

## VALIDITAS MEDIA POSTER BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD

Siti Aini Kholafah<sup>1</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>

Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban, Jawa Timur, Indonesia <sup>1,2</sup>

Email: [ainikholaifah21@gmail.com](mailto:ainikholaifah21@gmail.com)

### Informasi

Volume : 3  
Nomor : 6  
Bulan : Juni  
Tahun : 2026  
E-ISSN : 3062-9624

### Abstract

*This study aims to test the validity of Augmented Reality-based poster media to improve learning outcomes for fourth-grade students at Gempolpading Elementary School. Most students experience difficulty understanding learning materials due to the limited use of innovative media. Therefore, the availability of innovative, technology-based learning media is essential to create interactive and meaningful learning experiences. Augmented Reality-based poster media is designed to integrate visual media with interactive three-dimensional displays of objects in the real world through a mobile device camera. This approach helps students visualize abstract concepts in a more concrete and understandable way. This study used a Research and Development (R&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects were 19 fourth-grade students at Gempolpading Elementary School. Media validity was measured based on assessments by three expert validators: a media expert lecturer, a language expert lecturer, and a material expert lecturer, each of whom was tasked with reviewing, providing input, and assessing the feasibility of the developed media. The data collection instruments used included an expert validation questionnaire and a test instrument. The assessment results from all validators indicated that this learning media was categorized as highly valid. The media experts received 100% of the assessments, 96% of the assessments from the language experts, and 96% of the assessments from the material experts, all of which were in the very good category. Based on these findings, this Augmented Reality technology-based poster learning media was deemed highly suitable for use in the learning process.*

**Keyword:** *Validity, Augmented Reality Poster, IPAS, Learning Outcomes*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan menguji validitas media poster berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gempolpading. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akibat penggunaan media yang kurang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi guna menciptakan proses belajar yang interaktif dan bermakna. Media poster berbasis AR dikembangkan dengan memadukan tampilan visual dan objek tiga dimensi yang dapat diakses secara interaktif melalui kamera perangkat seluler. Pendekatan ini memungkinkan siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas 19 siswa kelas IV SDN Gempolpading. Validitas media dinilai oleh tiga validator ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar angket validasi dan instrumen tes. Hasil penilaian dari seluruh validator menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat valid, dengan persentase penilaian ahli media sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 96%,*

dan ahli materi sebesar 96%. Berdasarkan hasil tersebut, media poster berbasis Augmented Reality dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Validitas, Poster Augmented Reality, IPAS, Hasil Belajar

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam pembangunan suatu bangsa, sebab kemajuan negara sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya. Melalui proses pendidikan, individu diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya secara menyeluruh, mencakup dimensi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Selain itu, pendidikan merupakan upaya yang dirancang secara sistematis guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mampu mendorong perkembangan peserta didik secara optimal baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, maupun pembentukan akhlak yang mulia. (Abd Rahman et al., 2022). Pendidikan di tingkat sekolah dasar memegang peranan krusial dalam membangun fondasi kemampuan peserta didik (Khotimah & Safirah, 2023). Guna mendukung tujuan tersebut, dibutuhkan proses pembelajaran yang efektif, salah satunya melalui penerapan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Mata pelajaran IPAS mencakup Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPS membantu siswa memahami kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitar (Mahardani & Rachmadyanti, 2018; Rahmad, 2016). Kondisi tersebut sejalan dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial yang saling bergantung satu sama lain (Yuliasari, 2023). Akan tetapi, siswa kerap menghadapi kendala dalam memahami konsep IPS yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat agar materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi kepada siswa (Wulandari et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih serta mengembangkan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Dr. Nurdiyansyah, S.Pd, 2019). Pemanfaatan teknologi juga penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif (Putri, 2023). Namun, penggunaan media di sekolah dasar masih terbatas karena kendala keterampilan guru, fasilitas, dan sumber daya, sehingga pembelajaran kurang optimal.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Peningkatannya menjadi hal yang krusial agar capaian siswa selaras

dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Melalui hasil belajar yang baik, guru dan sekolah dapat memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik (Tingkat *et al.*, 2025).

