

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY  
BERBASIS PROYEK MELALUI LITERASI DIGITAL PADA MATA PELAJARAN  
IPAS KELAS IV SD**

Siti Nurhaliza<sup>1</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>2</sup>, Adrianus Dedy<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang  
Alamat e-mail : [1nurhalizaica449@gmail.com](mailto:1nurhalizaica449@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop project-based augmented reality learning media through digital literacy in the subject of science for grade IV elementary school that is valid and practical. This study uses the type of research and development R&D (Research and Development) with validation by material experts obtaining a value of 83.3%, media experts obtaining a value of 86% and by linguists scored 84.6%. Furthermore, the practitioner stage is carried out through the One To One test, small groups (Small group), the population taken as many as 5 people for One To One obtained a value of 92%. Then 15 people for the small group obtained a value of 92.4%. Data were obtained through interviews, documentation and distributed questionnaires. The data analysis techniques tested were the validity and practicality of project-based augmented reality learning media through digital literacy in the subject of science for grade IV elementary school. The results of the study indicate that project-based augmented reality learning media through digital literacy in the subject of science for grade IV elementary school has met the criteria for validity and practicality for use in the learning process.*

Kata Kunci: *Augmented Reality, Science and Plants*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* berbasis proyek melalui literasi digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid serta praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan dilakukan validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 83,3 %, ahli media memperoleh nilai 86% dan oleh ahli bahasa memperoleh nilai 84,6%. Selanjutnya dilakukan tahap praktisi melalui uji *One To One*, kelompok kecil (*Small group*), populasi yang diambil sebanyak 5 orang untuk *One To One* memperoleh nilai sebesar 92%. Kemudian 15 orang untuk *small group* memperoleh nilai 92,4%. Data diperoleh melalui wawancara, dokumentasi dan lembar angket yang disebar. Teknik analisis data yang diuji yaitu kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *augmented reality* berbasis proyek melalui literasi digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* berbasis proyek melalui literasi

digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

*Keywords: Augmented Reality, IPAS dan Tumbuhan*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan (Hajj, Hetilaniar, & Adrianus., 2024, p. 427). Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Permatasari, Lukman, & Kiki., 2024, p. 479).

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan anak usia dini (TK/RA), pendidikan dasar (SD/MI), pendidikan menengah (SMP/MTs dan SMA/MA), dan pendidikan tinggi (Universitas) (Hidayat & Abdillah, 2019, hal. 135).

Pada pendidikan di SD, peserta didik diharuskan menguasai berbagai

mata pelajaran pokok, yakni Agama dan Budi Pekerti, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Permana dkk., 2020).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik serta menekankan pada pengembangan kompetensi, karakter, dan kemampuan berpikir peserta didik (Farhana, 2022, hal. 10). Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri, sehingga mereka merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajarannya (Lestari dkk., 2023).

Melalui pembelajaran IPA, peserta didik mencari tahu tentang alam, melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan

lingkungannya, serta melatih peserta didik untuk mampu berpikir kritis juga objektif (Salsabila & Aslam, 2022). Menurut Kumala, (Suhelayanti dkk., 2023, hal. 20).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar guna untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran berjalan dengan baik (Kustandi & Darmawan, 2020, hal. 6). Menurut Indriyani (Simanjuntak dkk., 2023) media pembelajaran supaya lebih terarah, teratur, *ter-manage*, dan mempunyai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang cocok adalah media pembelajaran digital *Augmented Reality*. Menurut (Nasution dkk., 2020, hal.2) *Augmented Reality* merupakan media teknologi yang dapat menggabungkan benda maya dalam dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam lingkungan yang nyata lalu memproyeksikannya secara *real time*. sejalan dengan pendapat Sudaryanto (Saputra dkk, 2020) yang menyatakan bahwa *Augmented Reality* dapat menghasilkan informasi tambahan kepada siswa yang ditampilkan dalam

bentuk multimedia, sehingga membuat siswa dapat melihat simulasi yang diciptakan dan meningkatkan kualitas proses belajarnya.

