

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS AUGMENTED
REALITY PADA MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA PADA
MASA PRAAKSARA**

**DEVELOPMENT OF IPS LEARNING MEDIA BASED ON AUGMENTED REALITY
FOR SUBJECT MATTER OF INDONESIAN HUMAN LIFE DURING PRE-LITERACY**

Oleh

Reizka Putri Mahardhika, Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.

Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

reizkaputri.2020@student.uny.ac.id

pardi@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara.

Subjek dari penelitian ini adalah sebanyak 34 peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS SMP Negeri 15 Yogyakarta kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* dikategorikan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi oleh ahli materi dengan kategori sangat baik (89,3%). Hasil validasi oleh ahli media dengan kategori sangat baik (90,4%). Hasil validasi oleh guru IPS dengan kategori baik (90%). Respon peserta didik menilai media pembelajaran berbasis *augmented reality* sangat baik (84,12%) untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Pengembangan, Praaksara

ABSTRACT

This research aims to: 1) develop augmented reality-based social studies learning media on the life of Indonesian society during the pre-literacy period; 2) find out the feasibility of augmented reality-based social studies learning media in the life of Indonesian society during the Praaksara Period.

The subjects of this research are 34 class VII students at SMP Negeri 15 Yogyakarta. Validation was carried out by material experts, media experts and social studies teachers at SMP Negeri 15 Yogyakarta class VII. The data collection technique uses a questionnaire technique. The data analysis technique in this research uses quantitative descriptive analysis.

The results of this development research show that augmented reality-based social studies learning media is categorized as suitable for use as social studies learning media. This is shown by the results of validation by material experts in the very good category (89.3%). The validation results by media experts were in the very good category (90.4%). The validation results by social studies teachers were in the good category (90%). Student responses assessed augmented reality-based learning media as very good (84.12%) to be used as learning media.

Keyword: *Augmented Reality, Learning Media, Development, Pre-literacy*

PENDAHULUAN

Belajar mengajar merupakan kegiatan pokok yang harus dilaksanakan dalam sebuah Lembaga pendidikan. Minat belajar siswa merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa tercapai tidaknya tujuan dan hasil pembelajaran yang dilakukan, sangat bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik dan guru. Menurut Slameto (2010) minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik siswa untuk belajar. Siswa tidak memperoleh kepuasan dari proses pembelajaran.

Adanya permasalahan minat belajar siswa yang rendah dibuktikan dengan angket kuisioner penelitian pada siswa kelas VII SMP Ne 15 Yogyakarta, didapati sebanyak 68% siswa mengalami minat belajar yang rendah saat kegiatan pembelajaran IPS. Sebanyak 72% siswa juga menyatakan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Siswa SMP N 15 Yogyakarta cenderung menggunakan *smartphone* sebagai sumber belajar karena menurut mereka menggunakan *smartphone* untuk

aktivitas belajar lebih efisien dan lebih menarik.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat belajar memiliki dampak yang besar terhadap kegiatan belajar sebab dengan minat siswa akan lebih memahami materi pembelajaran secara maksimal. Sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah maka keinginan diri akan memahami materi pembelajaran pun ikut rendah (Daryanto, 2012).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada siswa di jenjang pendidikan dasar (Sudrajat dkk, 2023). Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Rosardi, 2014).

Somantri dalam Sapriya (2017) mendefinisikan Pendidikan IPS adalah penyerdehanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pembahasan dalam materi IPS memiliki banyak konsep yang bersifat

abstrak sehingga membutuhkan visualisasi untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat (Supardi, 2015).

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok) (Jalinus & Ambiyar, 2016, pp. 3). Media pembelajaran menjadi posisi yang paling utama dalam keseluruhan proses pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Sundayana, 2014, pp. 8).

Terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian, semangat, dan keaktifan siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran membuat siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru diharapkan dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki keterampilan untuk membangkitkan minat peserta didik pada sains/teknologi, serta mampu melakukan pengembangan profesi secara berkesinambungan (Wijayanti).

