



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8686 – 8694

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa

Maya Nurani Faiza^{1✉}, Muhammad Turhan Yani², Agus Suprijono³

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1, 2,3}

Email: mayanurani99@gmail.com¹, muhammadturhan@unesa.ac.id²

agussuprijono@unesa.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa pada materi IPS khususnya ragam pakaian adat Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* untuk kelas IV di SDN Karang Entang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan empat tahapan utama model penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* ini telah berhasil meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa terkait ragam pakaian adat Indonesia. Berdasarkan kompetensi pengetahuan siswa dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* diperoleh hasil bahwa uji coba sasaran pretestnya 33% siswa tuntas sedangkan posttestnya 100% siswa tuntas.

Kata Kunci: Kompetensi Pengetahuan, IPS, Media Pembelajaran, *Augmented Reality*.

Abstract

This study aims to improve students' knowledge competence on social studies material, especially the variety of Indonesian traditional clothes after using Augmented Reality-based social studies learning media for class IV at SDN Karang Entang. The research method used is class action research with four main stages of the class action research model, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study indicate that the existence of Augmented Reality-based social studies learning media has succeeded in increasing students' knowledge competence related to a variety of Indonesian traditional clothes. Based on the knowledge competence of students using Augmented Reality-based social studies learning media, the pretest was 33% of students completed while the posttest was 100% of the students completed.

Keywords: Knowledge Competence, Social Studies, Learning Media, Augmented Reality.

Copyright (c) 2022 Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, Agus Suprijono

✉Corresponding author :

Email : mayanurani99@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, baik guru maupun peserta didik merupakan aktor dalam pelaksanaan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk mencapai hasil yang maksimal jika pembelajaran berlangsung secara efektif. Menurut Wragg (dalam Hayati, 2017:12) pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa mempelajari hal-hal yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, keserasian dengan orang lain dan hasil belajar yang diinginkan. Dari penjelasan di atas, proses pembelajaran dimulai tidak hanya transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga pada proses aktivitas, yaitu memilih sesuatu dan mengembangkan sesuatu untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. sebuah kegiatan. hasil. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai sumber belajar, tetapi juga berkomunikasi dengan segala kemungkinan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran penting dihadirkan dalam pembelajaran karena media pembelajaran memberikan banyak manfaat selain mempermudah penyampaian materi juga menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar. Arsyad(2014:19) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat menarik minat, perhatian, memotivasi dan merangsang aktivitas belajar siswa serta dapat mempengaruhi psikologis siswa. Kesimpulan dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh pada efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa.

Di era modern ini, dimana IPTEK berkembang sangat pesat membawa pengaruh terhadap terciptanya media-media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien(Mauludin, 2017). Media pembelajaran berkembang begitu pesat dan beragam seperti power point, video, game, animasi serta aplikasi flash. Perkembangan media-media tersebut mampu meningkatkan kenyamanan dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Fani Yantik , 2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menurut Sutrisno (2020) dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya: (a) Kegiatan belajar mengajar lebih berkualitas; (b) melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan teknologi sebagai bekal untuk terjun dalam dunia kerja; (c) menjalankan aturan “*the technological imperative*” yaitu kewajiban berperan serta dalam teknologi dan informasi; (d) memperkecil anggaran pendidikan.

Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan cara belajar yang lebih menarik, interaktif dan inovatif, sehingga dapat membuat siswa menjadi antusias dalam mempelajari materi tersebut (Nurchaili, 2010). Kondisi ini sesuai dengan pembelajaran pada kurikulum 2013 yakni media dapat dipakai sebagai alat untuk memunculkan hal baru agar siswa memiliki keingintahuan yang besar terhadap materi yang akan dipelajari. Siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan tetapi juga aktif dan merasakan langsung materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan media. Berdasarkan manfaat-manfaat tersebut guru dituntut untuk mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga mampu menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien(Sutrisno, 2021).

