KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah Swt, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*”. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah Swt. semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini 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 Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Ibu Yulfia Nora, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Darwianis, S.Sos., M.H selaku dosen penguji I dan Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

3. Ibu Ade Sri Madona, S.Pd.,M.Pd selaku validator ahli materi/konten, Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli bahasa, dan Bapak Ashabul Khairi, M.Pd selaku validator ahli desain, yang sudah membantu memvalidasi media *augmented reality* sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
6. Ibu Ismanova, S.Pd., SD selaku pendidik kelas V SD Negeri 03 Bukit Tambun Tulang, Kabupaten Pesisir Selatan, Kecamatan Batang Kapas, yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
7. Ayah (Mardison), Ibu (Indra Solvita), kakak (Wina Sondra Laila), kakak (Witra Sandra Laila), Andre Marta Putra, Iqbal Magribi Adha, dan Verlincy Thalita Uzma), serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.
8. Dipia Okta Pagani, yang selalu menemani dan selalu memberi semangat kepada penulis setiap hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih sudah mendengar keluh kesah, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran,

materi. maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi penulis, terima kasih telah menjadi bagian teman saya hingga penyusunan skripsi ini.

9. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2021, yang memberikan semangat serta bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.

10. Dan terakhir, untuk diri saya sendiri terima kasih Mela Rahmadayana sudah mau berjuang dan tidak mudah putus asa tidak mudah menyerah dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih telah mengendalikan diri dan tidak pernah mau untuk memutuskan untuk menyerah, kamu kuat, kamu hebat. Mela Rahmadayana.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin.

Padang, 24 Maret 2025  
Peneliti

  
Mela Rahmadayana  
NPM. 2110013411190

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	6
F. Manfaat Pengembangan .....	6
G. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan .....	8
H. Kebaharuan dan Orisinalitas .....	9
I. Defenisi Operasional.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
1. Pembelajaran IPAS .....	11
a. Pengertian Pembelajaran IPAS .....	11
b. Hakikat IPAS .....	12
c. Tujuan Pembelajaran IPAS .....	13
d. Karakteristik Pembelajaran IPAS .....	15
2. Karakteristik Pembelajaran IPAS .....	16

a.	Media Pembelajaran .....	17
b.	Pengertian Media Pembelajaran .....	19
c.	Fungsi Media Pembelajaran.....	17
d.	Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	19
3.	<i>Augmented Reality</i> .....	20
a.	Pengertian Augmented Reality .....	20
b.	Manfaat Penggunaan Augmented Reality.....	22
c.	Fungsi Augmented Reality. ....	23
d.	Aplikasi Pendukung pembuatan Augmented Reality .....	24
e.	Fitur fitur Aplikasi Essemblr edu .....	27
B.	Penelitian Relevan .....	30
C.	Kerangka Konseptual.....	31
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>33</b>
A.	Model Pengembangan .....	33
B.	Prosedur Pengembangan .....	33
C.	Uji Coba Produk .....	37
D.	Subjek Uji Coba .....	38
E.	Jenis dan Sumber Data .....	38
F.	Instrumen Penelitian .....	38
G.	Teknik Analisis Data .....	40
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A.	Hasil penelitian .....	43
1.	Tahap Analisis (Analysis) .....	43
2.	Tahap Perancangan (design) .....	46
3.	Tahap Pengembangan (Development) .....	53
4.	Tahap Implementasi (Implementation) .....	64
B.	Pembahasan .....	65
1.	Data Hasil Validasi Media Pembelajaran IPAS Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	65

2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran IPAS Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	66
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>68</b>
A. KESIMPULAN .....	68
B. SARAN .....	69
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>74</b>



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berpikir .....	32
2. Model <i>ADDI</i> .....	34



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi Dan Validitas .....	39
2. Skala Penilaian Untuk Lembar Validitas .....	40
3. Kriteria Penilaian Validitas .....	41
4. Skala Penilaian Untuk Lembar Praktikalitas.....	41
5. Kriteria Praktikalitas Suatu Produk.....	42
6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	44
7. Daftar Nama Dosen Validator Media .....	60
8. Saran Dari Ketiga Validator.....	60
9. Hasil Analisis Validasi Aspek Materi.....	62
10. Hasil Analisis Validasi Aspek Bahasa .....	62
11. Hasil Analisis Validasi Aspek Desain .....	63
12. Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Guru .....	64
13. Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Siswa.....	65
14. Hasil Validasi Media Pembelajaran IPAS berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	66
15. Hasil Praktikalitas Respon Guru dan Siswa.....	67

