



Pengembangan Media "Peluang" Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Tata Surya

Julia Auria Purnamasari¹, Erwin Putera Permana², Agus Widodo³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

auriajulia25@gmail.com¹, erwinpermana87@gmail.com²,
aguswidodo@unplediri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the validity, practicality, and effectiveness of the "Peluang" learning media based on Augmented Reality for the solar system material for class 6 students at SDN 1 Patihan. The background of this research is the low student learning interest caused by teacher-centered learning methods and the suboptimal use of technology-based media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques included expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and student learning interest questionnaires. Limited trials were conducted on 6 students, followed by broader trials on 20 class 6 students. The results show that the "Peluang" media based on Augmented Reality has a validity level of 94.75%, practicality of 96.25%, and effectiveness with an increase in student learning interest of 0.8 based on the N-gain test in the high category. This media is feasible to be used as an innovative alternative learning media to increase student interest in the solar system material for class 6 elementary school students.

Keywords: : effectiveness, learning media, student learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran "Peluang" berbasis Augmented Reality pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SDN 1 Patihan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa akibat metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang optimalnya pemanfaatan media berbasis teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta angket minat belajar siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada 6 siswa, dilanjutkan uji coba luas pada 20 siswa kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan media "Peluang" berbasis Augmented Reality memiliki tingkat kevalidan 94,75%, kepraktisan 96,25%, dan keefektifan dengan peningkatan minat belajar siswa sebesar 0,8 berdasarkan uji N-gain kategori tinggi. Media ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar materi tata surya di kelas VI sekolah dasar.

Kata Kunci: keefektifan, media pembelajaran, minat belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dapat diwujudkan melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Pendidikan merupakan proses yang sistematis dan terencana guna mengembangkan potensi, keterampilan, pengetahuan, sikap, serta nilai-nilai individu melalui pengalaman belajar. Menurut Samani dan Hariyanto (2021), pendidikan



bertujuan membantu peserta didik agar mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun sosial.

Pada dasarnya, tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, meliputi aspek agama, moral, intelektual, kesehatan, kepribadian, serta tanggung jawab sosial dan kebangsaan (Yasin dkk, 2024). Di dalamnya mencakup pendidikan keterampilan dan pendidikan karakter, yang akan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan zaman, menumbuhkan tanggung jawab sosial, serta mengembangkan minat dan bakat secara utuh.

Khususnya di jenjang sekolah dasar (SD), berperan sangat penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Pada tahap ini, siswa mulai mengenal berbagai konsep akademik, seperti matematika, sains, bahasa, dan keterampilan sosial. Salah satu bidang ilmu yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), karena IPA membantu siswa memahami alam dan fenomena di sekitarnya.

Namun, hasil observasi di SDN 1 Patihan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih rendah. Dari 20 responden, hanya 40% yang memiliki minat belajar tinggi terhadap IPA, dan penggunaan media pembelajaran inovatif hanya dilakukan satu kali dalam sebulan. Rendahnya minat ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang tidak bervariasi, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung. Penggunaan metode konvensional, seperti ceramah dan buku teks saja, sering kali belum mampu memotivasi siswa secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa inovasi media pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya menggunakan Augmented Reality (AR). AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan objek digital seperti gambar, animasi, atau video yang dapat divisualisasikan secara nyata dan interaktif. Penerapan AR dalam pembelajaran IPA memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak, seperti sistem tata surya, melalui visualisasi 3D yang menarik dan mudah dipahami sesuai karakteristik siswa SD.

Penggunaan media AR dapat meningkatkan minat belajar karena siswa lebih aktif berinteraksi dengan materi. Visualisasi yang atraktif dan desain interaktif AR membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga mendorong peningkatan partisipasi dan hasil belajar. Selain itu, pemanfaatan AR sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan semakin mudah diakses di lingkungan sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran (Peluang) Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah dasar dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mempelajari IPA.



METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilakukan di SDN 1 Patihan, Nganjuk, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta angket minat belajar siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada 6 siswa, sedangkan uji coba luas melibatkan 20 siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran "Peluang" berbasis Augmented Reality menunjukkan bahwa media ini telah melalui serangkaian tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan model ADDIE untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan kompetensi dasar yang dituju.

Media yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli materi dan media, kemudian diperbaiki sesuai dengan saran validator, sehingga kualitas produk semakin optimal. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media diuji cobakan kepada siswa kelas VI SD. Berdasarkan uji coba, media pembelajaran ini mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, serta terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi tata surya. Produk yang dihasilkan mudah digunakan, menyajikan materi secara interaktif, dan mampu membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak secara lebih nyata dan menarik. Proses penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Hasil Pengukuran validasi Ahli Media dan Materi

Validator	Skor
Ahli Media	92%
Ahli Materi	97,5%
Hasil Presentase	94,75%

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli, media pembelajaran "Peluang" berbasis *augmented reality* memperoleh hasil presentase sebesar 94,75%. Berdasarkan kriteria kevalidan pada presentase 81.00% - 100.00% media pembelajaran masuk pada kriteria "**Sangat Valid**". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik dan memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Tabel 2. Hasil Pengukuran Kepraktisan Guru dan Siswa

Validator	Skor
Respon Guru	96%
Respon Siswa	96,5%
Hasil Presentase	96,25%

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,25%, Berdasarkan kriteria kevalidan pada presentase 81.00% - 100.00% media pembelajaran masuk pada kriteria "Sangat Praktis". Hal ini menunjukan media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan tanpa perbaikan, menarik perhatian siswa, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tabel 3. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji-Gain

Perlakuan	Skor
Rata – rata nilai <i>pretest</i>	36,8
Rata – rata nilai <i>postest</i>	56,4
Nilai maksimal	60
N-Gain	0,8
Keterangan	Tinggi

Berdasarkan hasil uji N-gain memperoleh peningkatan sebesar 0,8 Berdasarkan kriteria faktor gain $g > 0,7$ peningkatan minat belajar masuk pada kategori "Tinggi". Hal ini menunjukan media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran "Peluang" berbasis Augmented Reality terbukti sangat valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI SD pada materi Tata Surya. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA, karena mampu menyajikan materi secara konkret, interaktif, dan menarik sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Agar pemanfaatan media ini optimal, sekolah diharapkan menyediakan perangkat pendukung seperti smartphone atau tablet, dan guru perlu terus mengembangkan kreativitas serta kemampuan dalam memanfaatkan media digital. Selain itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi pengembangan media AR pada berbagai materi dan jenjang pendidikan, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran (Revisi ed.). Jakarta: Rajawali Pers.



- Dalimunthe, R., Affandi, M., & Suryanto, T. (2021). Model pengembangan pembelajaran ADDIE. Bandung: Cendekia Press.
- Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh penggunaan media augmented reality Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. Jurnal Pendidikan Interaktif, 12(2), 110–120.
- Anggraeni, N., Hidayat, A., & Saputro, T. (2021). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Jurnal Pendidikan, 8(1), 45–53.
- Samani, M., & Hariyanto. (2021). Konsep dan strategi pembelajaran. Surabaya: Unesa Press.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, A. (2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Yasin, M., Rifky, S., Retnoningsih, S., Sulaiman, F. W. T., Mintarsih, S., Saktisyahputra, N. H. H., & Firman, F. (2024). Buku ajar pengantar pendidikan. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.