Kenyataannya banyak sekolah yang masih belum memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini bertolak belakang dengan hakikat pembelajaran di kurikulum 2013 yang mengintegrasikan IPTEK sebagai sarana penyajian materi pembelajaran. Apalagi dalam masa pandemi covid 19 ini. Pembelajaran semuanya dilakukan secara daring menggunakan platform yang berbeda-beda seperti *classroom*, *google meet*, *zoom*, *whatsApp* dan masih banyak yang lainnya. Maka perlu adanya media pembelajaran yang praktis dan menarik siswa dalam belajar serta membuat siswa lebih semangat. Khususnya pada siswa SD yang karakternya masih suka bermain dan suasana hatinya yang kemungkinan bisa berubah-ubah. Guru dituntut untuk lebih kreatif agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan(Sutrisno, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Karang Entang Kwanyar Bangkalan pada siswa kelas IV, pada hari Senin, 2 Oktober 2021, kenyataan yang ditemui oleh peneliti adalah pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan terdapat beberapa permasalahan yakni pembelajaran tidak bejalan efektif

dan optimal. Sekolah SDN Karang Entang telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 (K13) namun yang terlihat pembelajaran masih bersifat KTSP. Guru cenderung menjelaskan materi yang berbantu buku tema tanpa menggunakan bantuan media lain. Guru hanya mencontohkan berupa gambar yang sudah tersedia dalam buku siswa dan gambar tersebut berukuran kecil. Hal ini membuat siswa mudah bosan dan malas untuk mendengarkan materi yang dijelaskan karena kurang menariknya media dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran tersebut. Demikian tidak mampu memberikan gambaran nyata terhadap konsep yang guru jelaskan sehingga membuat siswa memahami materi dengan abstrak dan berakibat pada hasil dari kemampuan pengetahuan siswa yang rendah. Hasil belajar kognitif siswa yang rendah ini memperlihatkan bahwa siswa mengalami kesulitan saat memahami materi yang dipelajarinya. Guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam sebuah pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh siswa untuk menunjang suatu keberhasilan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman tentu akan membuat siswa semangat dan tertarik dalam proses belajar sehingga nantinya akan membuat kemampuan pengetahuan siswa bertambah dan menjadikan hasil belajar kognitif tersebut menjadi lebih baik dari sebelumnya(Ratnawulan, 2015).

Peneliti tidak hanya melakukan observasi namun juga melakukan wawancara awal kepada Ibu Saripah selaku guru kelas IV di SDN Karang Entang Kwanyar Bangkalan dan peneliti juga menyebarkan angket respon siswa pada kelas IV SDN Karang Entang. Pada saat proses wawancara kepada Ibu Saripah diperoleh data bahwa siswa SDN Karang Entang tidak mengalami kesulitan membaca, cenderung aktif, dan tertarik dengan warna yang cerah dan bergambar. Semenjak pandemic covid-19 pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (*daring*) menggunakan *platform zoom meeting* dan berupa penugasan-penugasan. Pada kegiatan pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media. Alasannya karena guru tidak sempat untuk membuat media. Guru hanya menggunakan media gambar yang di printout saja dan hal ini tidak dilakukan pada setiap proses pembelajaran. Hal ini yang membuat pembelajaran kurang bermakna. Tanpa adanya penggunaan media pembelajaran maka materi yang guru jelaskan akan menjadi abstrak dan siswa tidak dapat memperoleh informasi secara nyata. Selain itu guru juga menjelaskan bahwa susah sekali membuat siswa paham pada materi IPS karena memang penjelasan materinya berupa tulisan-tulisan, kalaupun ada gambarnya pasti hanya beberapa. Apalagi pada materi keragaman Indonesia khususnya pakaian adat karena memang susah sekali untuk membawa siswa ke tempat wisata dan mengenalkan semua keragaman yang ada di Indonesia. Selain itu di dalam buku tema juga tidak terdapat gambar dari ragam pakaian adat tersebut jadi hanya berupa tulisan-tulisan yang membuat siswa sulit membedakan karena ragam pakaian adat banyak sekali jenisnya. Berdasarkan hasil penyebaran angket pada semua siswa diperoleh hasil bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, siswa mempunyai *handphone*, siswa tertarik apabila media pembelajaran dioperasikan melalui *handphone*.

