

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBUKIT (BERKENALAN
DENGAN BUMI KITA) BERBANTUAN AUGMENTED REALITY UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MURID KELAS V SD NEGERI PULUHAN**

Dian Sri Rejeki¹, Arip Febrianto²
PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
dianrezekiii09@gmail.com

ABSTRACT

This research is a research and development study conducted to find out: the development process, feasibility, effectiveness, and practicality of developing BERBUKIT learning media for earth materials in IPAS subjects. The study used the ADDIE development model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, using data collection techniques such as interviews, observations, and questionnaires, and to measure students' interest, a Paired Sample t-test was used. This research was conducted at SD Negeri Puluhan with the trial subjects being fifth-grade students. The results of this study are: (1) Learning tools in the form of BERBUKIT media based on needs analysis and curriculum analysis. Designing BERBUKIT media and product assessment instruments. (2) The learning tools are declared feasible based on the validity aspect, obtaining a score of 93.7% from content experts and a score of 93.2% from media experts. Based on practicality aspects, student responses showed a percentage of 85.10%, teacher response questionnaires showed a percentage of 82.50%, and the implementation observation sheets indicated very good criteria with a learning implementation percentage of 95%. Based on the effectiveness of the BERBUKIT learning media assisted by Augmented Reality, it was declared effective. This was obtained from the Paired Sample T-test, which resulted in a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that the implementation of the interactive BERBUKIT learning media assisted by Augmented Reality has an impact on increasing the learning interest of fifth-grade students at Puluhan State Elementary School.

Keywords: Augmented Reality, Berbukit, Student Learning Interest

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan hasil penelitian dan pengembangan (Reserch and Development) yang dilakukan untuk mengetahui: Proses pengembangan, Kelayakan, Keefektifan, Kepraktisan pengembangan perangkat pembelajaran media BERBUKIT pada materi bumi mata pelajaran IPAS. Dalam penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket, serta dalam mengukur minat siswa menggunakan *Paired Sample t-test*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Puluhan dengan subjek uji coba adalah siswa kelas V. Hasil penelitian ini berupa: (1) Perangkat pembelajaran berupa media BERBUKIT berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Menyusunan desain media BERBUKIT dan instrumen penilaian produk. (2) Perangkat pembelajaran dinyatakan layak

berdasarkan aspek kevalidan memperoleh skor 93,7% dari ahli materi dan skor 93,2% dari ahli media. Berdasarkan aspek kepraktisan, respon siswa menghasilkan persentase 85,10%, angket respon guru menghasilkan persentase 82,50%, dan lembar observasi keterlaksanaan menunjukkan kriteria sangat baik dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95%. Berdasarkan keefektifan media pembelajaran BERBUKIT berbantuan *Augmented Reality* dinyatakan efektif. Hal tersebut diperoleh dari Uji Statistik *Paired Sample T-test*, maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interkatif BERBUKIT berbantuan *Augmented Reality* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar murid kelas V SD Negeri Puluhan.

Kata Kunci: Augmented Reality, Berbukit, Minat Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Saat ini perkembangan zaman semakin maju, begitu pun dengan teknologi dari masa ke masa semakin berkembang dengan pesat. Dibuktikan dengan banyaknya kebutuhan manusia yang bergantung pada teknologi. Dengan berkembangnya teknologi dapat menuntut manusia semakin kreatif dan inovatif. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga akan meningkatkan produktivitas khususnya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan serta mendorong kemajuan kualitas pendidikan dengan cara menciptakan proses belajar mengajar yang aplikatif dan menarik.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mashuri (2019) menekankan bahwa pembelajaran harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar murid dapat memahami ilmu pengetahuan dengan baik

Menurut Hamsia (2022) digitalisasi pendidikan memerlukan adaptasi dari semua pihak, termasuk guru dan murid, agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Dengan adanya inovasi dan metode pembelajaran yang baru akan meningkatkan proses kognitif dan keterampilan berpikir pada murid, sehingga ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan memanfaatkan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju saat ini, guru dapat

membuat inovasi baru dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis IT yaitu dengan membuat *flashcard* dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR). *Flashcard* yang berbantuan AR merupakan media pembelajaran yang menggabungkan kartu fisik 2D menjadi 3D dengan teknologi AR. Dengan teknologi AR murid dapat melihat objek maya 3D atau 2D yang diproyeksikan ke dunia nyata. Dengan memanfaatkan penggunaan *flashcard* yang berbantuan AR sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar murid, serta dengan mudah murid memahami konsep dari materi, selain itu juga dapat memperkaya pengalaman belajar murid dan dapat menunjang pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara dan observasi bersama guru dan siswa kelas V di SD N Puluhan. Guru memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, selain itu masih banyak siswa yang masih kurang paham dengan materi yang diajarkan terutama pada materi berkenalan dengan bumi kita. Dalam pembelajaran guru dikelas hanya menggunakan media bergambar dan

PPT sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan mengembangkan media yang berjudul. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBUKIT (BERKENALAN DENGAN BUMI KITA) BERBANTUAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MURID KELAS V SD NEGERI PULUHAN"

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian R&D adalah proses dan langkah-langkah dalam mengembangkan suatu inovasi produk baru atau memperbaharui produk yang telah ada dengan penuh tanggung jawab (Muqsamien et al., 2021). Penelitian pengembangan Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sehingga dapat diuji keefektifan dari produk tersebut.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pada materi berkenalan dengan bumi kita untuk peserta didik SD Kelas V. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE

dengan subjek penelitian peserta didik kelas V di SD Negeri Puluhan.

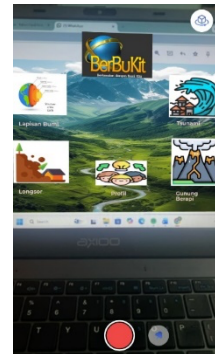
Hasil pengembangan produk yaitu:

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum. Dari tahap ini didapatkan kesimpulan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran tertentu sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk aktif dalam belajar. Dengan adanya hal tersebut, dipilih media pembelajaran berbukit yang akan menarik minat belajar peserta didik. Pada tahap design (perencanaan) dilakukan pengumpulan referensi untuk menyusun media berbukit dan menyusun instrumen penilaian produk. Referensi materi dan gambar untuk merancang produk disesuaikan dengan materi berkenalan dengan bumi kita. Rancangan media berbukit disesuaikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Pada tahap development (pengembangan) meliputi, hasil pengembangan produk, validasi ahli, revisi, ini uji coba pengembangan.



Gambar 1. Gambar Bagian Depan dan Belakang Flash Card



Gambar 2. Tampilan menu utama media BERBUKIT

Selanjutnya tahap validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi tergolong “Sangat Valid” berdasarkan penilaian dari validator. Temuan hasil validitas kemudian dianalisis dengan menggunakan kriteria tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil validasi ahli media dan ahli materi

Ahli media	Ahli materi	Kriteria
93,2%	93,7%	Sangat layak

Selanjutnya tahap uji coba produk yang dikembangkan

dilaksanakan di kelas V SD N Puluhan. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Hasil kepraktisan kemudian diinterpretasikan berdasarkan standar yang ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 2. Hasil angket respon guru dan siswa

Respon pengguna	Hasil	Kriteria
Guru	82,50%	Sangat baik
Siswa	78,06%	Baik

Angket minat yang diberikan kepada peserta didik terdiri dari angket sebelum pembelajaran dan angket sesudah pembelajaran. Hasil angket yang dilakukan oleh siswa kelas V SD N Puluhan pada materi berkenalan dengan bumi kita digunakan untuk mengukur keefektifan produk. Hasil keefektifan kemudian diidentifikasi menggunakan angket.

Tabel 3. Hasil Angket Pretest dan Posttest

Uraian	Pretest	posttest	Peningkatan
Jumlah skor	1.550	1.740	190
Rata-rata	77,50	87,00	9,50
Presentase	64,58%	72,50	7,92%

Berdasarkan jumlah skor meningkat sebesar 190, sedangkan rata-rata skor meningkat dari 77,50

menjadi 87,00. Persentase minat belajar juga mengalami peningkatan sebesar 7,92% yaitu dari 64,58% menjadi 72,50%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media BERBUKIT memberikan dampak positif terhadap minat belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbukit sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan menghasilkan 93,7% dan ahli media 93,2%. Berdasarkan aspek kepraktisan media berbukit dinyatakan praktis dengan memperoleh 85,10% dari respon guru dan 82,50% dari respon siswa. Berdasarkan keefektifan media pembelajaran BERBUKIT berbantuan *Augmented Reality* dinyatakan efektif. Hal tersebut diperoleh dari hasil pengolahan data dengan SPSS, maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif atau H_a diterima, sedangkan hipotesis nihil atau H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interkatif BERBUKIT berbantuan *Augmented Reality*

berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar murid kelas V SD Negeri Puluhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. M., Puiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59-73.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Jurnal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90-115.
<https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Muqdamie, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2020). Tahap Definisi Dalam four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33/
<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Juliana, L. N. (2024). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sekolah Dasar/Sd* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
<https://repository.radenintan.ac.id/jd/eprint/34655>
- Resnawati, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran AR. *Jurnal Riset Kurikulum*, 4(1), 22-35.
- Sa'diah, S. D., Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan e-modul interaktif berbasis augmented reality untuk siswa sekolah dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21-29.
<https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1489>
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI-SD Negeri 4 Suwug. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 38-49.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31245>
- Wahyuningtyas, K. P., & Bachri, S. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 141-149.
<https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>