

ABSTRAK

Sindi Setiawati. 1212090169. 2025. : “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran IPA materi Metamorfosis ” (*Research and Development* pada siswa kelas 3 Mata Pelajaran IPAS di SDN 041 Cibuntu Warung Muncang).

Teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dengan upaya meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara bahwa pada pembelajaran ipa guru hanya menjelaskan dan menunjukan gambar-gambar saja pada buku pelajaran sehingga peserta didik belum bisa membayangkan secara kongkret materi yang diajarkan khususnya pada materi metamorfosis, peserta didik masih sulit membedakan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna serta tahapannya dan pembelajaran sepenuhnya berpusat pada guru. Maka perlu adanya alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti akan melakukan pengembangan pada media pembelajaran diorama berbasis *Augmented Reality*. Media pembelajaran diorama berbasis *Augmented Reality* adalah media yang berbentuk tiga dimensi yang di desain untuk untuk mengilustrasikan suatu objek yang bersifat abstrak menjadi kongkret yang menggabungkan antara objek virtual dengan objek nyata. Pada penelitian ini menggunakan Media diorama berbasis teknologi *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr edu*, rancangan media diorama ini akan dibuat melalui aplikasi Canva dengan materi metamorfosis sempurna yaitu katak. Tujuan Penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui hasil pengembangan desain media pembelajaran diorama berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis. 2) untuk mengetahui hasil uji validasi media pembelajaran diorama berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis. 3) untuk mengetahui hasil respon peserta didik menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada pelajaran ipa materi metamorfosis. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian ini menggunakan data kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara bersama guru kelas III, validasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, angket atau kuesioner yang digunakan untuk respon guru dan siswa dan dokumentasi kegiatan. Hasil uji validasi pada ahli media mendapatkan skor 75,45 % dengan kriteria “ layak “, ahli materi memberikan skor 96% “ sangat layak” dan ahli bahasa memberikan skor 92% “ sangat layak”. Adapun dari guru kelas III mendapatkan skor 98 % “ sangat layak”. Hasil dari respon siswa kelompok kecil 92 % dan hasil respon siswa kelompok besar 90,2%, Penelitian ini dilaksanakan di SDN 041 Cibuntu Warung Muncang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran diorama berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari guru dan peserta didik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Diorama, *Augmented Reality*, Metamorfosis, Model ADDIE