Indikator minat belajar dapat dilihat berdasarkan perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa didalam proses pembelajaran (Slameto, 2010). Akbar (2016) menyebutkan bahwa dalam memilih media dalam kepentingan pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Menurut Stillman (2018) menyebutkan karakteristik Generasi Z adalah *Phygital* yaitu generasi yang lahir dimana dunia fisik (*Physical*) dan dunia digital (*Digital*) saling tumpang tindih. Siswa Generasi Z lebih cenderung tidak menggunakan buku materi, selain itu mereka lebih menyukai materi bacaan yang penuh warna dan gambar (Ghofur dkk, 2019, p. 54).

Siswa Generasi Z cenderung tidak menyukai buku melainkan penggunaan *smartphone* yang memudahkan kebutuhan siswa sebagai sumber belajar. Maka diperlukan sumber belajar yang efisien, efisien disini artinya sumber belajar tersebut dapat digunakan siswa dimanapun dan kapanpun. Salah satu media digital yang dapat cocok digunakan untuk pembelajaran Generasi Z adalah *Augmented Reality*.

Augmented Reality (AR) merupakan cara alami untuk menjelajahi objek 3D dan data, dimana AR ini merupakan penggabungan antara *Virtual Reality* dan *World Reality* sehingga seolah-olah objek terlihat di dunia nyata (Kamelia,

2015). *Augmented Reality* cocok digunakan untuk siswa, karena *Augmented Reality* berfungsi sebagai penghubung belajar. *Augmented Reality* memadukan berbagai macam media pembelajaran (audio, visual, teks, video, dan lain-lain) dalam satu wadah yang lebih ringkas yaitu aplikasi pada smartphone. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pradana mengenai penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran, terdapat kelebihan dari penggunaan media ini dalam pembelajaran yaitu dari sisi interaktifnya, yakni *Augmented Reality* dapat menampilkan objek tiga dimensi dengan interface yang menarik dan bentuk sesungguhnya sehingga dapat meningkatkan daya nalar dan imajinasi peserta didik (Pradana, 2020).

Aplikasi *Augmented Reality* yang terpasang pada smartphone siswa menjadi bagian penting dalam kelancaran dan kecepatan akses informasi dalam belajar, sehingga belajar menjadi lebih lengkap, seolah siswa belajar didalam perpustakaan digital secara otomatis melayani kebutuhan siswa selama belajar, hanya dari smartphone genggamannya (Kristiyanto & Pradana, 2021).

Sebagai bentuk upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS dan meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP Negeri 15 Yogyakarta, maka perlu dibuat atau dikembangkan media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Generasi Z. Siswa SMP Negeri 15 Yogyakarta cenderung menggunakan smartphone sebagai sumber belajar sehingga mereka membutuhkan sumber belajar yang sesuai dengan minat belajar mereka agar materi pembelajaran IPS dapat lebih dipahami. Maka peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D). Adapun model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (*Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009, p. 2). Adapun tahapannya meliputi lima tahap, yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk yang diujicobakan yaitu di SMP Negeri 15 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Tegal Lempuyangan No.61, Bausasran, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55211. Adapun

waktu penelitian serta pengembangan produk ini dilaksanakan pada bulan Februari, Maret, dan April tahun 2024.

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Subjek Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai subjek adalah sebagai berikut.

1. Validator materi Ibu Dr. Raras Gistha Rosardi, S. Pd., M. Pd., dalam pemilihan validator ahli materi berdasarkan kemampuan dan latar belakang ahli dalam bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Validator media Bapak Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd. berdasarkan kemampuan dan latar belakang ahli dalam bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Validasi dan Pengolahan Data

Pengolahan data, uji hasil validasi, dan penentuan rata-rata skor maupun jumlah skor menggunakan Rumus Microsoft Exel. Setelah memperoleh rata-rata skor, lalu rata-rata tersebut dikonversikan ke format kualitatif. Menurut panduan konversi data kelayakan, skor

yang berasal dari data kuantitatif diubah menjadi data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Aplikasi

Pengembangan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang menggunakan prosedur pengembangan ADDIE tahapanya sebagai berikut:

a. Analyze

Analisis Kebutuhan dilakukan dengan studi pustaka yang berfungsi sebagai informasi bagi peneliti untuk mengetahui kebutuhan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil dari studi pustaka ini menemukan bahwa teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi solusi bagi minat belajar peserta didik karena *Augmented Reality* karena memadukan berbagai macam jenis media pembelajaran dalam satu wadah yang lebih ringkas yaitu aplikasi pada *smartphone*. Analisis karakteristik dilakukan dengan mengobservasi sikap peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Observasi ini dibuktikan dengan adanya hasil kuesioner berupa angket bahwa siswa cenderung menggunakan *smartphone* sebagai sumber belajar karena menurut mereka menggunakan *smartphone* untuk aktivitas belajar lebih efisien dan lebih menarik. Sehingga, dibutuhkan solusi berupa

media pembelajaran yang efisien serta menyenangkan untuk peserta didik.