Kurikulum merdeka salah satunya yaitu dengan pembelajaran berbasis proyek. Menurut (Putri dkk., 2023) pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah pendekatan dimana menempatkan peserta didik secara aktif di dalam pembelajaran. literasi digital diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Menurut Paul Gilster (Mashuri dkk., 2022, hal. 8) literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas melalui piranti komputer. Pada media *augmented reality*, peserta didik akan mengetahui seperti apa proyek yang akan mereka lakukan melalui kegiatan literasi digital tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan bersama Ibu NS selaku guru kelas IV A di SD Negeri 13 Palembang, terungkap bahwa pertama, dalam proses pembelajaran guru sudah pernah membuat media

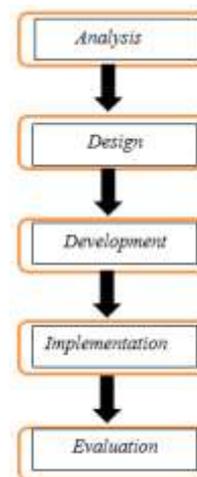
pembelajaran, tetapi pengimplementasiannya kurang maksimal dan belum memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, karena penggunaan media pembelajaran yang masih berbasis media gambar sederhana dan mengandalkan buku paket sebagai acuan. Guru kelas mengungkapkan bahwa hal ini dikarenakan banyaknya kegiatan di sekolah, sehingga adanya keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran. Kedua, selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan menimbulkan pembelajaran yang pasif. Ketiga, rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Wibowo dkk., 2022) Berdasarkan validasi ahli media, kualitas media yang dikembangkan sangat baik dan media berbasis *augmented reality* dikatakan praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik. penelitian (Hidayat, 2024) hasil belajar peserta didik antara hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen mengalami peningkatan. penelitian (Seviana,

2022) media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi planet di tata surya mendapatkan respon positif dari peserta didik maupun guru.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* Sugiyono (2021, hal. 753) mengembangkan produk dalam arti yang luas yaitu memperbaharui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih baik praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and evaluation*).



Bagan 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Tahap analisis dengan menganalisis kebutuhan guru dan

peserta didik. Analisis kebutuhan guru didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 13 Palembang. Berdasarkan analisis peserta didik, peneliti mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* berbasis proyek melalui literasi digital pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dapat digunakan dimana saja, sehingga produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan atau diproyeksikan oleh guru sebagai media pembelajaran yang praktis.

Tahap desain peneliti akan mendesain media pembelajaran digital *augmented reality* yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*. Tahap pengembangan peneliti akan membuat produk media pembelajaran *augmented reality* berbasis proyek melalui literasi digital. Adapun hal-hal yang akan dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu mengembangkan produk, validasi produk oleh para ahli, dan revisi produk.

Tahap implementasi uji coba media yang terbagi menjadi uji coba satu-satu (*One-to-one*) 5 orang peserta didik dan uji coba kelompok

kecil (*smallgroup*) 15 orang peserta didik untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan media pembelajaran *augmented reality*. Tahap evaluasi untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan serta mengukur ketercapaian terkait dengan kevalidan, kepraktisan dari produk yang telah dibuat.

**Tabel 1. Desain Produk**

Visual Media	Deskripsi
	Barcode/Kode Qr materi akan muncul ketika media sudah di desain dan di impor/unggah
	Barcode/Kode Qr proyek akan muncul ketika media sudah di desain dan di impor/unggah
	Tampilan awal aplikasi <i>assemblr edu</i> untuk mencustom media terdapat menu alat peraga, topik, scan, editor dan kelas
	Klik menu editor untuk mulai membuat proyek media

Visual Media	Deskripsi	Visual Media	Deskripsi
	<p>Untuk mengimpor gambar 3D atau desain dari canva klik pada bagian tanda + yang berwarna biru</p> <p>Setelah itu muncul menu 3D <i>library</i>, pilih gambar 3D yang kita inginkan setelah itu akan muncul gambar</p>		<p>Setelah mengklik nomor pada gambar, maka akan muncul semua materi yang akan dipelajari</p>
	<p>Setelah memasukkan gambar akan ada beberapa menu untuk mengatur desain yang kita pilih yaitu <i>move</i>, <i>rotate</i> dan <i>scale</i> jika ingin mengubah bentuk gambar/tulisan</p> <p>Setelah desain media selesai dibuat, klik tanda panah ke atas berwarna biru untuk mengunggah dan membuat kode QR agar media bisa di <i>scan</i>.</p> <p>Setelah kode QR discan media yang sudah didesain akan muncul dalam bentuk 3D dan 2D, sesuai dengan gambar yang kita pilih untuk melihat materi klik nomor yang sudah disediakan</p>		

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa cara antara lain wawancara, Dokumentasi, dan Kuisisioner (Angket).