Salah satu cara yang dapat peneliti lakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis AR atau *Augmented Reality* pada materi keragaman Suku Bangsa di Indonesia khususnya pada materi ragam baju adat Indonesia. Ditinjau dari aspek materi keragaman suku bangsa dikemas melalui pembelajaran kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku subtema 2 Indahnya Kergaman Di Negeriku. Ditinjau dari aspek keterpakaian, dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas dan dapat dimanfaatkan pada masa pembelajaran *daring*. *Augmented reality* atau yang biasa dikenal dengan sebutan AR adalah teknologi yang menggabungkan benda maya 2 dimensi maupun 3 dimensi ke dalam suatu lingkup nyata 3 dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam bentuk nyata (Pamoedji, 2017).

Ada banyak sekali penelitian yang mengangkat mengenai AR dalam pembelajaran. Misalnya oleh (I. B. M. Mahendra, 2016)Kami menyimpulkan bahwa Augmented Reality adalah teknologi yang memungkinkan Anda mengintegrasikan objek 3D ke dalam lingkungan dunia nyata Anda menggunakan webcam atau kamera ponsel Android Anda. Kelebihan metode augmented reality ini adalah tampilannya yang menarik karena

memungkinkan Anda untuk melihat objek 3D seolah-olah berada di lingkungan nyata. Augmented reality juga memiliki aspek interaktif, karena menggunakan penanda untuk menampilkan objek 3D tertentu yang ditargetkan pada kamera web atau kamera ponsel Android.

Lebih lanjut oleh (Putri, A. D. et al, 2018)dengan menggunakan media pembelajaran di komputer, Anda dapat menggunakan media pembelajaran multimedia untuk meningkatkan minat belajar Anda, seperti menggunakan augmented reality (AR) sebagai media pembelajaran, untuk proses belajar mengajar yang lebih efektif, saya jelaskan dapat diterapkan.

Penelitian berikutnya yang dilakukan (Siswarana & Djuniadi, 2017) juga diperoleh hasil bahwa media pembelajaran tata surya berbasis *augmented reality* valid dan dapat memberikan efek positif bagi siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Wahyudi, et al, 2017)Augmented reality dapat digunakan dengan sangat baik untuk mempelajari desain interior dan eksterior, dan hasilnya dapat meningkatkan abstraksi siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, augmented reality merupakan proses pembelajaran yang efektif, tepat dan efektif yang membantu meningkatkan literasi pengetahuan siswa agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, praktis dan berdampak positif bagi siswa SedangApa yang menarik.

Penggunaan augmented reality dalam proses pembelajaran telah berhasil dibuktikan dalam beberapa penelitian sebelumnya, salah satunya oleh Mustaqim, (2017)dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*”. Menurut temuan penelitian, media pembelajaran *augmented reality* dapat digunakan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif dan meningkatkan kepuasan siswa. Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja” M. K. I. Mahendra et al., (2021) mendapatkan temuan penelitian Buku *Augmented Reality* yang reliabel dan praktis untuk diterapkan. dalam pembelajaran PAUD Dhiyatmika et al., (2015)meneliti efek *augmented reality* dalam penelitiannya “Aplikasi Pengenalan Hewan Buku Ajaib *Augmented Reality* Untuk Anak TK”.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengangkat judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto, (2021), Studi perilaku di kelas tidak hanya yang paling tahu tentang segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keahlian guru karena itu adalah metode atau metode yang ditujukan untuk perbaikan. kualitas pembelajaran.Model penelitian tindakan kelas memiliki empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Parnawi, 2020). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Karang Entang yang berjumlah 30 orang siswa pada tahun pelajaran 2021/2022, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14siswa perempuan.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sugiyono, 2016)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah (1) observasi, dilakukan untuk memperoleh informasi melalui pengamatan secara langsung pada objek penelitian, (2) wawancara, alat pengumpulan data melalui cara tanya jawab secara lisan kepada sumber data, (3) tes hasil kemampuan pengetahuan siswa, digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian serta pemahaman seseorang setelah mempelajari sesuatu, (4) dokumentasi, kegiatan teknik pengumpulan berupa gambar-gambar pada proses kegiatan penelitian. Jenis data pada penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif yang diperoleh dari data hasil belajar kemampuan pengetahuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality*, serta data dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality*. Analisis hasil ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar kemampuan pengetahuan siswa melalui media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* pada siswa kelas IV di SDN Karang Entang Bangkalan. Ada dua kriteria untuk kecakapan belajar: kecakapan individu dan integritas klasik. Berdasarkan data yang diterima dari sekolah, siswa dianggap tuntas ketika KKM mencapai 70 tujuan pembelajaran untuk semua tujuan. Suatu kelas dikatakan tuntas apabila mencapai nilai klasikal 75% dari jumlah siswa di kelas tersebut. Dapat ditampilkan sebagai persentase menggunakan rumus untuk menginterpretasikan/menemukan peningkatan hasil belajar siswa:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah Siswa Seluruhnya

100% = Bilangan tetap

Sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus berikut ini :

$$S = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Tahap perencanaan, pada siklus pertama ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan secara luring pada kelas V SDN Karang Entang Bangkalan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 April 2022. Pertemuan kedua dilaksanakan pada 12 April 2022. Guru atau peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, LKS, lembar penilaian dan buku siswa serta media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality*.

Tahap pelaksanaan tindakan, pada tahapan ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan atau rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya yaitu terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tingkat keefektifan pada penelitian dan pembelajaran ini dilihat dari hasil tes yang telah dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas apabila dapat memperoleh nilai diatas Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 70. Pada saat penelitian di dapat hasil yaitu:

Pembelajaran pada siklus 1

$$\begin{aligned} S &= \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 10 \\ &= \frac{7}{21} \times 100\% \\ &= 33\% \end{aligned}$$

Siklus 1

		3) Banyak Siswa Yang Mendapatkan Nilai												
o	mlah	2) Ju	4) 0	5) 5	6) 2	7) 7	8) 4	9) 5	10) 6	11) 7	12) 8	13) 9		
	Siswa	-10	1-	1-30	1-40	1-50	1-60	1-70	1-80	1-90	1-100			
		20												
14)	15)	30	16)	-	17)	18)	-	19)	20)	-	21)	8	22)	1
.	(pretest)	Siswa									Siswa	1	Siswa	Siswa
												Siswa		Siswa

26) Rata-Rata = 33% siswa tuntas belajar

27) Keterangan = Prosentase siswa yang tuntas sesuai KKM hanya 33%

28) Prosentase siswa yang belum tuntas sesuai KKM hanya 67%

29) Target kriteria keberhasilan dapat dikatakan tuntas apabila siswa yang tuntas KKM 80% dari jumlah siswa

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebelum menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* ruang diperoleh skor 67% dengan kategori belum tuntas. Tahap pengamatan, pengamatan dilakukan pada saat tindakan dilakukan yaitu dengan mengamati pemahaman siswa terkait pembelajaran keragaman pakaian adat Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality*.

Tahap refleksi, berdasarkan analisis terhadap tindakan pertama menunjukkan bahwa penguasaan materi pembelajaran IPS pada materi keragaman pakaian adat Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* belum memenuhi harapan.

Siklus 2

Urutan pada siklus kedua masih sama seperti siklus pertama yaitu Tahap perencanaan, pada siklus pertama ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada kelas V SDN Karang Entang Bangkalan. Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada 12 April 2020. Guru atau peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, LKS, lembar penilaian dan buku siswa serta media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality*.

Tahap pelaksanaan tindakan, pada tahapan ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan atau rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya yaitu terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tingkat keefektifan pada penelitian dan pembelajaran ini dilihat dari hasil tes kemampuan pengetahuan siswa yang telah dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas apabila dapat memperoleh nilai diatas Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 70. Pada saat penelitian maka presentase keseluruhan dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini :

Pembelajaran pada siklus 2

$$S = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 100 \\ = \frac{21}{21} \times 100\% \\ = 100\%$$

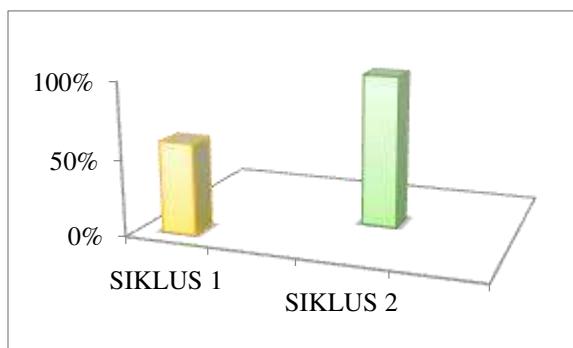
Siklus 2

		32) BANYAK SISWA YANG MENDAPATKAN NILAI													
o	mlah	31) Ju	33) 0	34) 0	35) 2	36) 1	37) 4	38) 5	39) 6	40) 7	41) 8	42) 9			
	Siswa	-10	1-	1-30	1-40	1-50	1-60	1-70	1-80	1-90	1-100				
		20													
30)	mlah	31)	Ju	33)	0	34)	35)	2	36)	37)	4	38)	5	39)	6
.	Siswa	-10	1-	1-30	1-40	1-50	1-60	1-70	1-80	1-90	1-100				
		20													

43)	44)	30	45)	-	46)	47)	-	48)	49)	-	50)	-	51)	-	52)	9	53)	5	54)	7
.	.	(pretest)	Siswa												Siswa	Siswa	Siswa	Siswa		
55) Rata-Rata = 100 % siswa tuntas belajar																				
56) Keterangan = Prosentase siswa yang tuntas sesuai KKM 100 %																				
57) Prosentase siswa yang belum tuntas sesuai KKM hanya 0%																				

Ketuntasan hasil belajar kemampuan pengetahuan siswa secara klasikal setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* diperoleh skor 100% dengan kategori tuntas. Tahap pengamatan, pengamatan dilakukan pada saat tindakan dilakukan yaitu dengan mengamati pemahaman siswa terkait pembelajaran keragaman pakaian adat Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality*.

Tahap refleksi, berdasarkan analisis terhadap tindakan kedua menunjukkan bahwa penguasaan materi pembelajaran IPS pada materi keragaman pakaian adat Indoensia setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* telah memenuhi harapan. Berdasarkan hasil belajar pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada bagan grafik presentase berikut ini.



Dari grafik presentase hasil belajar kemampuan pengetahuan siswa materi keragaman pakaian adat Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* dan setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan siswa dan membuat siswa tidak mudah merasa bosan, ngantuk, malas sehingga dapat dikatakan sangat efektif untuk digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Wijayanti, 2011) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasai AR dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan di dalam kelas.

Pendapat tersebut pula diperkuat oleh hasil penelitian (Restika & Nirwana, 2021) Menyimpulkan bahwa *Augmented Reality* mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam dengan lebih interaktif dan menarik dalam pembelajaran komponen alat Total Station. Aplikasi *Augmented Reality* ini hanya membutuhkan Smartphone dalam implementasinya sehingga pengguna dapat mengaksesnya di mana saja dan kapan saja. Lebih lanjut pula yang dilakukan oleh (Arafah, 2019) Berdasarkan perhitungan persentase terdapat kenaikan nilai pada siswa, untuk siswa yang belajar menggunakan buku mendapat perolehan persentase kenaikan nilai sebesar 5,10%, sedangkan untuk siswa yang belajar menggunakan *augmented truth* mendapat perolehan persentase kenaikan nilai sebesar 13,50% yang berarti, kenaikan lebih tinggi belajar menggunakan media pembelajaran *augmented truth* dari siswa yang belajar menggunakan buku.

Media IPS berbasis *Augmented Reality* ini memiliki hal baru dibanding dengan media terdahulu yaitu desain yang menarik, warna yang beragam dan terdapat backround rumah adat, lagu adat yang sesuaikan dengan pakaian adat yang ditampilkan. Selain itu juga terdapat buku gambar yang di desain semenarik

mungkin untuk menjadi sensor sehingga gambar yang tersedia pada media IPS berbasis *Augmented Reality* bisa bergerak menjadi tiga dimensi yang dapat dilihat dari arah mana saja. Selain itu yang sangat membedakan dari pada media sebelumnya yakni didalam media ini terdapat lagu adat yang otomatis berbunyi sesuai dengan pakaian adat yang ditampilkan. Kemudian terdapat suara penjelasan terkait materi ragam pakaian adat tersebut sehingga dapat membuat siswa tertarik, bersemangat dalam proses pembelajaran dan tentunya akan membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa paham dan mengerti terhadap materi disampaikan.

Dari beberapa hasil penjelasan tersebut sangat mengindikasikan bahwa penggunaan media AR ini dalam pembelajaran IPS khususnya dinilai sangat bermanfaat. Terlebih di era saat ini yang membutuhkan media sesuai perkembangan jaman. Penggunaan media ini dalam pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan siswa dan membuat siswa tidak mudah merasa bosan, ngantuk, malas sehingga dapat dikatakan sangat efektif untuk digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran. Harapannya sekolah dapat memfasilitasi siswa siswinya dalam belajar guna mendukung tujuan belajar yang efektif.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kompetensi pengetahuan siswa kelas IV SDN Karang Entang Bangkalan sebelum menggunakan v media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* termasuk dalam kriteria belum tuntas dengan resentase keseluruhan memperoleh skor 55%. Sedangkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karang Entang Bangkalan setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* termasuk dalam kriteria tuntas. Hal ini sesuai dengan dengan presentase keseluruhan memperoleh skor 100%. Dari hasil tersebut menyatakan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa lebih aktif dan membuat siswa tidak mudah merasa bosan. Dengan demikian maka pembelajaran matematika pada tingkat SD dapat dikatakan lebih efektif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, R. N. (2019). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Molekul Berbasis Android Studi Kasus Sman 18 Bandung*.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dhiyatmika, I. D. G. W., Putra, I. K. G. D., & Mandenni, N. M. I. M. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 120–127.
- Fani Yantik, Sutrisno, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math Dengan Strategi Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i3.2624>
- Hayati, S. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. *Magelang: Graha Cendekia*, 120.
- Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuporia Sdk. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1).
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam Di Paud Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(1), 1.

- 8694 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa – Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, Agus Suprijono
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>

<Https://Doi.Org/10.23887/Karmapati.V10i1.30217>

Mauludin, R. Dkk. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (Jepin)*. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.26418/Jp.V3i2, 22676>

Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <Https://Doi.Org/10.21831/Jee.V1i1.13267>

Nurchaili. (2010). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(6), 648–658.

Pamoedji, A. K. M. Dan R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (Ar) Dan Virtual Reality (Vr) Dengan Unity 3d*. Pt. Elex Media Komputindo.

Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Deepublish.

Putri, A. D. S., & Kustini, I. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Total Station Pada Mata Kuliah Pengukuran Sipat Datar Dan Praktikum Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*.

Ratnawulan, E. Dan R. H. A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka Setia.

Restika, A. P., & Nirwana, H. (2021). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Komponen Total Station*. September, 208–214.

Siswarana, S. A., & Djuniadi, D. (2017). Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Augmented Reality Bagi Siswa Smk Kelas X. *Jurnal Digit*, 5(2), 108–120.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta.

Suttrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). *Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*. 5(1), 718–729.

Suttrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 1(1), 1–10. <Https://Doi.Org/10.32665/Jurmia.V1i1.190>

Suttrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (Mmp) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.

Wahyudi, U.M.W., Wibawanto, H., Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality Untuk Desain Interior Dan Eksterior. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology*, 6(2). <Https://Doi.Org/10.15294/Ijct.V6i2.19337>

Wijayanti, T. (2011). *Pengembangan Student Worksheet Berbahasa Inggris Smp Kelas Viii Pada Pembelajaran Aljabar Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Pendekatan Pemecahan Masalah Berbasis Konstruktivisme*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.