Hasil observasi di SD Negeri Gempolpadding pada 2 Februari 2026, ditemukan bahwa beberapa siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar. Wawancara dengan wali kelas pada 3 Februari 2026 menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan media konvensional. Pemanfaatan teknologi belum optimal karena keterbatasan kemampuan guru dan fasilitas. Media teknologi hanya digunakan sekitar satu kali dalam seminggu, seperti video YouTube dan kuis Wordwall. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi IPAS, khususnya IPS. Hasil wawancara dengan siswa pada 4 Februari 2026 menunjukkan bahwa mereka kurang tertarik dengan media yang digunakan dan mengalami kesulitan memahami materi peran, tugas, tanggung jawab dan interaksi sosial di sekitar tempat tinggal dan sekolah karena minimnya visualisasi dalam buku.

Hasil pre-test menunjukkan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal serta sekolah sebelum penggunaan media pembelajaran. Dari 19 siswa kelas IV, diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 69,17%, yang berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media poster berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada materi peran, tugas, tanggung jawab dan interaksi sosial di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Poster merupakan media visual yang memadukan gambar dan teks sehingga memudahkan pemahaman siswa (Putri & Mubarak, 2025) serta mampu menarik perhatian melalui desain yang menarik (Jannah *et al.*, 2016).

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang mampu menampilkan objek tiga dimensi (3D) melalui pemindaian dengan perangkat ponsel. Selain itu, media ini dilengkapi dengan teks dan audio sebagai pendukung pemahaman materi. Penerapan teknologi *Augmented Reality* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih efektif (Chairudin *et al.*, 2023; Haryani *et al.*, 2024).

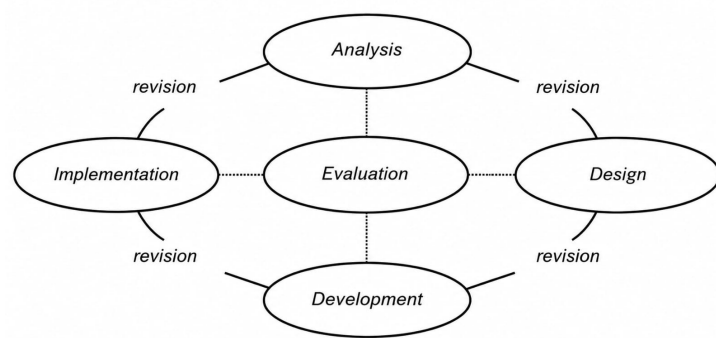
Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu kajian yang mendukung hal tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh (Oktavia, 2022) Penelitian sebelumnya menunjukkan

bahwa penggunaan Augmented Reality berkorelasi positif dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Oleh karena itu, media poster berbasis *Augmented Reality* diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa, khususnya pada topik yang memerlukan pemahaman mendalam, seperti peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal maupun sekolah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi efektivitas media poster berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gempolpading, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Tujuan utama penelitian ini adalah mengukur tingkat kevalidan media poster berbasis AR yang telah dikembangkan. Pengukuran tersebut dilakukan melalui penilaian para ahli di bidang materi, media, dan bahasa dalam serangkaian uji validasi.

**B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media poster berbasis Augmented Reality (AR) guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN Gempolpading. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Model tersebut mencakup lima tahapan sistematis, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada strukturnya yang sistematis, mudah diterapkan, dan dapat dipahami dengan baik oleh peneliti yang baru terlibat dalam penelitian pengembangan. Model ini juga memungkinkan proses pengembangan yang lebih terarah dan efektif. Menurut Sugiyono Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). (Sugiyono 2015)