Gambar 1. Wawancara

Teknik validasi *prototype* yakni ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan hasil respon pendidik serta peserta didik kelas IV SD Negeri 13 Palembang. Teknik analisis data terbagi menjadi uji kevalidan, dan analisis kepraktisan.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Proyek melalui Literasi

Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Penelitian ini merupakan jenis *penelitian R & D (Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Media ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Assemblr Edu* dan *Canva* yang dapat digunakan dengan *Handphone*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 13 Palembang yang beralamat di Jl. Macan Lindungan, Bukit Baru, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30138. Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 06 November 2024 sampai dengan tanggal 06 Mei 2025.



Gambar 2. Lokasi Penelitian, SD Negeri 13 Palembang

Tahap *Analysis* (Analisis) yang dilakukan peneliti diantaranya Analisis kebutuhan guru, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik kelas IV.A dengan menggunakan media buku paket dan media gambar tempel.

Peserta didik masih kurang termotivasi dalam pembelajaran, Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV.A. Berdasarkan analisis terhadap peserta didik, peneliti mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* berbasis proyek melalui literasi digital pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dapat digunakan dimana saja, sehingga produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan atau diproyeksikan oleh guru sebagai media pembelajaran yang praktis. analisis kurikulum menggunakan kurikulum Merdeka.

**Tabel 2. Storyboard desain media pembelajaran**

Visual Media	Deskripsi
	Tampilan awal/Cover dari materi menerangkan sub materi yang akan dipelajari
	Petunjuk dari penggunaan media pembelajaran dan alur di setiap pembelajaran yang ada pada media

Visual Media	Deskripsi	Visual Media	Deskripsi						
	Menu klik nomor yang berisikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi yang akan dibahas pada media pembelajaran		Tampilan akhir pada media						
	Urutan angka yang berisikan materi jika kalian klik akan muncul sebuah teks yang akan menampilkan materi pembelajaran		Barcode untuk scan atau menampilkan media pembelajaran						
	Tampilan petunjuk untuk melakukan proyek yaitu persiapan alat dan bahan yang diperlukan	<p>Pada pengembangan media tersebut, peneliti sebelumnya telah membuat <i>prototype</i> dengan desain yang menarik kemudian diadakan validasi terhadap <i>prototype</i> kepada pakar ahli bidangnya. Revisi <i>prototype</i> pada media pembelajaran <i>augmented reality</i> ini dapat dilihat pada tabel berikut:</p> <p style="text-align: center;"><b>Tabel 4. Hasil Revisi terhadap <i>Prototype</i></b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Sebelum Revisi</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Setelah Revisi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Sebelum penambahan cabang materi pada bagian tubuh tumbuhan</td> <td style="text-align: center;">Setelah ditambahkan cabang materi pada bagian tubuh tumbuhan</td> </tr> </tbody> </table>		Sebelum Revisi	Setelah Revisi			Sebelum penambahan cabang materi pada bagian tubuh tumbuhan	Setelah ditambahkan cabang materi pada bagian tubuh tumbuhan
Sebelum Revisi	Setelah Revisi								
									
Sebelum penambahan cabang materi pada bagian tubuh tumbuhan	Setelah ditambahkan cabang materi pada bagian tubuh tumbuhan								
	Langkah-langkah dalam melakukan proyek sesuai dengan alat dan bahan yang sudah disediakan								
	Langkah-langkah dalam melakukan proyek sesuai dengan alat dan bahan yang sudah disediakan								



sebelum  
ditambahkan  
petunjuk  
penggunaan/penera  
pan *scan barcode*

sesudah  
ditambahkan  
petunjuk  
penggunaan/penera  
pan *scan barcode*

Adapun hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat dari data perhitungan pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
1.	Apakah materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran?	4	4	4
2.	Apakah materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?	4	4	5
3.	Keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran	3	4	4
4.	Kelengkapan materi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	4	5	5
5.	Apakah media pembelajaran <i>augmented reality</i> dapat menjelaskan materi dengan baik?	3	4	5
6.	Apakah proyek yang diberikan sesuai materi?	3	5	5
7.	Apakah materi yang	3	4	4