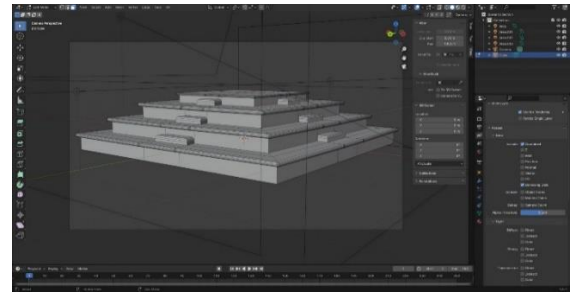
b. Design

1) Penyusunan Materi dan Kuiz

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menyusun materi pada aplikasi dan kuiz. Materi yang dimuat pada aplikasi Purba AR berupa pengertian zaman praaksara, periodisasi masa praaksara di Indonesia, perkembangan kehidupan masyarakat Praaksara di Indonesia, dan jenis-jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia

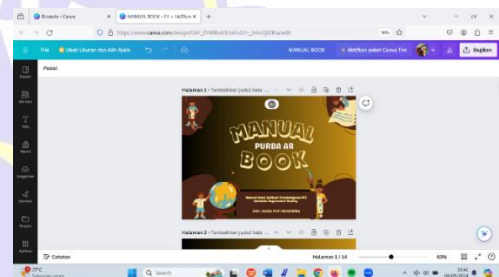
2) Penyusunan desain Objek 3D Peninggalan Praaksara

Dimulailah pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi android yang diawali dengan merancang tampilan media yang akan dibuat. Rancangan desain yang akan dibuat sesuai dengan materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Zaman Praaksara.



Gambar 1. Pembuatan Objek 3D

3) Penyusunan desain *Manual Book* Aplikasi “Purba AR”

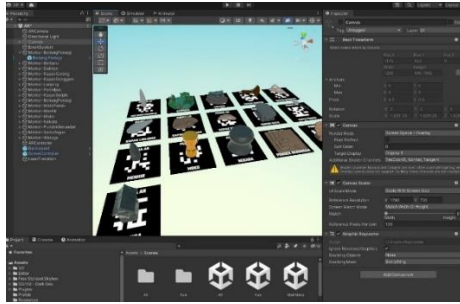


Gambar 2. Desain *Manual Book* Aplikasi Purba AR

Menyusun desain *manual book* dengan menentukan bagian-bagian yang akan masuk ke dalam aplikasi. Pada tahap ini, peneliti membagi beberapa bagian dalam *manual book* yaitu berisi halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, memulai dan mengoperasikan aplikasi, memulai pembelajaran, barcode Peninggalan Praaksara dan Kuis Pembelajaran, serta Identitas Pengembang.

c. Development

1) Penyusunan Fitur Aplikasi Purba AR



Gambar 3. Penyusunan fitur aplikasi Purba AR

Setelah pembuatan manual book dan objek 3D telah dibuat kemudian dimulailah pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi android (.apk) menggunakan software *Unity Studio*. Rancangan desain yang akan dibuat sesuai dengan materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Zaman Praaksara.

Setelah pembuatan aplikasi selesai dalam bentuk aplikasi (.apk) yang siap diinstal pada smartphone maka peneliti melakukan test aplikasi dan meninjau ulang tampilan aplikasi yang telah dibuat. Hasil tampilan aplikasi media pembelajaran Purba AR dapat dilihat pada gambar dibawah ini



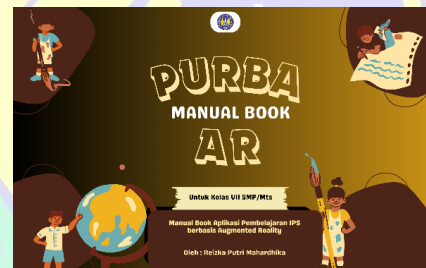
Gambar 4. Tampilan Menu Aplikasi Purba AR

2) Penyusunan *Manual Book*

Aplikasi Purba AR

Pembuatan *Manual Book* dibuat peneliti menggunakan bantuan software canva yang telah didesain oleh peneliti sebelumnya.

