

ABSTRAK

DIANSON SAHATMA MAHARAJA. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV SDN 104202 Bandar Setia. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui (1) validitas media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat pada siswa kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia T.A 2023/2024. (2) kepraktisa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia T.A 2023/2024. Dan (3) efektifitas media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia T.A 2023/2024. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D), subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 104202 Bandar Setia kelas 4 dengan total keseluruhan siswa berjumlah 26 siswa. Metode penelitian ini adalah pengembangan media yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan 5 langkah prosedur pengembangan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Uji kelayakan dari media pembelajaran mendapatkan persentase oleh ahli materi 86% dengan kategori “Layak” dan persentase oleh ahli media 80% dengan kategori “Layak”. Sehingga media pembelajaran berbasis *augmented reality* layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Uji kepraktisan diperoleh dari penilaian oleh praktisi pendidikan dengan mendapatkan persentase 91,76% dengan kategori “Sangat Praktis”. Serta media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dan diterapkan telah mendapat respon yang baik oleh peserta didik. Ditunjukkan bahwa rata-rata bahwa nilai *pre test* siswa adalah 52,11% dan *posttest* 81,92%. Sehingga media pembelajaran berbasis *augmented reality* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Kemampuan Menulis, Cerita Rakyat

ABSTRACT

DIANSON SAHATMA MAHARAJA. Development of Augmented Reality-Based Learning Media to Improve Writing Skills of 4th Grade Students at SDN 104202 Bandar Setia. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

The purpose of this research is to determine (1) the feasibility of augmented reality-based learning media developed to improve the ability to write folk tales among fourth-grade students at SD Negeri 104202 Bandar Setia for the academic year 2023/2024. (2) the practicality of the augmented reality-based learning media developed in the Indonesian language subject for fourth-grade students at SD Negeri 104202 Bandar Setia for the academic year 2023/2024. And (3) the effectiveness of the augmented reality-based learning media developed in the Indonesian language subject for fourth-grade students at SD Negeri 104202 Bandar Setia for the academic year 2023/2024. The type of research used in this study is Research and Development (R&D), with the subjects being the 4th-grade students of SD Negeri 104202 Bandar Setia, totaling 26 students. The research method used in this study is media development that refers to the ADDIE development model with 5 development procedure steps, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the study indicate that the feasibility test of the learning media received a percentage of 86% from subject matter experts with the category "Feasible" and 80% from media experts with the category "Feasible." Therefore, the augmented reality-based learning media is suitable for use in the learning process. The practicality test was obtained from the assessment by educational practitioners, achieving a percentage of 91.76% with the category "Very Practical." Additionally, the developed and implemented augmented reality-based learning media received a positive response from the students. It is shown that the average pre-test score of the students was 52.11% and the post-test score was 81.92%. Therefore, the augmented reality-based learning media is very effective to be used as a learning medium.

Keywords: Development, Learning Media, Augmented Reality, Writing Skills, Folktales