

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

Siti Aini Kholafah¹ Novialita Angga Wiratama² Wendri Wiratsiwi³
Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban, Jawa Timur, Indonesia
Email: ainikholaifah21@gmail.com

Informasi

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

Abstract

The feasibility level of poster media integrated with Augmented Reality (AR) technology was evaluated through this study, aiming to enhance the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Gempolpading. The background of this study was driven by the suboptimal mastery of learning materials among students, which was triggered by a lack of innovation in the utilization of instructional tools. Therefore, the provision of learning media aligned with digital era advancements is highly required to establish an interactive and memorable classroom atmosphere for learners. In this research, an AR-based poster was developed by combining visual components and 3D objects, the access to which can be opened interactively through the utilization of a smartphone camera. Through the implementation of this method, the opportunity to comprehend abstract concepts in a more real and simple manner can be experienced by the students. This writing procedure was completed through the Research and Development (R&D) method by applying the phases of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. A total of 19 fourth-grade students of SDN Gempolpading were involved as the primary subjects in this observation. The validity level of the product was measured by involving three practitioners as validators, covering experts in the fields of media, linguistics, and learning materials. Data collection techniques were completed through the distribution of validation questionnaire sheets along with the prepared test instruments. Referring to the evaluation scores gathered from the three assessment teams, a highly valid predicate was successfully obtained by this instructional medium, with feasibility achievement details reaching 100% from the media expert, 96% from the language expert, and 96% from the material expert. Through these recorded figures, the poster with Augmented Reality integration was declared highly appropriate to be used as a supporting tool in the classroom teaching and learning process.

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

Abstrak

Tingkat kelayakan dari media poster yang dipadukan dengan teknologi Augmented Reality (AR) diuji melalui pelaksanaan studi ini, dengan tujuan untuk mendongkrak hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gempolpading. Belum optimalnya penguasaan materi oleh peserta didik, yang dipicu oleh keterbatasan inovasi pada penggunaan alat peraga mengajar, menjadi latar belakang dilaksanakannya kajian ini. Oleh karena itu, penyediaan sarana belajar yang sejalan dengan perkembangan era digital sangat diperlukan demi membangun atmosfer kelas yang interaktif sekaligus berkesan bagi anak didik. Di dalam riset ini, sebuah poster berbasis AR dikembangkan dengan menyatukan komponen visual dan objek 3D, yang mana aksesnya dapat dibuka secara interaktif melalui pemanfaatan kamera smartphone. Melalui penerapan metode tersebut, peluang untuk mencerna materi-materi abstrak secara lebih riil dan sederhana dapat dimiliki oleh para siswa. Prosedur penulisan ini diselesaikan lewat metode Research and Development (R&D) dengan menerapkan tahapan pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sebanyak 19 murid kelas IV SDN Gempolpading dilibatkan selaku subjek utama dalam pengamatan ini. Tingkat keabsahan produk diukur melibatkan tiga orang praktisi selaku validator, yang mencakup ahli di bidang media, aspek kebahasaan, serta muatan materi pelajaran. Teknik pengumpulan data diselesaikan lewat penyebaran lembar kuesioner validasi beserta instrumen ujian yang telah disusun. Merujuk pada skor evaluasi yang dihimpun dari ketiga tim penilai, predikat sangat valid berhasil didapatkan oleh media instruksional ini, dengan rincian capaian kelayakan sebesar 100% dari pakar media, 96% dari pakar bahasa, dan 96% dari pakar materi. Lewat perolehan angka tersebut, poster dengan integrasi Augmented Reality ini dinyatakan sangat valid digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar di kelas.

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

A. PENDAHULUAN

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 adalah upaya yang direncanakan dan dikerjakan secara rapi untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, sehingga dapat mengoptimalkan tumbuh kembang siswa secara menyeluruh, baik dari segi kerohanian, kemampuan mengatur diri, kapasitas intelektual, maupun pembentukan karakter dan budi pekerti yang luhur (Rahman *et al.*, 2022). Pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat penting karena membantu membangun dasar kemampuan siswa (Khotimah & Safirah, 2023). Guna mendukung tujuan tersebut, dibutuhkan proses pembelajaran yang efektif, salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS adalah mata pelajaran yang memadukan dua ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pemahaman mengenai tata cara bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat serta pengenalan terhadap kondisi lingkungan sekitar dapat dikembangkan oleh siswa melalui pembelajaran IPS (Mahardani & Rachmadyanti, 2018; Rahmad, 2016). Fenomena ini dinilai sejalan dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat berdiri sendiri dan selalu memerlukan kehadiran orang lain di sepanjang hidupnya (Yuliasari, 2023). Berbagai hambatan sering kali ditemui oleh peserta didik ketika berusaha mencerna konsep-konsep IPS yang memiliki tingkat kerumitan cukup tinggi. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada para siswa (Wulandari *et al.*, 2023). Dalam upaya menyokong peningkatan pemahaman anak didik terhadap materi yang diberikan, penggunaan beragam alat peraga selama kegiatan belajar mengajar dinilai memegang andil yang sangat krusial. Sehubungan dengan hal tersebut, para guru dituntut untuk mampu menyeleksi sekaligus mengembangkan media yang relevan dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan para siswanya (Nurdiyansyah, 2019). Pemanfaatan teknologi juga penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif (Putri, 2023). Namun, kenyataannya penggunaan media di sekolah dasar masih terbatas karena kendala keterampilan guru, fasilitas, dan sumber daya, sehingga pembelajaran kurang optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa yang belum optimal.

