

ABSTRAK

SASKIA AULIA ANGKAT. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 104201 Kolam. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penerapan media berbasis teknologi yang belum optimal, rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, dan rendahnya hasil belajar siswa pada materi IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, kepraktisan dan menguji efektivitas media pembelajaran *augmented reality* berbasis *assembler edu* untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada konten IPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan menggunakan 5 tahapan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 104201 Kolam berjumlah 26 siswa dengan 16 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu wawancara, kuesioner (angket), tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Uji Kelayakan mendapat kategori “Sangat Layak” dengan rincian validator ahli media diperoleh persentase 92% dan validator ahli materi diperoleh persentase 81% dengan kategori “Sangat Layak”. 2) Uji Kepraktisan oleh guru kelas V diperoleh persentase 90% dengan kategori “Sangat Praktis” 3) Uji Keefektifan diperoleh nilai *pre test* sebesar 60,96 dengan kriteria “Tidak Tuntas” dan *post test* sebesar 83,07 dengan kriteria “Tuntas”. Berdasarkan hasil temuan tersebut diharapkan bagi pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.

Kata Kunci: Augmented Reality, Assemblr Edu, IPAS, Rantai Makanan

ABSTRACT

SASKIA AULIA ANGKAT. Development Of Learning Media Based On Augmented Reality Assisted By Assemblr In Science Learning In Grade V SD Negeri 104201 Kolam. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan 2025.

This research was motivated by the suboptimal application of technology-based media, low students' critical thinking abilities, and low student learning outcomes in science material. This research aims to develop, test the feasibility, practicality and test the effectiveness of assembler edu-based augmented reality learning media to improve critical thinking and student learning outcomes in science content. This research is a type of research and development using the 5 stages of the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in the research were 26 class V students at SD Negeri 104201 Kolam, with 16 female students and 10 male students. Data collection techniques used in research are interviews, questionnaires, tests and documentation. The data analysis techniques used in this research are qualitative and quantitative. The research results show that 1) the Feasibility Test received the "Very Feasible" category with details from media expert validators obtaining a percentage of 92% and material expert validators obtaining a percentage of 81% with the "Very Eligible" category. 2) The Practicality Test by the class V teacher obtained a percentage of 90% with the "Very Practical" category. 3) The Effectiveness Test obtained a pre-test score of 60.96 with the "Not Complete" criteria and a post test of 83.07 with the "Completed" criteria. Based on these findings, it is hoped that educators can develop augmented reality-based learning media and create more active and effective learning.

Keywords: Augmented Reality, Assemblr Edu, IPAS, Food Chain