No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
8.	disampaikan jelas? Apakah materi yang disampaikan mudah dimengerti?	4	4	4
9.	Apakah media pembelajaran <i>augmented reality</i> bisa menumbuhkan semangat peserta didik dalam memahami materi?	4	5	5
10.	Apakah materi pada media pembelajaran <i>augmented reality</i> sesuai dengan materi bagian tubuh tumbuhan?	4	4	5
<b>Jumlah skor yang di dapat</b>		36	43	46
<b>Persentase validitas</b>		72%	86%	92%
<b>Rata-rata total persentase</b>		83,3%		
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid		

Sumber (Peneliti, 2025)

Hasil validasi ahli materi ini mendapatkan rata-rata persentase sebesar 83,3% dengan kriteria “Sangat Valid”. Adapun hasil validasi dari ahli media dapat dilihat dari data perhitungan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
1.	Apakah desain media <i>Augmented Reality</i> yang ditampilkan menarik?	3	5	5

No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
2.	Apakah gambar pada media <i>Augmented Reality</i> yang ditampilkan menarik?	4	5	5
3.	Apakah pemilihan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik?	4	5	5
4.	Apakah tampilan gambar media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas?	4	5	5
5.	Apakah tampilan media <i>Augmented Reality</i> sudah sesuai dengan materi?	3	4	5
6.	Apakah teks pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat membantu peserta didik memahami materi?	4	4	4
7.	Apakah media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah digunakan?	4	5	4
8.	Apakah proyek yang ditampilkan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan pembahasan materi?	4	4	5
9.	Apakah isi materi yang ada	3	4	4

No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
10.	pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas? Apakah pemilihan animasi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sudah sesuai karakteristik peserta didik?	4	4	5
<b>Jumlah skor yang di dapat</b>		37	45	47
<b>Persentase validitas</b>		74%	90%	94%
<b>Rata-rata total persentase</b>		86%		
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid		

Sumber (Peneliti, 2025)

Hasil validasi ahli media ini mendapatkan rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria "Sangat Valid". Adapun hasil validasi dari ahli bahasa dapat dilihat dari data perhitungan pada tabel berikut:

**Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
1.	Apakah bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan mudah?	4	5	5
2.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD?	4	5	5
3.	Apakah cara penulisan sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar?	4	5	5

No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
	<b>Bahasa</b>			
4.	Apakah kalimat yang digunakan sudah efektif?	4	4	4
5.	Apakah bahasa yang digunakan mampu membangkitkan semangat peserta didik?	3	4	4
6.	Apakah bahasa yang digunakan sudah efektif?	3	4	4
7.	Apakah bahasa pada media pembelajaran jelas?	4	4	4
8.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik?	4	4	5
9.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik?	4	4	4
10.	Apakah penyampaian materi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar?	4	4	4
<b>Jumlah skor yang di dapat</b>		<b>40</b>	<b>43</b>	<b>44</b>
<b>Persentase validitas</b>		<b>80%</b>	<b>86%</b>	<b>88%</b>
<b>Rata-rata total persentase</b>		<b>84,6%</b>		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Sumber (Peneliti, 2025)

Hasil validasi ahli bahasa ini mendapatkan rata-rata persentase sebesar 84,6% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Produk akan di tahap uji coba di kelas IV.A SD Negeri 13 Palembang dengan subjek penelitian 20 orang peserta didik.

**Tabel 8. Uji coba One To One**

No	Nama Peserta Didik	Baiter Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	MF	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5
2	KMR	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
3	NSM	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4	FS	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5
5	MAZ	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5
<b>Jumlah Skor yang didapat</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>23</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>23</b>	<b>22</b>	<b>25</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>23</b>									
<b>Maksimal Skor</b>		<b>25</b>									
<b>Persentase keseluruhan</b>		<b>82%</b>									
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>									

Sumber: (Peneliti, 2025)

Berdasarkan penilaian angket respon 5 orang peserta didik kelas IV.A SD Negeri 13 Palembang diperoleh hasil persentase sebesar 92% dengan mendapatkan kriteria “Sangat Praktis”.

