

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPAS merupakan mata pelajaran yang dianggap sebagai inovasi baru, tetapi memiliki kemiripan dengan mata pelajaran dalam kurikulum sebelumnya. Menurut Keputusan Badan Standar Kurikulum dan Assesmen Pendidikan No. 033/H/KR/2022 yang menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi antara benda mati dengan makhluk hidup di alam semesta, serta eksistensi manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini terlihat jelas bahwa disiplin ilmu IPA dan IPS telah digabung dalam kurikulum mandiri, terbukti dengan singkatan IPAS.¹ Fokus dalam penelitian ini adalah pada mata Pelajaran IPA.

Idealnya dalam pembelajaran IPA siswa dilatih dalam kegiatan intelektual yang kompleks dan tidak hanya sekedar mengingat informasi, tetapi pembelajaran IPA seharusnya ditekankan pada praktik yang juga membantu siswa untuk memahami bagaimana pengetahuan ilmiah dapat diterapkan sehari – hari.² Karena materi IPA bersifat terapan dan tidak bisa hanya dijelaskan melalui pemaparan materi saja. Apabila peserta didik hanya mendengarkan pemaparan materi, peserta didik hanya mampu membayangkan materi tersebut tanpa pemahaman yang utuh. Sebaiknya, peserta didik diajak berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan penugasan praktik supaya peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan melakukan praktik, peserta

¹ Donna Meylovia and Alfin Julianto, “Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan,” *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4, no. 1 (October 10, 2023): 84–91, <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>.

² “Ilmu Pengetahuan Alam: Macam, Ciri, dan Penerapannya – Blog UI An Nur Lampung,” September 3, 2023, <https://an-nur.ac.id/blog/ilmu-pengetahuan-alam-macam-ciri-dan-penerapannya.html>.

didik dapat melihat bagaimana konsep – konsep ilmiah dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan meningkatkan pemahaman dalam kegiatan sehari – hari, salah satu materi yang biasa lakukan dalam keseharian adalah gaya. Pemilihan materi gaya didasarkan pada tingkat kesulitan yang dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran materi gaya akan efektif jika menghubungkan materi dengan kehidupan peserta didik dalam kegiatan sehari – hari, karena materi gaya sudah sangat akrab dengan kehidupan para peserta didik.³ Misalnya saat menendang bola, peserta didik sudah menggunakan gaya otot. Namun pada kenyataannya peserta didik tidak menyadari bahwa ia telah menggunakan gaya. Oleh karena itu, sangat relevan jika materi pembelajaran gaya diterapkan dengan berbasis metode praktik melalui contoh aktivitas sehari – hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 April 2025 dengan didampingi Ibu Ririn Rismawati, S.Pd selaku guru kelas IV di MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo diperoleh data bahwa kurang maksimalnya peserta didik dalam memahami pembelajaran IPA, khususnya pada materi gaya dibandingkan mata Pelajaran lainnya hal ini disebabkan karena kurang kondusifnya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, peserta didik cenderung tertarik dengan materi yang familiar saja. Dalam pelaksanaannya, pendidik masih menggunakan metode ceramah. Dalam penyampaian pendidik hanya perpatokan pada LKS saja. Sedangkan di dalam LKS lebih banyak soal Latihan daripada penjabaran materi dan ilustrasi. Sehingga peserta didik seringkali merasa kesulitan dalam memahami dan mempelajari materi gaya serta kurang minatnya peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Akibatnya peserta didik cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Alhasil, berdampak pada hasil belajar peserta didik, Sebagian besar peserta didik belum begitu memahami mengenai materi identifikasi

³ Reza Ardiansyah, “*Pengembangan Materi Gaya Berbasis Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI*”, (Bengkulu: IAIN Bengkulu), 2021.

gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Berdasarkan presentase yang ada, kiranya terdapat 25% atau sejumlah 7 peserta didik dengan rincian 3 laki – laki dan 4 perempuan yang hanya mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dari jumlah keseluruhan anggota kelas yaitu 29 peserta didik dengan rincian 17 laki – laki dan 12 perempuan. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik Kesimpulan bahwasanya kurang terciptanya suasana kondusif dalam belajar juga dipengaruhi oleh seberapa kreatifnya pendidik dalam menarik perhatian peserta didik yang dapat berpengaruh pada hasil belajarnya. Dalam hal ini pengembangan media dapat menjadi solusi agar bisa menarik perhatian peserta didik sehingga terciptalah suasana belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas IV MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo Kota Kediri belum memenuhi tujuan pembelajaran yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar peserta didik. Yang disebabkan karena kurang terciptanya suasana belajar kondusif yang mempengaruhi kenyamanan dan penangkapan materi belajar. Hal ini mendorong perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media ajar yang bisa menarik minat peserta didik.

