

## ABSTRAK

### **Emilia Jamillatun Safithri (1172090029) “Pengembangan Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran PPKn di SD” (Penelitian Design Research Pada Siswa SD di Kelas III)**

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ditengah wabah covid-19 ini adalah hal yang tepat, karena pembelajaran secara online atau daring ini menjadi sebuah peluang besar bagi seluruh pendidik. Maka perlu adanya kolaborasi antara teknologi dengan pendidikan di zaman sekarang agar mampu mengembangkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran adalah permasalahan yang terjadi di SDN Ciranjang 03 khususnya pada mata pelajaran PPKn yang jarang sekali ada praktik pada saat proses belajarnya, maka dari itu mendorong peneliti untk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *augmented reality* pada mata pelajaran PPKn agar pembelajaran lebih menarik.

Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran mata pelajaran PPKn pada materi Garuda Pancasila, mengetahui desain *augmented reality* yang diembangkan serta mengetahui pengembangan media pembelajaran *augmented reality*.

Metode penelitian ini menggunakan design research yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Ciranjang 03. Instrument pada penelitian ini yaitu menggunakan angket.

Adapun hasil penelitiannya yaitu, (1) keadaan awal pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di SDN Ciranjang 03 yaitu dalam penggunaan media yang terbatas hanya menggunakan media gambar dan buku paket saja, (2) pengembangan desain media *augmented reality* adalah menggunakan 3 aplikasi penting yaitu dalam pembuatan model 3D menggunakan blender 3D dan inkscape lalu dipindahkan ke unity 3D dengan pembuatan *database* di vuforia, (3) pengembangan media *augmented reality* pada kelompok kecil memperoleh skor 51 dari jumlah total 60 yang jika dipersentasikan adalah 85% dengan kategori “layak”, sedangkan pada kelompok besar mendapatkan skor 235 dari 240, jika dipersentasikan menjadi 97,9% dengan kategori “layak”

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* layak digunakan pada mata pelajaran PPKn khususnya dalam materi Garuda Pancasila di kelas III.

**Kata kunci :** Perkembangan teknologi, media *augmented reality*