Manual Book dicetak dengan ukuran 17 x 10.85 cm dan berbahan kertas ivory. *Manual Book* dicetak sejumlah 38 pcs dan nantinya akan diberikan kepada peserta didik dan guru IPS. Berikut hasil *Manual Book* Aplikasi Purba AR dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Cover *Manual Book* Aplikasi Purba AR

d. *Implementation*

Hasil penelitian ini ditentukan menggunakan angket penilaian berskala likert. Penilaian akan divalidasi oleh validator yaitu ahli materi, ahli media, guru IPS, dan peserta didik. Penilaian tersebut akan ditemukan rata-rata skor dan total skor dengan penjelasan berikut ini.

1. Validasi Ahli Materi

Validator untuk ahli materi adalah Ibu Dr. Raras Gistha Rosardi, S.Pd., M.Pd. Validator materi menitikberatkan aspek desain pembelajaran, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek manfaat. Berikut merupakan data hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Desain Pembelajaran			
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	SB	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	B	4
3	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi	SB	5
Materi			
4	Keruntutan isi materi	B	4
5	Keaktualan isi materi	B	4
6	Format penyajian materi menarik	B	4
7	Gambar dalam materi terlihat dengan jelas	B	4
8	Kontribusi materi dalam memberikan pengalaman belajar IPS	SB	5
9	Kontribusi materi dalam keaktifan peserta didik	SB	5
10	Kontribusi materi dalam keaktifan peserta didik	SB	5
11	Kesesuaian materi terhadap taraf berpikir siswa	B	4
Bahasa			
12	Kesesuaian bahasa terhadap tingkat pemahaman siswa	B	4
13	Kesesuaian bahasa yang digunakan menarik minat siswa	SB	5
Manfaat			
14	Kesesuaian materi dalam mendorong keingintahuan siswa	SB	5
15	Tingkat kesukaran soal yang disajikan baik	B	4
Total Skor		67	
Presentase Skor		89,3%	
Interval Skor		$\bar{X} > 63$	
Rata-rata Skor		4,4	
Kategori		Sangat Baik	

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

Tahap validasi produk media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* menjadi tahapan terakhir penilaian dari ahli materi yang menghasilkan rata-rata skor yang berjumlah 4,4 dengan kategori Sangat Baik. Hasil perhitungan tersebut

menunjukkan bahwa produk media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Media

Validator untuk ahli media adalah Bapak Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd. Berikut merupakan data hasil validasi ahli media:

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Isi dan tujuan			
1	Media Pembelajaran AR sesuai dengan tujuan pembelajaran	SB	5
2	Kebenaran materi yang disajikan	B	4
3	Kesistematian materi yang disusun	B	4
4	Ketersediaan gambar 3D dalam materi yang disusun	SB	5
5	Ketersediaan soal evaluasi	SB	5
6	Kesesuaian materi dengan ilustrasi	B	4
7	Porsi penyajian materi ideal	B	4
8	Penyampaian materi dapat menarik perhatian siswa	SB	5
9	Kesederhanaan bahasa sehingga menarik minat siswa untuk belajar	B	4
Aspek Pembelajaran			
10	Media Pembelajaran memberikan pengetahuan baru tentang teknologi <i>Augmented Reality</i>	B	4
11	Aplikasi media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri	SB	5
12	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik	SB	5
13	Kesesuaian materi dalam mendorong pengetahuan lebih lanjut peserta didik	SB	5
14	Kemudahan dalam mengakses konten pada aplikasi media pembelajaran	SB	5
15	Kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran	SB	5
Aspek Teknis/Media			
16	Gambar 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas	B	4
17	Kesesuaian penggunaan ukuran huruf sehingga dapat terbaca	SB	5
18	Aplikasi media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> praktis untuk digunakan	B	4
19	<i>User Interface</i> yang menarik	B	4
20	Tampilan objek 3D yang menarik	SB	5
21	Kamera dalam aplikasi dapat memindai marker pada <i>Manual Book</i>	B	4
22	Aplikasi dapat dioperasikan dengan mudah tanpa ada kerusakan	SB	5
23	Kecepatan kamera menampilkan 3D saat scan marker	B	4
24	Aplikasi AR tidak berhenti (hang) saat operasi	SB	5
25	Keawetan/keberlanjutan aplikasi AR sebagai media pembelajaran	B	4
Total Skor		113	
Presentase Skor		90,4%	
Interval Skor		$\bar{X} > 104,88$	
Rata-rata Skor		4,5	
Kategori		Sangat Baik	

