

Imam Farisi. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara untuk Siswa Kelas IV SD. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Mujtahidin, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Isna Ida Mardiyana, M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku berbicara untuk kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian pengembangan Kemp & Dayton. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa persentase kevalidan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku berbicara berdasarkan ahli rata-rata media sebesar 87,125% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku berbicara diukur dari persentase hasil keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95,23% dengan kategori praktis. Keefektifan diukur dari persentase ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar dan persentase hasil angket respon siswa. Hasil persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,47% dan persentase angket respon siswa sebesar 94.80% (sangat menarik) dengan kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku berbicara sangat valid, praktis, dan efektif digunakan pada materi mengenal para pahlawan Indonesia kelas IV UPTD SD Negeri Bancaran 2.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pahlawanku Berbicara.

Imam Farisi. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pahlawanku Berbicara untuk Siswa Kelas IV SD. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Mujtahidin, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Isna Ida Mardiyana, M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this development research to knowing the validity, practicality, effectiveness of Augmented Reality Pahlawanku berbicara learning media for class IV Elementary school. This development research uses Kemp & Dayton development research model. Based on the results of the research conducted, the results showed that the validity percentage of Augmented Reality Pahlawanku berbicara from the validity of the average expert was 87,125% with very valid categories. The practicality of Augmented Reality Pahlawanku Berbicara learning media is measured by the percentage of learning outcomes it was 95,23% with very practical categories. Effectiveness is measured by the percentage of classical completeness on the learning outcomes test and the percentage of student response questionnaires. The percentage of classical completeness was 90,47% (very effective) and the percentage of student responses was 94.80% (very effective). These results indicate that Augmented Reality Pahlawanku Berbicara learning media is very valid, practical, and very effective to use on the knowing Indonesian heroes material of the fourth grade UPTD SD Negeri Bancaran 2Bancaran 2.

Keywords: *Development of Augmented Reality Pahlawanku Berbicara Learning Media, knowing Indonesian heroes materi*

