

Lisania Maulidatul Hasanah, 2022. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Ana Naimatul Jannah, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Augmented Reality pada tema 5 subtema 1 kelas IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan dari segi kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan multimedia adalah model *Borg and Gall*. Penelitian yang dilakukan memperoleh hasil persentase kevalidan sebesar 88% dengan kategori valid. Tingkat keefektifan produk yang dikembangkan diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil tes belajar (kognitif). Hasil persentase dari observasi aktivitas guru sebesar 100%, observasi aktivitas siswa sebesar 97,3%, hasil tes belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 90,9% sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan sangat efektif. Tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Tingkat persentase angket respon guru sebesar 95%, dan angket respon siswa sebesar 96,59. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia berbasis Augmented Reality pada tema 5 subtema 1 yang dikembangkan valid, efektif, dan menarik untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia, *Augmented Reality*, Kelas IV SD

Lisania Maulidatul Hasanah, 2022. *Development of AR-based Learning Multimedia on Theme 5 Sub-theme 1 Class IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor: Ana Naimatul Jannah, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop learning multimedia based on Augmented Reality on the theme of 5 sub-themes of class IV SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan in terms of validity, effectiveness and attractiveness. The development model used in developing multimedia is the Borg and Gall model. The research conducted obtained a validity percentage of 88% with a valid category. The level of effectiveness of the developed product is obtained from the results of observing teacher activities, observing student activities, and learning (cognitive) test results. The percentage results from observations of teacher activity were 100%, observations of student activities were 97.3%, student learning test results achieved classical completeness of 90.9% so it can be concluded that the product developed was very effective. The level of attractiveness of the product being developed was obtained from the results of the teacher response questionnaire and the student response questionnaire. The teacher response questionnaire percentage rate was 95%, and the student response questionnaire was 96.59%. Based on the results of the research conducted, it shows that the developed multimedia based on Augmented Reality on theme 5, sub-theme 1 is valid, effective and interesting to use.