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Tahap validasi media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* menghasilkan rata-rata skor dari ahli media sebesar 4,5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik sesuai dengan saran atau masukan dari ahli media.

3. Penilaian Guru

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* yang melakukan penilaian adalah guru IPS Kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta yang bernama Ibu Endah Nugroho, S. Pd. Hasil penilaian seluruh indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Materi			
1	Kontribusi materi dalam memotivasi peserta didik untuk belajar	SB	5
2	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk menarik minat peserta didik	SB	5
3	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	SB	5
4	Keaktualan isi materi	SB	5
5	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	SB	5
6	Format penyampaian materi baik	SB	5
7	Kontribusi materi dalam memberikan pengalaman belajar IPS	SB	5
8	Kontribusi materi dapat mendorong keaktifan peserta didik	SB	5
Aspek Teknis			
9	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf sehingga dapat terbaca	SB	5
10	Kemudahan mengakses konten media	SB	5
11	Kesederhanaan layout aplikasi	SB	5
12	Ketepatan komposisi warna	SB	5
13	Tampilan <i>User Interface</i> menarik	SB	5
14	Kualitas penyajian gambar 3D	SB	5
15	Kamera dalam aplikasi dapat memindai <i>marker</i> pada <i>manual book</i>	SB	5
16	Aplikasi media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> praktis untuk digunakan	SB	5
17	Fleksibilitas (dapat digunakan pembelajaran terbimbing dan mandiri)	SB	5
18	Aplikasi media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mengintegrasikan komponen media pembelajaran dengan baik	SB	5
Total Skor		90	
Presentase Skor		90%	
Interval Skor		$\bar{X} > 75,6$	
Rata-rata Skor		5	
Kategori		Sangat Baik	

Tabel 3. Penilaian Guru IPS

Tahap penilaian oleh guru IPS SMP Negeri 15 Yogyakarta menghasilkan rata-rata skor penilaian sebesar 5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, produk media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* dinyatakan layak untuk

dilakukan uji coba kepada peserta didik SMP kelas VII.

4. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 5 peserta didik SMP Negeri 15 Yogyakarta kelas VII C. Peserta didik diminta untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket respon mengenai media pembelajaran yang telah digunakan. Berikut hasil uji coba kelompok kecil dalam bentuk tabel.

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Pembelajaran			
1	Aplikasi ini dapat memungkinkan saya untuk belajar secara mandiri	SB	4,8
2	Aplikasi ini dapat memungkinkan saya untuk belajar dimana pun dan kapan pun	SB	5
3	Aplikasi membantu saya dalam memahami materi IPS	B	5
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman saya	B	4,6
5	Aplikasi membuat saya lebih senang belajar IPS	B	4,4
6	Aplikasi membuat saya lebih rajin belajar IPS	B	4,4
7	Kemudahan penggunaan aplikasi	SB	4,6
8	Kemudahan dalam mengakses konten pelajaran pada aplikasi	B	4,8
9	Evaluasi yang ada pada aplikasi dapat membantu saya mengetahui sejauh mana saya memahami materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara	B	4,6
10	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf sehingga dapat terbaca	SB	4,8
11	Kesederhanaan layout desain aplikasi Purba AR	SB	4,6
12	Tampilan aplikasi Purba AR menarik	SB	4,6
Aspek Teknis			
13	Aplikasi Purba AR mudah digunakan	B	4,6
14	Aplikasi Purba AR praktis digunakan	SB	4,4
15	Aplikasi Purba AR membantu saya memahami konsep IPS	SB	4,6
Total Skor		69,8	
Presentase Skor		93%	
Interval Skor		$\bar{X} > 63$	
Rata-rata		4,6	
Kategori		Sangat Baik	