**Tabel 9. Hasil Uji Coba Small Group**

No	Nama Peserta Didik	Baiter Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ED	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4
2	NGG	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
3	ASB	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
4	NSG	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5
5	ANP	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
6	MDHP	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
7	LGS	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
8	AFP	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
9	DA	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
10	ASB	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	KA	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5
12	BP	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5
13	AB	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
14	MRU	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5
15	WFA	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5
<b>Jumlah Skor yang didapat</b>		<b>73</b>	<b>67</b>	<b>70</b>	<b>68</b>	<b>65</b>	<b>70</b>	<b>72</b>	<b>70</b>	<b>69</b>	<b>71</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>69,3</b>									
<b>Maksimal skor</b>		<b>75</b>									
<b>Persentase keseluruhan</b>		<b>92,4%</b>									
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>									

Hasil persentase sebesar 92,4% dengan mendapatkan kriteria “Sangat Praktis”

Tahap Evaluasi terdapat kekurangan untuk menggunakan media pembelajaran *augmented reality* wajib membutuhkan alat bantu berupa *handphone* dan membuat *barcode* untuk di *scan* karena media tersebut ada di dalam aplikasi.

Kelebihan Media pembelajaran *augmented reality* dapat mempertahankan konsentrasi, menarik bagi peserta didik, Materi yang disajikan telah disesuaikan.

Menurut (Sukma, Margunayasa, & Werang, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media *augmented reality* dapat membantu peserta didik memahami isi mata pelajaran yang diajarkan dan media ini juga dapat membantu guru kelas memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik karena media terkait dilengkapi materi, objek 3D, serta soal-soal sesuai materi.

#### **D. Kesimpulan**

Uji validasi oleh para ahli (materi, media, dan bahasa) dengan lembar validasi didapatkan hasil persentase ahli materi sebesar 83,3% dengan kriteria "**Sangat Valid**", ahli media sebesar 86% dengan kriteria "**Sangat Valid**" dan ahli bahasa sebesar 84,6% "**Sangat Valid**". Maka dari itu, Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Proyek Melalui Literasi Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD sangat layak dikembangkan. Tahap *One to One* dilakukan dengan 5 orang peserta

didik diperoleh persentase sebesar 92% dan tahap *Small Group* dengan 15 orang peserta didik diperoleh persentase sebesar 92,4% dengan kriteria "**Sangat Praktis**".

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Farhana, I. (2022). *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka; Memahami Konsep hingga Penulisan Praktik Baik Pembelajaran di Kelas*. Penerbit Lindan Bestari.
- Fatmawati, D., Alfiansyah, I., & Umam, N. K. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Penggabungan Mata Pelajaran IPA dan IPS Kelas 4 Di UPT SD Negeri 31 Gresik. *Jurnal Pendidikan Bahasan Dan Budaya*, 3.
- Haji, S. B. Al, Hetilaniar, & Adrianus, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak The Influence of Audio-Visual Learning Media on Listening Skills of Students of Elementary School VI Palembang. *Jurnal EduTech*, 10(2), 427–432. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/20477>
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya melalui Aplikasi Augmented Reality untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan

- Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781–794.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (C. Wijaya & Amiruddin (eds.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. KENCANA.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Journal of Information System and Management*, 02(05).
- Mashuri, C., Permadi, S. G., Vidatiar, Z. T., Mujianto, H. A., Cakra, R., Faizah, A., & Kistofer, T. (2022). *Buku Ajar Literasi Digital* (Vol. 14, Issue 5). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2020). Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital. In A. Bastian (Ed.), *Jakarta: Kencana*. Penerbit Adab.
- Nurhuda. (2022). *Landasan Pendidikan* (N. Gazali (ed.)). Ahlimedia.
- Permana, P., Aryaningrum, K., & Dedy, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Ips Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1 Ujung TANJUNG. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 257. <https://doi.org/10.31851/wahana-didaktika.v18i3.4676>
- Permatasari, I., Lukman, H., & Kiki, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(April), 479–492. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/3019/1958>
- Putri, A. S., Septiana, D. A., Latifah, M., & Saputri, M. (2023). Tinjauan Literatur: Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 69–79.
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Saputra, H. N., Salim, S., Idhayani, N., & Prasetyo, T. K. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 176–184. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.258>
- Seviana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Simanjuntak, A. A., Fakhruddin, A., &

- H.M. Lubis, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Materi Karakteristik Geografis Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 67–81. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i1.851>
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, P. R. Y., Kunusa, R. W., Nasbey, H. S. N., S.Tangio, J., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In R. Wathriantos & S. Janner (Eds.), *Penerbit Yayasan Kita Menulis*. Yayasan Kita Menulis.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>