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. Data *pre-test* menunjukkan dari 19 siswa kelas IV, diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 69,17%, yang

berada di bawah nilai KKTP. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

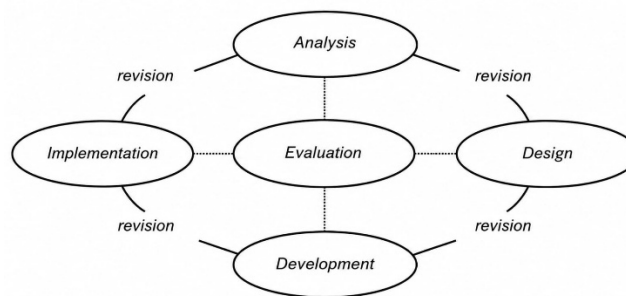
Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan media poster berbasis *Augmented Reality* yang memadukan visual, teks, dan objek tiga dimensi. Poster merupakan media visual yang memadukan gambar dan teks sehingga memudahkan pemahaman siswa (Putri & Mubarak, 2025) serta mampu menarik perhatian melalui desain yang menarik (Jannah *et al.*, 2016). Teknologi AR yang memiliki kemampuan dalam menampilkan objek secara tiga dimensi (3D) melalui proses dengan perangkat ponsel. Penerapan teknologi *Augmented Reality* menunjukkan dampak nyata dalam mendorong partisipasi aktif siswa, sekaligus mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dengan cara yang lebih optimal (Chairudin *et al.*, 2023; Haryani *et al.*, 2024).

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* berpotensi memberikan pengaruh yang bermakna terhadap hasil belajar yang diraih para siswa. Penelitian terdahulu 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 media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media poster berbasis AR dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gempolpading. Penilaian kelayakan tersebut dilaksanakan melalui proses validasi yang melibatkan para validator materi, media, dan kebahasaan dalam serangkaian tahapan uji validasi.

B. METODE PENELITIAN

Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality (AR)* dirancang sebagai instrumen pendukung dalam memicu lonjakan capaian belajar murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SDN Gempolpading. Kerangka kerja model ADDIE diaplikasikan di dalam prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) ini. Merujuk pada pandangan Sugiyono (2015), rangkaian prosedur ini tersusun atas lima tahapan yang terstruktur murni, meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Alasan di balik pemilihan model ADDIE ini didasarkan pada polanya yang runtut, praktis untuk dipraktikkan, serta gampang dicerna oleh akademisi yang baru berkecimpung di bidang riset pengembangan.

Di samping itu, arah pengerjaan produk yang lebih fokus dan berdaya guna tinggi juga dapat diakomodasi lewat model tersebut.



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

Lima fase utama menyusun rangkaian dari model pengembangan ini. Identifikasi terhadap kebutuhan belajar serta pengumpulan informasi yang relevan dilakukan pada tahap awal, yaitu (1) *Analyze* (analisis). Selanjutnya, penyusunan rancangan serta pemetaan alur media instruksional sebagai pedoman baku dalam proses pengerjaan diselesaikan pada tahap (2) *Design* (perancangan). Pada fase berikutnya, yakni (3) *Development* (pengembangan), pembuatan produk dikerjakan berdasarkan draf yang sudah ditetapkan, untuk kemudian diuji keabsahannya oleh tim ahli serta diperbaiki sesuai dengan saran yang didapatkan. Pengujian alat peraga pada instansi pendidikan dan kelas sasaran dilakukan pada tahap (4) *Implementation* (implementasi) dengan maksud untuk menghimpun timbal balik dari para pengguna. Rangkaian ini ditutup oleh tahap (5) *Evaluation* (evaluasi), yang bertindak sebagai proses perbaikan secara berkesinambungan hingga produk final dinilai memenuhi syarat kelayakan untuk diaplikasikan.

Kegiatan riset ini dilaksanakan di SDN Gempolpading yang beralamat di wilayah Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan. Pengumpulan data di lapangan dilangsungkan pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Sebanyak 19 anak didik kelas IV dilibatkan selaku subjek di dalam penelitian ini, dengan komposisi yang terdiri atas 7 murid laki-laki serta 12 murid perempuan. Penetapan subjek tersebut didasarkan pada dua alasan krusial, yakni masih minimnya perolehan nilai pada mata pelajaran IPAS serta rendahnya tingkat partisipasi aktif anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

Proses penghimpunan 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

Sebuah produk alat peraga edukatif dengan integrasi teknologi Augmented Reality (AR) berhasil diciptakan melalui pelaksanaan riset ini, di mana perangkat tersebut difungsikan sebagai sarana penunjang aktivitas belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar. Fokus bahasan di dalam produk ini diarahkan pada materi mengenai peran, tugas, kewajiban, serta bentuk interaksi sosial yang terjadi di area permukiman maupun lingkungan sekolah. Evaluasi terhadap tingkat keabsahan produk serta perolehan umpan balik dari para pengguna menjadi tujuan utama dari diselenggarakannya kajian ini. Dalam pengerjaannya, serangkaian fase yang tersusun secara terstruktur ditempuh untuk menyelesaikan seluruh proses perancangan media instruksional tersebut, dengan rincian 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*),

Pengujian terhadap produk alat peraga yang telah selesai dirancang dan dikembangkan dilaksanakan melalui fase implementasi, dengan melibatkan peserta didik kelas IV di jenjang Sekolah Dasar selaku subjek sasaran. Agenda ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur tingkat keterpakaian media tersebut saat diaplikasikan, sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam mendongkrak capaian belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Fokus materi yang diangkat di dalam pengujian ini berkaitan dengan fungsi, tugas, kewajiban, serta interaksi sosial di area pemukiman maupun lingkungan sekolah. Rangkaian proses implementasi ini dijalankan melalui tiga aktivitas fundamental. Langkah pertama diawali dengan pengintegrasian media poster berbasis Augmented Reality ke dalam aktivitas belajar mengajar di ruang kelas. Langkah kedua diselesaikan lewat pengerjaan evaluasi awal (*pre-test*) serta evaluasi akhir (*post-test*) yang difungsikan sebagai tolok ukur dalam memantau grafik perkembangan hasil belajar yang diraih oleh siswa. Rangkaian ini diakhiri dengan langkah ketiga, yakni penghimpunan timbal balik serta respons dari murid maupun tenaga pengajar terkait pengalaman selama mengoperasikan media instruksional 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 media 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%
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 sangat valid dengan koefisien persentase validasi 100%.

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

Menurut validator ahli bahasa, bahasa yang terdapat pada media pembelajaran *augmented reality* dikategorikan sangat 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

Predikat keabsahan yang sangat tinggi berhasil diperoleh oleh media instruksional yang telah selesai diciptakan ini, merujuk pada rangkaian pengujian yang diselesaikan oleh tim pakar. Skor sempurna sebesar 100% berhasil diraih dari hasil evaluasi validator media, yang mengindikasikan bahwa pemenuhan terhadap standar rancangan, fungsionalitas sistem, serta unsur estetika telah dicapai secara optimal. Indikator keindahan, performa visual, hingga implementasi desain aplikasi secara menyeluruh mendapatkan penilaian yang sangat memuaskan.

Di sisi lain, tingkat keabsahan sebesar 96% diberikan oleh validator materi, yang menunjukkan bahwa muatan informasi yang disajikan di dalam alat peraga tersebut dinilai

sangat akurat, relevan dengan konteks, komprehensif, serta sejalan dengan target pembelajaran yang sudah ditetapkan. Kualitas penulisan juga diperkuat oleh penilaian dari validator bahasa yang mencapai angka 96%, di mana aspek ketepatan tata bahasa, kejelasan diksi, kedalaman ulasan, serta kesesuaian dengan tuntutan kurikulum atau kompetensi dasar mendapatkan apresiasi yang sangat baik.

Melalui akumulasi data penilaian dari ketiga kelompok pakar tersebut, perolehan persentase kelayakan yang sangat tinggi berhasil didapatkan oleh media instruksional ini. Berdasarkan capaian tersebut, seluruh kriteria untuk diaplikasikan sebagai sarana penunjang dalam aktivitas belajar mengajar di kelas telah terpenuhi dengan baik. Keunggulan ini turut ditopang oleh konstruksi desain visual yang kokoh, kedalaman substansi materi yang bermutu, serta penyampaian bahasa yang komunikatif, sehingga produk ini dinilai layak bertindak sebagai sumber belajar yang berdaya guna dan berkualitas tinggi.

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.*
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, 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>