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil didapati rata-rata skor sebesar 4,6 yang menunjukkan media pembelajaran yang diujicobakan mendapat penilaian dengan kategori “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 93% sehingga media pembelajaran layak digunakan pada tahap uji coba kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba produk dilakukan pada hari Jumat tanggal 26 April 2024 pada SMP Negeri 15 Yogyakarta kelas VII C sejumlah 34 peserta didik. Berikut data hasil uji coba peserta didik kelompok besar

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Pembelajaran			
1	Aplikasi ini dapat memungkinkan saya untuk belajar secara mandiri	SB	4,32
2	Aplikasi ini dapat memungkinkan saya untuk belajar dimana pun dan kapan pun	SB	4,24
3	Aplikasi membantu saya dalam memahami materi IPS	B	4,18
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman saya	B	4,09
5	Aplikasi membuat saya lebih senang belajar IPS	B	4,15
6	Aplikasi membuat saya lebih rajin belajar IPS	B	3,91
7	Kemudahan penggunaan aplikasi	SB	4,26
8	Kemudahan dalam mengakses konten pelajaran pada aplikasi	B	4,18
9	Evaluasi yang ada pada aplikasi dapat membantu saya mengetahui sejauh mana saya memahami materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara	B	4,18
10	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf sehingga dapat terbaca	SB	4,26
11	Kesederhanaan layout desain aplikasi Purba AR	SB	4,38
12	Tampilan aplikasi Purba AR menarik	SB	4,41
Aspek Teknis			
13	Aplikasi Purba AR mudah digunakan	B	4,03
14	Aplikasi Purba AR praktis digunakan	SB	4,24
15	Aplikasi Purba AR membantu saya memahami konsep IPS	SB	4,26
Total Skor			63,09
Presentase Skor			84,12
Interval Skor			$\bar{X} > 63$
Rata-rata			4,206
Kategori			Sangat Baik

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan tanggapan dari peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta yang berjumlah 15 indikator penilaian, dapat diketahui bahwa diperoleh rata-rata skor sebesar 4,204 yang menunjukkan media pembelajaran yang diujicobakan mendapat penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Tanggapan peserta didik pada tahap selanjutnya digunakan bahan pertimbangan dalam mengkaji produk akhir.

5. Evaluate

Produk media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* ini dikembangkan dengan proses validasi oleh ahli. Tujuan proses validasi ahli yaitu untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk hasil dari pengembangan agar hasil produk akhir menjadi lebih baik. Pada penelitian ini, peneliti melakukan validasi produk oleh ahli media. . Masukan tersebut menjadi bahan untuk peneliti dalam memperbaiki atau merevisi produk agar menghasilkan produk yang baik dan layak.

Pada awalnya aplikasi Purba AR ini hanya memiliki *splashscreen* logo Unity Studio.

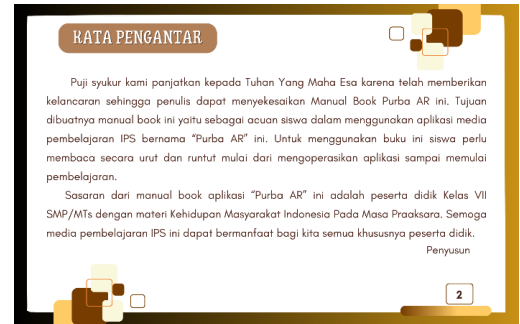
Berdasarkan masukan dari ahli media menyarankan bahwa ditambahkan logo UNY serta identitas instansi pengembang yaitu Prodi Pendidikan IPS, FISIPOL, UNY.



Gambar 5. Revisi *Splashscreen* Purba AR

Ahli media juga memberi masukan agar materi dan fitur AR diintegrasikan menjadi satu menu. Hal tersebut bertujuan agar saat siswa membaca konten materi, siswa dapat langsung mencoba fitur AR dengan melihat peninggalan kebudayaan tanpa harus kembali ke menu. Sehingga peserta didik dapat lebih memahami isi materi secara praktis dan efisien.

Pada awalnya manual book Purba AR tidak memiliki kata pengantar. Pada *manual book* setelah halaman cover buku lalu dilanjutkan halaman pendahuluan. Lalu dosen media menyarankan untuk memberikan kata pengantar pada manual book.