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .....	25
2. Tampilan Awal Pada Menu Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .....	27
3. Tampilan Menu – Menu Pada Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> .....	28
4. Tampilan Halaman Kerja Konten .....	30
5. Desain Perancangan Cover Media Augmented Reality .....	48
6. Tampilan Beranda <i>Google</i> .....	48
7. <i>Login</i> Ke <i>WEB Assemblr Edu</i> .....	49
8. Tampilan Desain Cover.....	50
9. Tampilan Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran.....	51
10. Marker Yang Akan Diatur Tata Letaknya .....	51
11. Penjelasan Mengenai <i>Fiture – Fiture Assemblr Edu</i> .....	52
12. Desain Cover.....	54
13. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran .....	55
14. Desain Tari Piring .....	55
15. Pakaian Bundo Kandung .....	56
16. Rumah Bundo Kandung Batu Sangka.....	57
17. Upacara Tabuik .....	57
18. Upacara Tradisional .....	58
19. Rendang Lokan .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi – kisi lembar validitas materi .....	75
2. Bentuk lembar validitas materi .....	76
3. Hasil analisis validasi media augmented reality aspek materi .....	80
4. Kisi – kisi lembar validitas ahli bahasa .....	83
5. Bentuk lembar validitas ahli bahasa .....	84
6. Hasil analisis validasi media augmented reality aspek bahasa .....	87
7. Kisi – kisi lembar validitas ahli desain .....	90
8. Bentuk lembar validitas ahli desain .....	91
9. Kisi -kisi angket praktikalitas oleh guru .....	94
10. Instrumen praktikalitas oleh guru.....	97
11. Hasil analisis praktikalitas oleh guru .....	98
12. Kisi – kisi angket uji praktikalitas untuk siswa.....	100
13. Instrumen uji praktikalitas oleh siswa.....	102
14. Hasil analisis praktikalitas oleh siswa.....	103
15. Hasil analisis validasi untuk siswa.....	105
16. Hasil analisis praktikalitas untuk siswa.....	106
17. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran IPAS berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	109

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terhadap dunia pendidikan membawa dampak kemajuan dalam proses pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Herlambang (2018:39) menyatakan bahwa Pendidikan harus dipandang sebagai upaya yang lebih dari sekedar mendorong perkembangan individu, sekaligus mengungkapkan adanya sentuhan dalam dimensi sosial dan budaya, sehingga mengukuhkan seseorang sebagai bangsa yang berbudaya.

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”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima oleh seseorang. Pendidikan harus bisa membantu peserta didik untuk selalu menjaga dan membangun nilai-nilai keutuhan agar senantiasa menjaga keseimbangan hidup. Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk dan membangun nilai-nilai baik pada diri siswa. IPAS merupakan penggabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (IPAS).

Ningsih, dkk. (2020:4) menyatakan bahwa penggabungan IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka juga mendapat dukungan dari berbagai kalangan, termasuk para ahli pendidikan dan masyarakat. Pendekatan holistik dan interdisipliner dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi perkembangan siswa secara keseluruhan. Namun, ada juga beberapa kritik terhadap penggabungan IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka.

IPAS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021:3 )

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, dan kebudayaan.

Terlaksananya pembelajaran IPAS sesuai kurikulum maka diperlukan media pembelajaran yang menarik. Menurut Atsani (2020:46) media pembelajaran adalah salah satu penunjang yang paling penting dalam proses pembelajaran, bahkan berhasil tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan. Teknologi adalah suatu alat yang efektif dan efisien yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang beragam tentunya dapat mempengaruhi suasana belajar yang tidak membosankan, memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Pusparini, (2016:2) “penggunaan media teknologi pada proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keinginan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses tahapan pembelajaran menjadi lebih efisien”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 30 November 2024 yang bertempat di SD Negeri 03 Bukit Tambun Tulang, Kabupaten Pesisir Selatan, Kecamatan Batang Kapas. Media yang digunakan cenderung hanya memanfaatkan yang ada pada buku siswa. Guru sesekali menggunakan media dalam bentuk video pembelajaran yang ditayangkan melalui *proyektor*, akan tetapi guru kurang menjelaskan isi video secara detail. Kondisi siswa saat guru menjelaskan materi pembelajaran, sebagian siswa ada yang memperhatikan dengan aktif, dengan mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru. Kemudian ada juga siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran dengan memainkan pena di atas meja, pandangan kosong keluar kelas, serta tidak merespon ketika guru menanyakan pelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan *Augmented Reality*. Menurut Ningtias (2015:3) teknologi *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi *visual* yang menggabungkan objek dunia *virtual* ke dalam tampilan dunia nyata secara *real time*. Dengan memanfaatkan teknologi Laptop dan *smarthphone*. *Android*, objek dapat divisualisasikan dengan konkret melalui pemodelan *virtual* tiga

dimensi yang mirip dengan benda aslinya tepat di atas gambar yang ada pada kertas. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* juga memiliki keunggulan, yaitu dapat diakses menggunakan perangkat *android* seperti *smartphone*, komputer tablet, dan laptop.