**Gambar 1. Tahap pengembangan model ADDIE menurut Sugiyono (dalam Syahid et al., 2024).**

Model pengembangan ini terdiri atas lima tahap. Tahap (1) **Analyze** (analisis), yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menghimpun informasi yang relevan. Tahap (2) **Design** (perancangan), yakni penyusunan desain dan struktur alur media pembelajaran sebagai acuan dalam proses pengembangan. Tahap (3) **Development** (pengembangan), di mana produk dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan, selanjutnya divalidasi oleh para ahli dan direvisi sesuai masukan yang diperoleh. Tahap (4) **implementation** (implementasi), yaitu uji coba media pembelajaran pada sekolah dan kelas yang telah ditentukan guna memperoleh respons dari pengguna. Tahap (5) **Evaluation** (evaluasi), yang merupakan proses revisi secara berkelanjutan hingga produk akhir dinyatakan layak untuk digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gempolpading, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada dua pertimbangan utama, yaitu rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPAS dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui lembar angket validasi yang diisi oleh para ahli serta instrumen tes.

Keabsahan penelitian ini diverifikasi oleh tiga validator yang masing-masing berkompeten di bidang materi, media, dan bahasa. Pemilihan ahli ini didasarkan pada keahlian mereka yang relevan dengan aspek yang dinilai. Adapun kriteria dari setiap validator yaitu:

- 1) Ahli Materi: Saeful Mizan, M.Pd., merupakan dosen Program Studi PGSD dengan kualifikasi akademik Strata Dua (S2) yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam menyampaikan materi IPAS sesuai dengan fokus penelitian yang dikaji.
- 2) Ahli Media: Dr. Fera Dwidarti, M.Pd., merupakan dosen Program Studi PGSD dengan kualifikasi akademik minimal Strata Dua (S2) yang berpengalaman dalam pengajaran mata kuliah pengembangan media pembelajaran.
- 3) Ahli Bahasa: Kumaidi, M.Pd., merupakan dosen Program Studi PGSD dengan kualifikasi akademik minimal Strata Dua (S2) yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam pengajaran mata kuliah kebahasaan maupun dalam bidang linguistik secara umum.

Tingkat kevalidan dengan menggunakan skala likert sebagai rumus berikut:

$$P = \frac{\sum F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Skor (%)

F = Jumlah penilaian validator

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan media *Augmented Reality* sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Media *Augmented Reality***

Skor (%)	Kriteria Validitas
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber (Ma'aniyah & MintoHari, 2019)

Tingkat keefektifan dengan menggunakan rumus *N-Gain* yang didapat dari penilaian *Pre-test* dan *Post-test* siswa dengan teknik analisis keefektifan sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Post-test - Skor\ Pre-test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre-test}$$

Langkah untuk menyimpulkan hasil perhitungan dapat mengacu pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Keefektifan**

Rata-Rata	Kriteria
0,00 < g = 0,30	Rendah
0,30 < g = 0,70	Sedang
0,70 < g = 1,00	Tinggi

Sumber (Aeni & Widodo, 2022)

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. Tujuan penelitian adalah menilai validitas serta respons pengguna terhadap media tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap analisis dilakukan guna mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran secara menyeluruh. Tahap ini mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis kurikulum IPAS kelas IV pada materi peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal serta sekolah; analisis karakteristik siswa; dan analisis permasalahan yang ditemukan dalam proses

pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula studi lapangan melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa untuk memperoleh gambaran mengenai keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, tingkat pemahaman siswa, serta kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif dan kontekstual. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh temuan bahwa diperlukan pengembangan media poster berbasis teknologi *Augmented Reality* yang dapat menyajikan visualisasi materi peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial secara lebih konkret dan menarik bagi siswa.

## 2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan produk yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, dirancang media poster yang memuat konten materi mengenai peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal serta sekolah. Media tersebut disajikan dalam format visual dua dimensi yang diintegrasikan dengan objek tiga dimensi melalui teknologi *Augmented Reality* (AR). Selain perancangan media, tahap ini juga mencakup penyusunan struktur isi materi dan alur penggunaan media, serta pengembangan instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan soal tes hasil belajar. Lebih lanjut, dilakukan pula pemilihan aplikasi pendukung untuk menampilkan objek AR, sekaligus penentuan tampilan visual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar.