Gambar 6. Revisi Kata Pengantar Manual Book

Setelah uji coba produk kepada peserta didik dan melaksanakan prosedur evaluasi yang dilakukan oleh guru IPS SMP maka dilakukan revisi maupun modifikasi. Pada tahapan ini guru IPS SMP Negeri 15 Yogyakarta tidak memberikan revisi atau perbaikan. Guru IPS memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* sudah baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribeth Branch. Peneliti melakukan lima tahapan sesuai model ADDIE

Branch ini yaitu tahap *analysis* (analisa), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan tahapan terakhir adalah *evaluation* (evaluasi).

Spesifikasi dari media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara ini berupa aplikasi pada smartphone android bernama “Purba AR” yang disertai Manual Book berisi panduan berserta langkah-langkah dalam pengoperasian aplikasi beserta *marker augmented reality* dan cara penggunaanya. Sehingga aplikasi media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan secara mandiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara yang dikembangkan mendapat nilai yaitu layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk peserta didik SMP kelas VII. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi oleh

ahli materi yang menilai produk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,4. Hasil validasi oleh ahli media yang menilai produk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,5. Penilaian dari Guru IPS terhadap produk media pembelajaran mendapatkan kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 5. Tahap penilaian kepada peserta didik uji coba kelompok kecil 4,6 yang menunjukkan media pembelajaran yang diujicobakan mendapat penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Uji coba kelompok besar diperoleh hasil penilaian produk masuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,206.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design-the ADDIE approach*. New York: Springer.

Daryanto. (2012). *model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Gava Media

Jalinus & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kristiyanto, W. H., Pradana, P. Y. (2021). *A to z pembuatan dengan mudah aplikasi android game pembelajaran augmented reality berbasis unity*. Yogyakarta: Gava Media

Pradana, W. R. (2020). Penggunaan *augmented reality* pada sekolah menengah atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. (5) 1.

Rosardi, R. G., & Zuchdi, D. (2014). Keefektifan pembelajaran ips dengan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan karakter kemandirian dan kepedulian siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2)

Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS: konsep dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Chipta

Stillman, D., & John Stillman. (2018). *Generasi Z: memahami karakter generasi. baru yang akan mengubah dunia kerja*. Jakarta: PT Gramedia

Sudrajat, Saliman, Supardi. (2023). *Sketsa pembelajaran IPS: menuju pembelajaran abad 21*. Jawa Barat: Adanu abimata.

Supardi. (2015). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

Sundayana, R. (2014). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta.

Ghofur, dkk. (2019). Blended learning-the learning method for Gen Z. *Seminar Nasional Fisika (SNF)*. 54

Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal ISTEK*. 9 (1).

Wijayanti, A. T., Sudrajat, M. P., Nasiwan, M., Si Pendidikan, I. P. S., & FIS, U. Profesionalisme guru IPS di kabupaten sleman yogyakarta. *JIPSINDO*. 2 (4).

SURAT PERNYATAAN
SUSUNAN PENULIS PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Reizka Putri Mahardhika
NIM : 20416241036
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial – S1
Fakultas : Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik
Judul Artikel : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality
Pada Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara

Serta Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Nama : Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197303152003121001

Berdasarkan kesepakatan bersama, menyatakan bahwa :

1. Saya bersedia mencantumkan Nama Dosen pembimbing di atas sebagai **Penulis Pertama/Penulis Pendamping*** pada artikel tersebut.
2. Semua pihak telah mengetahui isi dari naskah tersebut dan menyetujui untuk di publikasikan.

Demikian pernyataan ini kami buat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Juli 2024

Mahasiswa



Reizka Putri Mahardhika

NIM. 20416241036

*)Coret yang tidak sesuai

LEMBAR PENGESAHAN

ARTIKEL JURNAL

Dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT
INDONESIA PADA MASA PRAAKSARA**

Oleh :

REIZKA PUTRI MAHARDHIKA

NIM. 20416241036

Telah dilakukan pemeriksaan dan telah di lakukan review oleh reviewer dan dosen pembimbing yang bersangkutan.

Yogyakarta, 15 Juli 2024

Dosen Pembimbing

Reviewer


Prof. Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197303152003121001


Dr. Raras Gistha Rosardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1198804062013102004