Hamdani dan Sumbawati (2019:2) mengemukakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran menjadi daya tarik untuk peserta didik dalam belajar karena di dalam media pembelajaran tersebut terdapat objek 3D yang dapat dimainkan dan dapat digerakkan sesuai dengan keinginan. Terlebih pada pembelajaran IPAS muatan IPS. Meskipun *Augmented Reality* telah digunakan dalam berbagai bidang, penggunaannya dalam pembelajaran di sekolah masih terbatas. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* ini siswa dapat mengetahui suatu tampilan *visual* yang dikemas dengan cara menarik bagi siswa sekolah dasar, karena dapat menampilkan objek 3D yang nyata melalui layar *smartphone* sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* merupakan gabungan dari objek 2D atau 3D kemudian memunculkan gambar secara nyata. Sehingga dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung menggunakan media yang ada pada buku paket.
2. Sesekali guru menggunakan media dalam bentuk video pembelajaran yang ditayangkan melalui *proyektor* akan tetapi guru tidak menjelaskan isi dari video secara detail.
3. Kondisi siswa saat belajar ada yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran dengan memainkan pena di atas meja, pandangan kosong keluar kelas, tidak merespon ketika guru menanyakan pelajaran.
4. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menghambat proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di era digital saat ini.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah agar peneliti lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimanakah praktilitas pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V SD?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan validitas pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V SD.
2. Mendeskripsikan praktilitas pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V SD.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis, praktis maupun akademis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga akan memberikan suatu referensi dalam rangka perbaikan ke arah yang lebih baik di masa akan datang. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, salah satunya adalah dapat memberikan tambahan pemikiran bagi dunia

pendidikan tentang media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan bantuan aplikasi *essemblr edu*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Sebagai inovasi media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, menambah strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat lebih berprestasi dan lebih giat lagi dalam belajar di sekolah serta sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### c. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

### d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai sarana berbagai pengalaman dalam mengembangkan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS kelas V SD.

### e. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban dari segala masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti, menambah wawasan ilmu pengetahuan, pengalaman - pengalaman berharga yang didapat dengan

mengembangkan kemampuan dan keterampilan peneliti, serta memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang penelitian yang dilakukan.

### 3. Manfaat Akademik

Menambah wawasan peneliti dalam mempersiapkan media pembelajaran di kemudian hari dan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan S1 bagi peneliti.

### G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Adapun spesifikasi dari produk yang dihasilkan yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan bentuk video di dalam aplikasi *assemblr edu*.
2. Terdapat beberapa gambar yang peneliti *import* dari luar aplikasi sehingga membuat gambar *Augmented Reality* menjadi benar – benar nyata.
3. Peneliti menulis penjelasan di dalam gambar *Augmented Reality* sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

## H. Kebaharuan dan Orisinilitas

Berdasarkan spesifikasi produk yang dihasilkan oleh peneliti, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* yang menarik dan mudah dipahami. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* peserta didik juga akan lebih bersemangat untuk belajar di sekolah.

## I. Definisi Operasional

Adapun penjelasan beberapa istilah yang berkenaan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang peneliti maksud adalah media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik yang disampaikan melalui media, dalam bentuk gambar berupa materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik.
3. Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan alam dan sosial manusia di masyarakat, dalam membina perhatian serta kepedulian sosial. Fokusnya ialah materi IPAS kelas V yang dikembangkan melalui aplikasi *assemblr edu*.

4. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek maya 2D atau 3D ke dalam dunia nyata. Media *Augmented Reality* dapat digunakan di berbagai bidang, salah satunya sebagai media pembelajaran.
5. *Assemblr edu* adalah sebuah aplikasi yang membantu untuk pembuatan media *Augmented Reality* dan dapat menggabungkan konsep-konsep pembelajaran dengan teknologi sehingga mampu menghasilkan *fiture-fiture* baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan



