

Indah Wijayanti. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Keragaman Budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* pada Siswa Kelas IV SDN 2 Majenang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trinojoyo Madura. Pembimbing : Andika Adinanda Siswoyo S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality*, (2) mengetahui kemenarikan pengembangan media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality*, (3) mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran komik keragaman budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* untuk kelas IV SDN 2 Majenang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi para ahli mendapatkan nilai persentase sebagai berikut: ahli desain pembelajaran 97,5% (sangat valid), ahli materi 90% (sangat valid), dan ahli media pembelajaran 90% (sangat valid). Hasil uji kevalidan mendapat nilai persentase sebesar 92,5% (sangat valid). Kemenarikan diukur dari angket respon siswa sebesar 96,25 % dan angket respon guru sebesar 95% pada saat uji coba dengan kriteria (sangat menarik). Keefektifan diukur dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai persentase berikut: aktivitas siswa sebesar 90%, aktivitas guru sebesar 100%, dan hasil belajar siswa sebesar 100% siswa tuntas KKTP secara klasikal. Berdasarkan hasil penelitian maka media dinyatakan valid, menarik, dan efektif digunakan untuk materi keragaman budaya di provinsi tempat tinggal pada siswa kelas IV SDN 2 Majenang.

Kata kunci: Pengembangan Media, Keragaman Budaya, 4D

Indah Wijayanti. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Keragaman Budaya Jawa Timur berbasis *Augmented Reality* pada Siswa Kelas IV SDN 2 Majenang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trinojoyo Madura. Pembimbing : Andika Adinanda Siswoyo S.Pd.,M.Pd.

ABSTRACT

The objectives of this development research are (1) to determine the validity of developing learning media for East Javanese cultural diversity comics based on Augmented Reality, (2) to determine the attractiveness of developing learning media for East Javanese cultural diversity comics based on Augmented Reality, (3) to determine the effectiveness of developing cultural diversity comic learning media East Java based on Augmented Reality for class IV SDN 2 Majenang. This development research uses a 4D model. Based on the results obtained from validation, the experts obtained the following percentage values: learning design experts 97.5% (very valid), material experts 90% (very valid), and learning media experts 90% (very valid). The validity test results received a percentage value of 92.5% (very valid). Attractiveness was measured from the student response questionnaire of 96.25% and the teacher response questionnaire of 95% during the trial with the criteria (very interesting). Effectiveness is measured from student activities, teacher activities and student learning outcomes which get the following percentage values: student activities of 90%, teacher activities of 100%, and student learning outcomes of 100% of students completing the KKTP classically. Based on the research results, the media was declared valid, interesting and effective for material on cultural diversity in the province where fourth grade students of SDN 2 Majenang live.

Keywords: Media Development, Cultural Diversity, 4D