Keyword: Multimedia Development, Augmented Reality, 4th Grade Elementary School

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Batasan Penelitian Pengembangan	9
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	10
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian Pengembangan.....	46
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	47
C. Subjek Uji Coba.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data.....	58
E. Instrumen Penelitian	59
F. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Analisis Data.....	71
B. Pembahasan.....	110
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar observasi pra penelitian.....	60
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa.....	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar validasi ahli	61
Tabel 3.5 Angket Respon Guru dan Siswa Uji Coba Produk	62
Tabel 3.6 Angket Respon Guru dan Siswa Uji coba Pemakaian	62
Tabel 3.7 Kisi-kisi Tes Kognitif Siswa.....	63
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Ahli.....	66
Tabel 3.9 Kriteria Kemenarikan Media	67
Tabel 3.10 Kriteria Aktivitas guru dan Siswa.....	68
Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Belajar Individu	69
Tabel 3.12 Kriteria ketuntasan belajar klasikal.....	69
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Siswa Pra Penelitian	72
Tabel 4.2 Penentuan KI, KD, Indikator dan Tujuan	74
Tabel 4.3 Validator Ahli	82
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	83
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	84
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	86
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	87
Tabel 4.8 Hasil Revisi Ahli Media Pembelajaran.....	88
Tabel 4.9 Data Subjek Uji Coba Produk.....	91
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Produk	91
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Produk.....	92
Tabel 4.12 Daftar Komentar Siswa.....	93
Tabel 4.13 Hasil Revisi Uji Coba Produk.....	94
Tabel 4.14 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Pemakaian.....	95
Tabel 4.15 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Pemakaian.....	96
Tabel 4.16 Hasil Tes Kognitif Siswa Uji Coba Pemakaian	97
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Pemakaian	97
Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Pemakaian.....	98
Tabel 4.19 Perhitungan validasi produk.....	101
Tabel 4.20 Perhitungan angket respon siswa dan guru pada uji coba produk	104
Tabel 4.21 Perhitungan persentase kemenarikan	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Raja Purnawarman	28
Gambar 2.2 Prasasti Ciaruteun.....	28
Gambar 2.3 Raja Hayam Wuruk.....	29
Gambar 2.4 Mahapatih Gajah Mada	29
Gambar 2.5 Situs Trowulan	30
Gambar 2.6 Prasasti Ciaruteun.....	31
Gambar 2.7 Ken Arok	32
Gambar 2.8 Candi Singosari	32
Gambar 2.9 Sri Maharaja Balaputradewa	33
Gambar 2.10 Candi Muara Takus	33
Gambar 2.11 Sultan Iskandar Muda.....	34
Gambar 2.12 Masjid Raya Baiturrahman.....	34
Gambar 2.13 Sultan Hasanuddin.....	36
Gambar 2.14 Fort Rotterdam	36
Gambar 2.15 Sultan Raden Patah	37
Gambar 2.16 Masjid Agung Demak	37
Gambar 2.17 Cahaya Merambat Lurus	38
Gambar 2.18 Cahaya Menembus Benda Bening	39
Gambar 2.19 Cahaya dapat dipantulkan	40
Gambar 2.20 Cahaya dapat dibiaskan.....	41
Gambar 2.21 Kerangka Berpikir	45
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Augmented Reality	48
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal (Loading bar)	76
Gambar 4.2 Tampilan Home.....	77
Gambar 4.3 Tampilan Menu Play	77
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kerajaan Beserta Peninggalannya	78
Gambar 4.5 Tampilan Menu Cahaya	78
Gambar 4.6 Tampilan Menu Petunjuk	78
Gambar 4.7 Tampilan Menu KI dan KD	79
Gambar 4.8 Tampilan Menu Kuis.....	79
Gambar 4.9 Tampilan Menu Profil Pengembang	80
Gambar 4.10 Tampilan Cover Depan	80
Gambar 4.11 Tampilan Buku Petunjuk Penggunaan	81
Gambar 4.12 Tampilan Scan Maker	82
Gambar 4.13 Diagram hasil persentase validasi ahli	102
Gambar 4.14 Diagram Uji Keefektifan Produk	107
Gambar 4.15 Diagram persentase kemenarikan tahap uji coba pemakaian.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian.....	119
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas IV	120
Lampiran 3. Hasil Observasi Pra Penelitian	121
Lampiran 4. Hasil Wawancara Pra Penelitian.....	122
Lampiran 5. Rekap Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	125
Lampiran 6. Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	126
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran	132
Lampiran 8. Hasil Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	135
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi.....	137
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	139
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	141
Lampiran 12. Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa	143
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	145
Lampiran 14. Hasil Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	147
Lampiran 15. Angket Respon Guru uji coba produk	149
Lampiran 16. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Produk.....	151
Lampiran 17. Angket Respon Siswa Uji Coba Produk.....	152
Lampiran 18. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Produk	154
Lampiran 19. Angket Respon Guru Uji Coba Pemakaian	160
Lampiran 20. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Pemakaian.....	162
Lampiran 21. Angket Respon Siswa Uji Coba Pemakaian.....	163
Lampiran 22. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Pemakaian	165
Lampiran 23. Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	171
Lampiran 24. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru	173
Lampiran 25. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	174
Lampiran 26. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa	176
Lampiran 27. Lembar Tes kognitif siswa	182
Lampiran 28. Hasil Tes Kognitif Siswa	189
Lampiran 29. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	207
Lampiran 30. Hasil Belajar Siswa SDN Morombuh 1 Kwanyar Bangkalan.....	217
Lampiran 31. Surat Permohonan Ijin Kepala Sekolah.....	219
Lampiran 32. Surat Pernyataan Kepala Sekolah.....	220
Lampiran 33. Surat Pernyataan Wali Murid	221
Lampiran 34. Dokumentasi Uji Coba Produk.....	224
Lampiran 35. Dokumentasi Uji Coba Pemakaian.....	226
Lampiran 36. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	230