## 3. Tahap Pengembangan (*development*),

Tahap pengembangan adalah proses realisasi produk media poster berbasis *Augmented Reality* berdasarkan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan poster, pengembangan objek 3D yang merepresentasikan peran, tugas, tanggung jawab dan interaksi sosial di sekitar tempat tinggal dan sekolah, serta integrasi antara poster dengan aplikasi pemindai AR. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tiga pihak ahli. Pertama, ahli bahasa bertugas menilai kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa. Kedua, ahli materi mengevaluasi kesesuaian isi dengan kurikulum serta kebenaran konsep yang disajikan. Ketiga, ahli media mengkaji aspek tampilan, keterpaduan, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk hingga mencapai kriteria kelayakan yang ditentukan.

## 4. Tahap Implementasi (*implementation*),

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba media yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, khususnya pada

materi peran, tugas, tanggung jawab, serta interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal dan sekolah. Pelaksanaan implementasi mencakup tiga kegiatan utama, yaitu penerapan media poster berbasis *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran di kelas, pelaksanaan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) guna mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, serta pengumpulan respons dari peserta didik dan pendidik terkait penggunaan media tersebut.

#### 5. Tahap Evaluasi (*evaluation*),

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir yang bertujuan menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan media. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan dan evaluasi sumatif setelah tahap implementasi selesai. Data yang bersumber dari validasi ahli, hasil belajar siswa, dan respons pengguna dianalisis guna mengukur kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media poster berbasis *Augmented Reality*. Hasil evaluasi tersebut selanjutnya dimanfaatkan sebagai dasar penyempurnaan produk, sehingga media yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal terhadap materi peran, tugas, tanggung jawab, serta interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

Penilaian dari para ahli yang sesuai dengan aspek-aspek yang dinilai pada lembar validasi.

Hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor	Maks	%
1	Desain medi menarik dan rapi	5	5	100%
2	Tampilan media mudah dipahami siswa	5	5	100%
3	Media membantu memahami peran dan tanggung jawab	5	5	100%
4	Media membantu memahami interaksi sosial	5	5	100%
5	Media mendukung kegiatan pembelajaran aktif	5	5	100%
6	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	5	5	100%
7	Media aman digunakan	5	5	100%
8	Media dapat digunakan berulang kali	5	5	100%

9	Petunjuk penggunaan media jelas	5	5	100%
10	Media layak digunakan dalam pembelajaran	5	5	100%
<b>Total</b>			<b>50/50</b>	<b>100%</b>

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Maks	%
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5	5	100%
2	Materi tentang peran dan tanggung jawab disajikan dengan tepat	5	5	100%
3	Penjelasan interaksi sosial mudah dipahami siswa	4	5	80%
4	Materi disusun secara sistematis	4	5	80%
5	Materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa SD	5	5	100%
6	Materi mendukung perkembangan aspek kognitif siswa	5	5	100%
7	Materi mendukung pembentukan sikap tanggung jawab	5	5	100%
8	Materi mendukung keterampilan sosial siswa	5	5	100%
9	Contoh yang diberikan relevan dengan lingkungan siswa	5	5	100%
10	Materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD	5	5	100%
<b>Total</b>			<b>48/50</b>	<b>96%</b>

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor	Maks	%
1	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD	4	5	80%

2	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	5	80%
3	Tidak terdapat makna ganda dalam kalimat	5	5	100%
4	Istilah yang digunakan sesuai dengan materi	5	5	100%
5	Penggunaan ejaan sudah tepat	5	5	100%
6	Struktur kalimat jelas dan efektif	5	5	100%
7	Bahasa mendukung pemahaman konsep siswa	5	5	100%
8	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5	5	100%
9	Bahasa komunikatif dan menarik	5	5	100%
10	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	5	5	100%
<b>Total</b>			<b>48/50</b>	<b>96%</b>

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas**

No.	Aspek Validasi	Validator	Skor	Presentase	Kategori
1.	Validator Media	Dr. Fera Dwidarti, M.Pd.	50/50	100%	Sangat Layak
2.	Validator Materi	Saeful Mizan, M.Pd	48/50	96%	Sangat Layak
3.	Validator Bahasa	Kumaidi, M.Pd.	48/50	96%	Sangat Layak
Rata- rata				<b>97,33%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil validasi menurut dari ahli media, media pembelajaran *augmented reality* dikategorikan valid dengan koefisien persentase validasi 100%.

Menurut validator ahli materi, materi yang terdapat pada media pembelajaran *augmented reality* dikategorikan valid dengan koefisien persentase 96%.

Menurut validator ahli bahasa, bahasa yang terdapat pada media pembelajaran *augmented reality* dikategorikan valid dengan koefisien persentase 96%.

Media pembelajaran *augmented reality* telah dikategorikan valid berdasarkan pendapat dari para ahli. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa maka dapat dijadikan acuan bagi peneliti sebelum menguji cobakan media pembelajaran *augmented reality* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

#### D. KESIMPULAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi dari para ahli. Validasi ahli media mencapai 100%, yang berarti media tersebut telah memenuhi kriteria desain, fungsionalitas, dan estetika secara optimal. Aspek nilai estetika, tampilan visual, serta penerapan dan desain aplikasi seluruhnya dinilai sangat memuaskan.

Sementara itu, validasi dari ahli materi mencapai 96%, mengindikasikan bahwa konten yang disajikan dalam media ini sangat akurat, relevan, lengkap, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Struktur materi, kedalaman informasi, kejelasan bahasa, dan kesesuaian dengan kurikulum atau kompetensi yang dituju mendapatkan penilaian yang luar biasa.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua kategori ahli, media pembelajaran ini memperoleh persentase kevalidan yang sangat tinggi, sehingga dapat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini didukung oleh kualitas desain media yang kuat serta konten materi yang unggul, sehingga menjadikannya sumber belajar yang efektif dan berkualitas.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Jurnal Pengertian Pendidikan. Journal Article, 2(1), <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/91021639/775>.
- Aeni, W. N., & Widodo, W. (2022). PENSEA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS. 10(2), 193–202.
- Chairudin, M., Nurhanifa, Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, & Hadi, M. S. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang Smp / Mts. Community Development Journal, 4(2), 1312–1319.
- Dr. Nurdiyansyah, S.Pd, M. P. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In Media Pembelajaran Inovatif.
- Haryani, M., Wahyuningtyas, R., Sakinah, Z. N., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Penerapan

- Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 7, 359–367. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Jannah, F. Z., Serevina, V., & Astra, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Fisika Fluida Statis Berbasis Lingkungan Dalam Bentuk Poster Photoscrap. V, SNF2016-RND-15-SNF2016-RND-18. <https://doi.org/10.21009/0305010204>
- Khotimah, K., & Safirah, A. D. (2023). Integrasi Teknologi Pendidikan dalam Menganalisis Kesalahan Fonologis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3580–3592. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5298%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5298/3726>
- Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Development of image card media based on making a match in understanding the concept of elementary school-style material. *Jpgsd*, 7(2), 2749–2759.
- Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Gentara Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (06), 1–10. [www.risetdikti.go.id](http://www.risetdikti.go.id)
- Oktavia, R. (2022). *Bionatural* Vol IX No . 2 September Page : 26-32 ISSN : 2579-4655 KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY ( AR ) PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA 1 PANTE CEUREUMEN ACEH BARAT. IX(2), 26–32.
- Putri, D. E., & Mubarak, H. (2025). 1,2 1\*. 3, 164–171.
- Rahmad. (2016). *Lt.Blkg Pend.Ips. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.
- Tingkat, A., Media, V., Berbasis, P., Reality, A., & Hasil, T. (2025). *JPK ( Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan )*. 10(2), 163–172.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education. Journal on*

Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuliasari, I. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Sd. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 171–178. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.514>