

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

Siti Aini Kholafah¹, Wendri Wiratsiwi²

Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban, Jawa Timur, Indonesia ^{1,2}

Email: ainikholaifah21@gmail.com

Informasi

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

Abstract

This study aims to examine the validity of Augmented Reality-based poster media in improving the learning outcomes of fourth-grade students at Gempolpading Elementary School. Most students experience difficulty understanding learning materials mengingat masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Oleh sebab itu, kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan inovatif menjadi suatu kebutuhan mendasar guna mewujudkan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Augmented Reality-based posters are designed to integrate visual displays with interactive 3D objects within the real-world environment, viewed through a smartphone camera. This approach enables learners to grasp abstract concepts in a more tangible and easily understandable way. The study employs the Research and Development (R&D) method, utilizing the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study involved 19 fourth-grade students from SDN Gempolpading as the subjects of the research. The validity of the media was assessed through a process involving three expert validators a media expert, a language expert, and a subject matter expert each responsible for reviewing, providing feedback, and evaluating the suitability of the developed media. Data collection instruments included expert validation questionnaires and test instruments. Based on the assessments provided by all validators, the developed learning media falls into the "highly valid" category. The media expert gave a rating of 100%, the language expert 96%, and the subject matter expert 96%, all of which fall within the "excellent" category. Based on these results, this Augmented Reality-based poster learning medium is considered highly suitable for implementation in learning activities.

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

Abstrak

Studi ini dirancang untuk menguji kelayakan media poster yang mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) dalam upaya meningkatkan capaian belajar peserta didik kelas IV di SDN Gempolpading. Latar belakang munculnya penelitian ini adalah masih rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran, yang disebabkan oleh pemanfaatan media pengajaran yang belum mampu menghadirkan inovasi memadai. Atas dasar itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi masa kini agar tercipta pengalaman belajar yang interaktif sekaligus bermakna bagi siswa. Media poster berbasis AR yang dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan elemen visual dengan objek tiga dimensi yang dapat diakses secara interaktif menggunakan kamera pada perangkat ponsel pintar. Dengan pendekatan semacam ini, siswa memiliki kesempatan untuk memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dicerna. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini melibatkan 19 siswa kelas IV SDN Gempolpading sebagai subjek utamanya. Proses penilaian validitas media dilakukan oleh tiga tenaga ahli sebagai validator, yang terdiri atas pakar di bidang media, bidang kebahasaan, dan bidang materi ajar. Data dikumpulkan melalui lembar angket validasi serta instrumen tes yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari ketiga validator, media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat valid, dengan rincian persentase kelayakan dari ahli media mencapai 100%, ahli bahasa sebesar 96%, dan ahli materi sebesar 96%. Dengan demikian, poster berbasis Augmented Reality ini dinyatakan sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

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

A. PENDAHULUAN

Sektor pendidikan memiliki peran yang sangat menentukan dalam proses membangun sebuah negara, karena tingkat kemajuan suatu bangsa pada dasarnya ditentukan oleh seberapa tinggi kualitas manusia yang dimilikinya. Melalui proses pendidikan, individu diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya secara menyeluruh, mencakup dimensi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Selain itu, pendidikan merupakan suatu upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis guna menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan berdaya guna dan nyaman, sehingga dapat mengoptimalkan tumbuh kembang peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi kerohanian, kemampuan mengatur diri, kapasitas intelektual, maupun pembentukan karakter dan budi pekerti yang luhur (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 satu upaya yang dilakukan adalah melalui implementasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS adalah mata pelajaran yang memadukan dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik dapat

mengembangkan pemahamannya tentang cara hidup bersama dalam masyarakat serta kondisi lingkungan di sekitar mereka (Mahardani & Rachmadyanti, 2018; Rahmad, 2016). Hal ini selaras dengan hakikat manusia sebagai makhluk yang tidak bisa hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya (Yuliasari, 2023). Akan tetapi, siswa kerap menghadapi kendala dalam memahami konsep IPS yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Sarana pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian konten pelajaran kepada para peserta didik (Wulandari *et al.*, 2023). Pemanfaatan berbagai media dalam kegiatan belajar mengajar memegang peran yang amat penting dalam mendukung peningkatan pemahaman para peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Sehubungan dengan hal tersebut, para pendidik dituntut untuk mampu menyeleksi sekaligus mengembangkan media yang relevan dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan para siswanya (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.

Capaian belajar siswa menjadi tolok ukur yang paling mendasar dalam menilai sejauh mana proses pembelajaran di kelas telah berjalan dengan efektif. Peningkatan hal tersebut menjadi sesuatu yang sangat penting agar hasil belajar yang diraih oleh peserta didik dapat sejalan dengan target pembelajaran yang sudah ditentukan di dalam kurikulum. Melalui hasil belajar yang baik, Peningkatan hal tersebut menjadi sangat krusial agar capaian belajar yang diperoleh peserta didik dapat selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Tingkat *et al.*, 2025).

Hasil observasi di SD Negeri Gempolpading 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.

Data pre-test memperlihatkan seberapa jauh pemahaman yang telah dimiliki peserta didik terhadap peran, kewajiban, tanggung jawab, serta pola hubungan antarindividu 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 & Mubarok, 2025) serta mampu menarik perhatian melalui desain yang menarik (Jannah *et al.*, 2016).

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang memiliki kemampuan dalam menampilkan objek secara tiga dimensi (3D) melalui proses dengan perangkat ponsel. Selain itu, media ini dilengkapi dengan teks dan audio sebagai pendukung pemahaman materi. Penerapan teknologi *Augmented Reality* menunjukkan dampak nyata dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik, sekaligus mempermudah pemahaman mereka terhadap konten pelajaran dengan cara yang lebih optimal (Chairudin *et al.*, 2023; Haryani *et al.*, 2024).

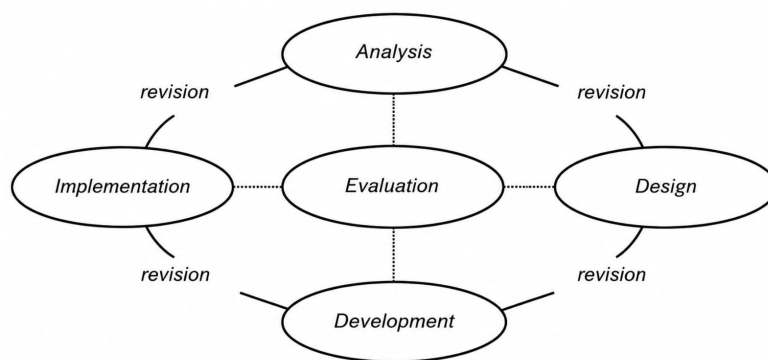
Berbagai studi telah membuktikan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* berpotensi memberikan pengaruh yang bermakna terhadap hasil belajar yang diraih oleh para peserta didik. Salah satu penelitian yang turut memperkuat temuan ini adalah kajian yang dikemukakan oleh (Oktavia, 2022) Kajian terdahulu mengungkapkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* memiliki hubungan yang searah dengan meningkatnya kemampuan murid dalam mempelajari konten pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media poster yang mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa, khususnya pada topik-topik yang memerlukan pemahaman mendalam dan menyeluruh, seperti fungsi, kewajiban, tanggung jawab, serta hubungan antarindividu di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah.

Merujuk pada persoalan yang telah diuraikan dalam latar belakang, kajian ini memusatkan perhatian pada proses perancangan serta pengujian sejauh mana efektivitas media poster berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

kelas IV SDN Gempolpading, terutama pada mata pelajaran IPAS. Sasaran pokok dari kajian ini ialah menilai tingkat kelayakan media poster berbasis AR yang telah dirancang dan dikembangkan. Penilaian kelayakan tersebut dilaksanakan melalui proses validasi yang melibatkan para pakar di bidang materi, media, dan kebahasaan dalam serangkaian tahapan uji validasi.

B. METODE PENELITIAN

Augmented Reality (AR), guna mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Gempolpading. Studi ini menerapkan model ADDIE sebagai kerangka dalam metode 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.

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

Proses pengumpulan data dilaksanakan menggunakan lembar validasi berbentuk angket yang diberikan kepada para pakar, serta instrumen berupa tes.

Keabsahan penelitian ini dikonfirmasi melalui proses validasi yang melibatkan tiga orang ahli, di mana masing-masing validator memiliki keahlian khusus dalam aspek materi, media, dan kebahasaan. Penentuan para pakar ini berlandaskan pada kompetensi mereka yang sesuai dengan aspek yang sedang dievaluasi. 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 keahlian serta rekam jejak dalam mengajarkan materi IPAS sesuai dengan topik penelitian yang sedang ditelaah.
- 2) Ahli Media: Dr. Fera Dwidarti, M.Pd., merupakan dosen Program Studi PGSD dengan kualifikasi akademik minimal Strata Dua (S2) yang memiliki keahlian dalam mengampu mata kuliah yang berkaitan dengan pengembangan media untuk keperluan 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 sebuah perangkat media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* yang dirancang sebagai alat pendukung kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (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. Proses pengembangan media pembelajaran ini dijalankan dengan melewati sejumlah tahap yang telah dirancang secara sistematis, yakni sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Proses analisis dijalankan dengan tujuan untuk memetakan kebutuhan pembelajaran secara komprehensif. Proses ini meliputi tiga komponen pokok, yakni 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. Di samping itu, penelitian turut mencakup kajian di lapangan melalui kegiatan pengamatan langsung serta dialog dengan tenaga pengajar dan peserta didik guna mendapatkan pemahaman tentang keterbatasan sarana pembelajaran yang ada, tingkat pemahaman siswa, serta kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif dan kontekstual. Merujuk pada hasil analisis yang telah dilakukan, muncul sebuah temuan bahwa pengembangan media poster yang mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* merupakan suatu kebutuhan yang perlu dipenuhi yang dapat menyajikan visualisasi materi peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial secara lebih konkret dan menarik bagi siswa.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Fase perancangan adalah proses pengembangan suatu produk yang berlandaskan pada data yang diperoleh dari tahapan analisis kebutuhan sebelumnya. Pada tahap ini, dirancang media poster yang memuat konten materi mengenai fungsi, kewajiban, amanah, serta hubungan antarindividu di lingkungan tempat tinggal maupun institusi pendidikan. 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 perangkat penelitian yang mencakup lembar uji validitas, kuesioner tanggapan peserta didik, serta butir soal evaluasi hasil belajar. Lebih lanjut, dilakukan pula pemilihan aplikasi pendukung untuk menampilkan objek AR, sekaligus penetapan tampilan antarmuka yang disesuaikan dengan ciri khas serta kebutuhan peserta didik pada tingkat pendidikan dasar.

3. Tahap Pengembangan (*development*),

Fase pengembangan merupakan serangkaian kegiatan dalam mewujudkan produk media poster berbasis *Augmented Reality* yang mengacu pada rancangan yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada fase ini dilakukanlah 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

berhasil dikembangkan kemudian menjalani proses validasi yang melibatkan tiga orang pakar di bidangnya. 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, serta tingkat kemudahan dalam pengoperasian media tersebut. Hasil yang diperoleh dari proses validasi ini selanjutnya dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan terhadap produk hingga mencapai kriteria kelayakan yang ditentukan.

4. Tahap Implementasi (*implementation*),

Fase implementasi dilaksanakan dengan menguji coba media pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan kepada peserta didik kelas IV di tingkat Sekolah Dasar. Program ini dirancang untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dan keberhasilan media pembelajaran dalam mendorong peningkatan capaian pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama pada pokok bahasan mengenai fungsi, kewajiban, tanggung jawab, serta hubungan antarindividu di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah. Pelaksanaan implementasi mencakup tiga kegiatan utama, yaitu penerapan media poster berbasis *Augmented Reality* Dalam kegiatan belajar mengajar di ruang kelas, penerapan evaluasi awal (*pre-test*) dan evaluasi akhir (*post-test*) dilakukan sebagai upaya untuk menilai sejauh mana perkembangan capaian belajar yang diperoleh oleh para peserta didik, serta pengumpulan respons dari peserta didik dan pendidik terkait penggunaan media tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*evaluation*),

Tahap evaluasi menjadi langkah penutup yang difungsikan untuk mengukur dan menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan media. Evaluasi dilaksanakan dalam dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dilakukan pada tiap fase pengembangan dan evaluasi sumatif yang dilaksanakan saat seluruh tahap implementasi tuntas. 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 pendekatan belajar yang kreatif dan berpotensi meningkatkan pemahaman peserta didik secara menyeluruh mengenai materi yang berkaitan dengan peran, fungsi, kewajiban, serta hubungan antarindividu di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah.

Penilaian dari para ahli yang disesuaikan dengan indikator-indikator yang tercakup pada lembar validasi.

Rangkuman hasil penilaian dari validator ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa dapat diamati pada tabel 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	Meduia layak digunakan dalam pembelajaran	5	5	100%
Total			50/50	100%

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%
Total			48/50	96%

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%

Total	48/50	96%
--------------	--------------	------------

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				97,33%	Sangat Layak

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 hasil evaluasi yang diberikan oleh para validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa maka dapat dijadikan acuan bagi peneliti sebelum menguji cobakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Proses validasi yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berhasil dikembangkan mendapatkan kategori kevalidan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian dari para pakar. 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%, menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan dalam media tersebut sangat tepat, sesuai konteks, menyeluruh, dan sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. 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 menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi sehingga memenuhi kriteria untuk difungsikan sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar. 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). *PENSA 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. *Communnity 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>
<https://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
- 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., & Mubarok, 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>