

ABSTRAK

MUHADAB ALFARIZI, 1202090055, 2024, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA DI KELAS V SD IT AL-MUMTAZ

Penelitian ini dilatar belakangi oleh *Augmented Reality* (AR) adalah kombinasi elemen virtual dan real-time yang ditampilkan pada smartphone, laptop, atau komputer. Baik dalam bentuk teks, animasi, model 3D, atau video, objek virtual memberikan pengguna perasaan akan keberadaan aslinya. Pengembangan AR penting dilakukan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di MI kelas V. Dengan memanfaatkan teknologi AR, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPA dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain augmented reality yang di kembangkan pada mata pelajaran IPA materi bangun ruang organ gerak pada manusia dan hewan di SD IT Al-Mumtaz. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA materi organ gerak pada manusia dan hewan SD IT AL-Mumtaz. Untuk mengetahui mengimplementasi media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA materi organ gerak pada manusia dan hewan di SD IT-AL Mumtaz. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas V SD IT Al-Mumtaz setelah menggunakan *Augmented Reality* (AR)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dengan menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality berbantuan ARCore, model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. yang terdiri dari lima tahap di antaranya adalah analysis (analisis), desig (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

Hasil penelitian menyampaikan bahwa terdapat tiga tahap dalam penelitian ini yakni desain awal, pengembangan media dan implementasi. Pengembangan yang dilakukan bersama studi ini berfokus pada peningkatan media pembelajaran IPA terkait materi organ gerak pada manusia dan hewan. Sebelum membuat desain awal media peneliti terlebih dahulu menganalisis kebutuhan media pembelajaran seiring perkembangan zaman berdasarkan fakta di lapangan dan mengkaji silabus yang ada pada tingkat sekolah dasar kemudian menyesuaikan antara materi dan bentuk media seperti apa yang dirasa cocok untuk materi tersebut sehingga pembuatan desain awal media memiliki acuan yang tepat dalam proses pembuatannya

Kesimpulan dalam penelitian ini desain awal media AR ini dirancang dengan mempertimbangkan tujuan dan penyesuaian materi yang akan diajarkan selama proses pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran Augmented Reality ini melibatkan saran dari validator ahli materi dan ahli media, termasuk penambahan elemen interaktif, pemisahan materi organ gerak manusia dan hewan, serta pemisahan bagian-bagian organ dalam media AR yang akan dipelajari. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media AR ini efektif dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam pelajaran IPA untuk kelas V di MI/SD.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Metode, Pembelajaran, SD/MI.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG