

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan mencapai pembangunan yang berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya berkontribusi pada perkembangan individu, tetapi juga berdampak positif pada masyarakat dan negara secara keseluruhan. Dalam ajaran agama Islam, pendidikan dianggap sebagai bagian penting dalam meningkatkan keilmuan dan pengetahuan. Islam mendorong umatnya untuk mencari ilmu pengetahuan sebagai upaya meningkatkan pemahaman mereka tentang agama, dunia, dan kehidupan. Dalam Islam, mencari ilmu dianjurkan sebagai ibadah yang mulia. Al-Qur'an menjelaskan pentingnya pendidikan dan pengetahuan. Tanpa adanya pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara.

Tidak sampai di situ, Al-Qur'an juga memposisikan manusia memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi. Al-Qur'an dalam Surat Al-Mujadalah Ayat 11 menerangkan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.¹

Pengertian dalam konteks pendidikan, belajar dan mengajar adalah dua proses yang saling terkait dan penting. Belajar adalah proses dimana orang mencari dan mengambil informasi baru, kemampuan, dan pemahaman melalui refleksi, pengalaman, dan kontak dengan lingkungan mereka. Belajar dapat terjadi secara formal di dalam kelas, melalui instruksi langsung dari guru, atau secara informal melalui pengalaman sehari-hari. Proses mengajar melibatkan guru sebagai fasilitator dan pengelola pembelajaran, yang bertanggung jawab menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, selaras dengan tujuan dan juga fungsi dari Pendidikan yang tercermin dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003. Undang-undang tersebut menggariskan tujuan dan tugas pendidikan, termasuk upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menyediakan lingkungan pengajaran dan proses pembelajaran dengan tujuan memungkinkan siswa untuk sepenuhnya menyadari potensi mereka. Potensi tadi bisa berupa kekuatan religius keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yg mulia, serta beberapa keterampilan yg diharapkan dirinya. Dari penjelasan diatas dijelaskan bahwa peran guru pada proses pembelajara ditingkat dasar dinilai penting baik dari pemberian materi maupun

¹ Perspektif Al-quran and others. (2022). 'Konsep Dasar Pendidikan Islam Pendahuluan', hlm.35-51.

penggunaan sebuah media yang dapat menunjang keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.²

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting. Media pembelajaran dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran dan memaksimalkan pemahaman serta keterlibatan siswa. Media pembelajaran adalah alat atau metode untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media tersebut dapat berwujud benda berwujud seperti buku, gambar, audio, dan video serta media interaktif digital seperti *Assemblr Edu* yang menggunakan *augmented reality* (AR).³ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Media yang menarik tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan

Penggunaan media pembelajaran lebih tepat di sesuaikan dengan materi pelajaran. Sebab, tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dan sesuai dalam penyampaian materi pelajaran yang baik kepada siswa. Kekeliruan dalam penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi tujuan pembelajaran yaitu menitik beratkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan sebagai *output* (keluaran) yang ada dalam diri siswa. Pengaruh terhadap tingkah laku/perbuatan tersebut dapat diamati oleh guru.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas

³ Arief Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*, (Jakarta:Raja Gravindo Persada), hlm.6

Dengan demikian proses pembelajaran yang telah dilaksanakan memberikan dampak bermacam-macam terhadap tingkah laku siswa.⁴

Media dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era saat ini menjadi faktor yang cukup menjanjikan dalam keberhasilan pembelajaran. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah telepon pintar/*Smartphone*. *Smartphone* merupakan perkembangan dari telepon seluler yang memiliki fitur dan fasilitas yang lebih canggih. *Smartphone* menjadi sangat berguna karena memberikan fasilitas berupa fitur-fitur canggih dan fasilitas internet yang mampu menjadi jendela dunia untuk saling bertukar informasi.⁵ Keberadaan teknologi khususnya *smartphone* yang semakin berkembang membawa peluang sekaligus tantangan dalam pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan. Tantangan yang akan dihadapi yaitu penyalahgunaan untuk hal-hal yang negatif. Sedangkan peluangnya yaitu dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan edukatif. Salah satu teknologi yang akan dikembangkan yaitu teknologi *Augmented Reality* (AR) yang memanfaatkan salah satu aplikasi yang ada di *smartphone*.

Augmented reality (AR) merupakan teknologi komputer yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual. Melalui penggunaan perangkat seperti *smartphone*, tablet, atau kacamata khusus, pengguna dapat melihat benda-benda virtual yang terintegrasi dengan lingkungan nyata di depan mereka. Dengan menggunakan teknologi AR, benda-benda virtual, seperti objek 3D, teks, atau gambar,

⁴ Masrokhah.(2022). Buku dalam Bidang Pendidikan Belajar dan Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak, (Semarang:Cahaya Ghani Recovery), hlm.28

⁵Yuli Sawitri and others. (2019).‘Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini’, “*Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal*”,hlm.691–97.

dapat ditampilkan dalam lingkungan fisik pengguna. Misalnya, pengguna dapat melihat model 3D dari sebuah produk di meja mereka, menampilkan informasi tambahan pada suatu objek dengan menyorotnya menggunakan perangkat AR, atau bahkan berinteraksi dengan karakter virtual di dalam ruangan mereka. Kelebihan utama dari teknologi AR adalah penggabungan yang mulus antara dunia nyata dan dunia virtual, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan interaktif.⁶

Teknologi *Augmented Reality* (AR) yang dimanfaatkan diharapkan dapat meningkatkan literasi sains siswa. Berdasarkan penelitian dari Fajar dwi mukti tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di Kelas 5 MI Wahid Hasyim” terhadap minat belajar diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan presentase tanggapan 90,2%. Dari presentase tersebut diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) memiliki kategori kualitas pada kriteria sangat baik yang didukung dengan hasil nilai siswa yang memiliki kenaikan sebesar 35,8%.⁷

Sedangkan *literature review* penelitian dari Nur Fauziah tahun 2022 melalui judul “Penerapan Media *Augmented Reality* (AR) Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar”, juga menunjukkan bahwa banyak pengaruh positif dan meningkatnya minat dan hasil belajar siswa dari penggunaan media *Augmented Reality* (AR). Diketahui dengan penggunaan media ini, siswa lebih kreatif, kecerdasan emosinya menjadi terukur, dan siswa lebih kompetitif dan kolaboratif

⁶ Rujianto Eko Saputro and Dhanar Intan Surya Saputra. (2015). ‘Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*’, *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), hlm. 153–62.

⁷ Fajar Dwi Mukti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim’, hlm. 299–322.

dengan teman-temannya.⁸ Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani Eka Saputri pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan”, juga menunjukkan respon yang baik dengan perolehan skor 91,9% yang menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* (AR) ini mendapat kriteria sangat baik.⁹

MI Madinatul Ulum adalah salah satu sekolah dasar yang berada di Baureno wilayah kabupaten Bojonegoro. MI Madinatul Ulum mempunyai sistem pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku atau gambar-gambar 2D. Hal ini tentu membuat siswa menjadi bosan dan berdampak pada pemahaman dan rendahnya nilai siswa. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai ulangan harian IPA siswa yaitu 30-60 dengan rata-rata 45%. Sedangkan KKM yang ditentukan yaitu 70%. Maka dari itu, sistem pembelajaran siswa perlu diperhatikan sebab, siswa MI masih tergolong usia anak-anak yang selalu menyukai hal yang baru. Saat ini, di MI Madinatul Ulum sudah menggunakan alat-alat peraga untuk mengajar siswa seperti gambar 2D dan video. Namun, bukan tidak mungkin untuk diperkenalkan teknologi lain sebagai sarana pembelajaran bagi mereka. Sistem pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) belum pernah diterapkan di MI Madinatul Ulum sehingga media ini tergolong hal yang baru bagi siswa. Walaupun sudah menggunakan media pembelajaran tetapi media seperti gambar kurang sesuai dengan kriteria media

⁸ Nur Fauziah and others. (2022). ‘Penerapan Media Augmented Reality Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(2), hlm.103–17.

⁹ Fitriani Eka Saputri. (2018). ‘Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Adroid Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan’, *Widyagogik*, 6(1), hlm.13-16

pembelajaran yang baik karena hanya bisa melihat dari 1 sisi dan tidak bisa berinteraksi. Pemilihan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran diperkuat dengan penelitian dari Dewi Tresnawati pada tahun 2021 dengan judul “Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Pada Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penelitian tersebut, media yang digunakan bisa membantu dalam proses pembelajaran siswa dan lebih interaktif sebagai salah satu media pengganti dalam pemahaman materi pembelajaran yang diberikan. Media tersebut mendapat penilaian dari ahli sebesar 92% dengan kriteria sangat baik.¹⁰

Untuk menciptakan pembelajaran yang serius namun tetap menarik, penggunaan media visual dapat menjadi salah satu pilihan yang efektif. Media visual memanfaatkan indera penglihatan untuk memperkuat pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Nurotun Mumtahanah menegaskan bahwa media visual memiliki peran penting dalam proses pendidikan. Pemanfaatan materi visual dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan daya ingat siswa. Sumber daya visual dapat melibatkan siswa dan berfungsi sebagai penghubung antara informasi dalam materi pembelajaran dan dunia luar.¹¹

Salah satu media visual yang dapat dimanfaatkan adalah media *Augmented Reality* (AR). Media *Augmented Reality* (AR) merupakan suatu media yang mempunyai konsep penggabungan informasi digital (gambar, video, audio, teks) ke dalam lingkungan maya dan ditampilkan dalam waktu yang nyata. Teknologi

¹⁰ Dewi Tresnawati. (2021). ‘Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Pada Siswa Sekolah Dasar’ *Jurnal Algoritma*,19(1), hlm.189-190

¹¹ Nurotun Mumtahanah. (2014). ‘Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI’, *Al-Hikmah, Jurnal Studi Keislaman*, 4(1),hlm. 91–104.

Augmented Reality (AR) menggunakan objek sebagai marker untuk menampilkan gambar, video, audio, teks, dan visual 3D sehingga teknologi ini mampu menampilkan objek yang di animasikan secara virtual 3D bahkan video simulasi dapat ditampilkan.¹²

Menggunakan program *Assemblr Edu* untuk menggunakan teknologi *augmented reality* (AR), Saptono Nugrohadi dan Muchamad Taufiq Anwar mengklaim bahwa *Assemblr Edu* merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Program ini menawarkan teknologi *augmented reality* (AR) yang memungkinkan pembuatan dan penyebaran sumber daya pendidikan interaktif. karena program ini menawarkan grafik dan animasi 3D yang menarik yang dapat menarik minat siswa.¹³

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Interaktif *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Pada Materi Tata Surya di Kelas 6**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA di kelas 6?
2. Bagaimana hasil pengembangan media *Augmented Reality* terhadap peningkatan literasi sains siswa di kelas 6?

¹² Elfi Tasrif and others. (2020). ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Ar Jarkom Pada Mata Kuliah Instalasi Jaringan Komputer’, *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(3),hlm. 217.

¹³ Saptono Nugrohadi and Muchamad Taufiq Anwar.(2022). ‘Pelatihan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar’, 16(1),hlm. 77–80.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran IPA di kelas 6
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media *Augmented Reality* (AR) terhadap peningkatan literasi sains siswa di kelas 6

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Karena penelitian ini merupakan ikhtiar ilmiah, diharapkan temuannya dapat memberikan kontribusi dan gagasan baru bagi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pendidikan.
 - b. Menambah pengetahuan serta wawasan mengenai manfaat penggunaan media *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran.
 - c. Menggunakan media, siswa lebih mudah mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.
 - d. Membuat siswa lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan media yang nyata
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Siswa, dapat membantu siswa lebih paham akan materi yang disampaikan dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR)
 - b. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan evaluasi tambahan dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga guru lebih bisa kreatif dalam mengelola kelas sehingga mampu menciptakan kelas yang menyenangkan dan mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran

- c. Bagi Lembaga, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam memberikan masukan-masukan terkait model pembelajaran
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan pada proses pembinaan diri sebagai pendidik dimasa yang akan datang

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Komponen dan Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPA disajikan menggunakan *Augmented Reality* (AR) dengan sasaran pembekalan literasi sains pada jenjang MI
2. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) didesain dari aplikasi *Assemblr Edu/Assemblr Studio* yang bisa didapatkan melalui *Playstore/AppStore* yang ada di *HandPhone*
3. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media *Augmented Reality* (AR) yang berisi materi pokok “Sistem Tata Surya”. Jenis media yang dibuat hanya dibatasi pada media yang berupa animasi *Augmented Reality* (AR) yang memuat:
 - a. Gambar planet yang ada di alam semesta
 - b. Gambar berupa Teks (Penjelasan berupa nama dan informasi mengenai planet)
 - c. Video yang berisi penjelasan materi selain teks
 - d. Game edukasi
4. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan memuat animasi 2D dan 3D yang berisi gambar beserta materi yang akan diajarkan. Selain dapat dilihat didalam

Handphone, animasi juga dapat diakses menggunakan *scan* untuk menampilkan animasi diberbagai permukaan benda

5. Media pembelajaran ini telah memuat aspek kriteria kualitas media pembelajaran, meliputi:
 - a. Kualitas isi dan tujuan
 - b. Kualitas tampilan media
 - c. Kualitas kepraktisan media
6. Materi pembelajaran yang akan dibuat mengandung prinsip-prinsip pembelajaran, yang menunjukkan bahwa materi digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Siswa harus dapat dengan jelas memvisualisasikan mata pelajaran yang diajarkan menggunakan media pembelajaran ini.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pengembangan ini merupakan media interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR)
2. Media ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu/Assemblr Studio* yang dimaksudkan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa berupa film animasi yang dapat dimanipulasi ke segala arah.
3. Materi yang digunakan dalam pengembangan media difokuskan pada mata pelajaran IPA dengan materi Tata Surya
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 6 MI Madinatul Ulum Pasinan Baureno Bojonegoro

G. Definisi Operasional

1. Desain Produk

Desain dan produksi produk/media berupa media *Assemblr Edu* interaktif berbasis *augmented reality* (AR) untuk mengajarkan literasi sains siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik merupakan suatu pendekatan yang inovatif.

2. Media interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR)

Pembuatan media interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR) ini rencananya akan digunakan dalam pembekalan literasi sains siswa dan menjadikan siswa ikut aktif dalam pembelajaran di kelas. Dalam pembuatan media ini memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu* dan hasil pembuatan media ini berupa *Web/Link*.

Bentuk dari media ini yaitu semacam video pembelajaran dimana dalam video tersebut terdapat animasi planet-planet didalam tata surya. Dalam video juga terdapat penjelasan berupa video dan teks. Tidak hanya dapat dilihat, siswa juga dapat melihat animasi planet secara detail dengan cara menyentuh dan memutar animasi planet berbagai arah. Untuk mengetahui pemahaman siswa, video tersebut dilengkapi dengan game edukasi mengenai materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Adapun bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu:

- a. Laptop/PC
- b. Buku ajar/LKS
- c. Contoh produk terdahulu

d. Wi-fi/kuota internet agar bisa mengakses dan membuat konten pembelajaran

e. Materi tambahan dari internet

f. Silabus

H. Orisinalitas Penelitian

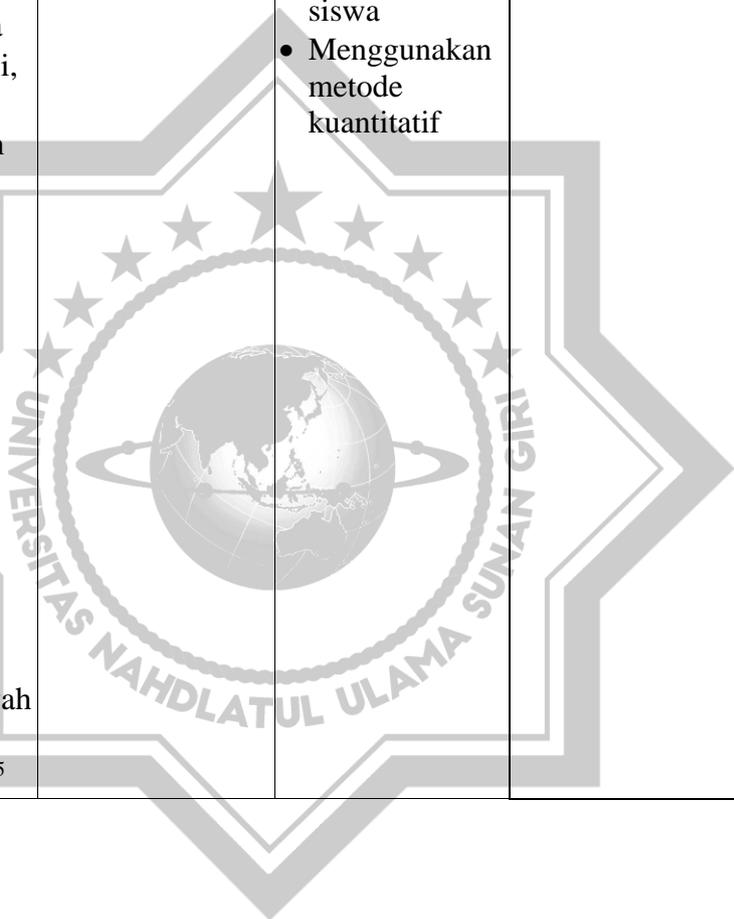
Setelah melakukan telaah terhadap beberapa penelitian yang relevan, ditemukan beberapa judul penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian ini, yaitu media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) pada siswa. Berikut beberapa contoh judul penelitian terdahulu yang dapat menjadi referensi, antara lain:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Shofaul Hikmah: Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan <i>Augmented Reality</i> Assemblr Edu Journal on Education tahun 2023. ¹⁴	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Augmented Reality</i> berbasis aplikasi Assemblr Edu • Menggunakan mata pelajaran IPA 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang materi indera pendengaran • Menggunakan metode kuantitatif • Meneliti semua indera manusia 	Dalam penelitian ini membahas tentang pengembangan media interaktif <i>Aumented Reality</i> (AR) Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan metode R&D.

¹⁴ Shofaul Hikmah and Mohammad Kanzunudin. (2023). 'Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia Dengan Augmented Reality Assembler Edu', 05.(03), hlm.7430–39.

2.	<p>Aisyah Herlin Arrum:</p> <p>Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i></p> <p>Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM- Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya Tahun 2020.¹⁵</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Augmented Reality</i> berbasis <i>Assemblr Edu</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang materi mengenal mata uang • Meneliti tentang minat siswa • Menggunakan metode kuantitatif 	
----	--	--	--	--



UNUGIRI

¹⁵ Aisyah Herlina Arrum and Syifaul Fuada. (2020). 'Penguatan Pembelajaran Daring Di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi , Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)' ,hlm.2-3

3.	<p>Fitriani Eka Saputri:</p> <p>Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan <i>Augmented Reality (AR)</i> Berbasis Android pada Siswa kelas III SDN 015 Tarakan</p> <p>Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan Tahun 2018.¹⁶</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media <i>Augmented Reality (AR)</i> • Menggunakan materi IPA • Menggunakan metode R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan aplikasi Unity 3 • Menggunakan model pengembangan Sutopo 	
4.	<p>Nur Fauziah:</p> <p>Penerapan Media <i>Augmented Reality</i> pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar : <i>Literature Reviews</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media <i>Augmented Reality (AR)</i> • Menggunakan mata pelajaran IPA 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Literature Reviews</i> • Menggunakan penelitian dari Borg and Gall 	

¹⁶ Fitriani Eka Saputri. (2018). 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Adroid Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan', *Widyagogik*, 6(1),hlm. 13-16

	Jurnal Sekolah Dasar Tahun 2022. ¹⁷			
5.	<p>Ratna Indriani:</p> <p>Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> pada Mata Pelajaran Biologi</p> <p>Jurnal Wahana Pendidikan tahun 2022.¹⁸</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media <i>Augmented Reality (AR)</i> • Memanfaatkan <i>smartphone</i> sebagai perantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur motivasi belajar dan prestasi belajar siswa • Menggunakan metode penelitian kualitatif • Menggunakan materi biologi 	

¹⁷ Nur Fauziah and others. (2022). 'Penerapan Media Augmented Reality Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar', hlm.2-5

¹⁸ Ratna Indriani. (2022). *Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality*, 9(2), hlm.139-48.

6.	Dewi Tresnawati: Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> pada Siswa Sekolah Dasar Jurnal Algoritma tahun 2021 ¹⁹	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media Augmented Reality • Menggunakan materi tata surya • Digunakan dalam pengenalan/ pembekalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan aplikasi tambahan dari Vuforia dan Unity • Menggunakan metode MDLC (<i>multimedia development life cycle</i>) 	
----	---	--	--	--

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi Pengembangan Media interaktif *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran IPA dengan variable X nya adalah Pengembangan media interaktif *Augmented Reality* (AR) dan variable Y nya adalah pembekalan literasi sains siswa.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan memuat pembahasan latar belakang masalah atau konteks penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan masalah, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

¹⁹ Dewi Tresnawati. (2021). 'Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* pada Siswa Sekolah Dasar',19(1),hlm.182-190

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori mengenai pengertian media, fungsi, manfaat, karakteristik, jenis, dan karakteristik pemilihan media. Dalam bab ini, penting untuk memaparkan pengertian media *Augmented Reality* (AR) menjadi media pembelajaran, fungsinya, cara dan penggunaannya sebagai media pembelajaran peserta didik, serta pentingnya *Augmented Reality* (AR) menjadi media pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab prosedur penelitian ini menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan tentang proses penggunaan, hasil pengembangan dan hasil belajar dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan dalam rumusan masalah.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.