Media pembelajaran ialah sebuah alat dalam menunjang kegiatan belajar peserta didik, dengan media pembelajaran dapat memikat daya Tarik peserta didik untuk belajar serta mengatasi bosan terhadap materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar yang aktif dalam pembelajaran tidak hanya pendidik, namun juga peserta didik. Selain itu dampak yang bisa dirasakan ialah peserta didik yang lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang diajarkan kepada peserta didik

dapat terserap secara maksimal.⁴

Menurut Prof. Dr. Ir. Andani M.T. salah satu terobosan yang menyegarkan dalam dunia pendidikan yakni pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan media belajar yaitu *Augmented Reality*. Hal ini dikarenakan produk tersebut mampu menghadirkan kesan nyata, sehingga materi pembelajaran yang dahulu sulit untuk dibayangkan maupun dijelaskan akan jauh lebih mudah dijelaskan, dengan begitu proses belajar mengajar dapat berjalan secara dinamis.⁵ Banyak faedah yang dapat dirasakan dari penggunaan media pembelajaran yang menarik, salah satunya yakni bagi peserta didik dan pendidik. Peserta didik akan merasakan kegiatan belajar mengajar yang lebih asyik dan menarik, serta materi yang digunakan tidak monoton sebab penyajiannya hanya secara visual. Pengembangan metode pembelajaran tentunya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik juga. Apalagi pengembangan metode tersebut disesuaikan perkembangan teknologi masa kini dengan visual yang tepat dan menarik. Dari sini dapat disimpulkan bahwasanya *Augmented Reality* terbukti menjadi media pembelajaran yang mampu menjadi daya Tarik pembelajaran serta mampu memberikan Gambaran dengan efek nyata atau 3D.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rabi'ah (2023), penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan IPA. Adapun peningkatan hasil belajar hingga meraih presentase 88% dan dikategorikan layak dan baik.⁶ Selain itu, berdasarkan penelitian Ilmawan Mustaqim (2019), menjelaskan bahwasanya media pembelajaran berbasis

⁴ Ristiana, Evi, Irfan, Muhiddin, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Di Sekolah Dasar*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar), 2019.

⁵ Andani, dkk, *Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2024.

⁶ Rabia'h, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan ASSEMBLR EDU* (ACEH: UIN Ar – Raniry Aceh), 2023.

Augmented Reality terbukti membawa pengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan dengan adanya media tersebut mampu memberikan menyenangkan Ketika dalam kegiatan belajar mengajar.⁷ Hal ini juga dipaparkan pada penelitian Syamiluddin (2023), dijelaskan bahwa dengan adanya media *Augmented Reality* mampu meningkatkan hasil belajar hingga 85,6% dengan kriteria sangat baik.⁸ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar.

Augmented reality merupakan teknologi yang memungkinkan visualisasi gambar dua atau tiga dimensi, diikuti dengan analisis gambar secara *real-time*.⁹ *Augmented reality* diartikan sebagai suatu teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, tersusun atas animasi tiga dimensi, dan terdapat marker sebagai penanda objek.¹⁰ Dengan demikian *Augmented reality* adalah teknologi visual yang mengubah objek dari dunia virtual menjadi dunia nyata dan *real-time*. Media berbasis teknologi *Augmented Reality* dapat mengintegrasikan suatu objek maya dengan dunia nyata dengan menggunakan komponen utama *augmented reality*, yaitu tiga dimensi objek yang akan berubah ketika penanda dipindai oleh perangkat lunak atau aplikasi. Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai salah satu pengembangan media alternatif diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Peneliti membuat pengembangan media ini dengan maksud dan tujuan mengoptimalkan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

⁷ Ilman Mustaqim, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, (Yogyakarta: Univ. Negeri Yogyakarta), 2019.

⁸ Syamiluddin, *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Materi Model Atom*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2023.

⁹ James R. Vallino, *Interactive Augmented Reality* (New York: Rochester, 1998).

¹⁰ R Azuma, "A Survey of Augmented Reality," *Resence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, no. 4 (1997): 355–85.

kelas IV MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah. Menurut pakar Pendidikan yakni Mudjiono dan Dimiyati menyampaikan bahwasanya hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara proses peserta didik dengan guru dalam serangkaian kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini dapat diukur melalui tes dengan perolehan hasil berupa skor atau angka. Hal ini merupakan Upaya dalam mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi.¹¹ Sedangkan menurut suprijono, hasil belajar merupakan sebuah indikator perubahan perilaku yang mencakup seluruh aspek potensi kemanusiaan, bukan hanya satu sisi saja. Adapun aspek tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, akan tetapi juga perubahan dalam hal ketrampilan, sikap serta nilai – nilai mereka.¹² Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolok ukur perubahan yang ada pada peserta didik setelah menjalani proses kegiatan belajar mengajar.

Untuk menunjang penelitian ini akan difokuskan pada aspek kognitif sebagai acuan utama penelitian. Menurut pandangan *Anderson* dan *Krathwohl* mengidentifikasi enam tahapan dalam aspek kognitif, yakni: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), menciptakan (*creating*).¹³ Sehingga untuk melakukan sebuah penelitian serta pengembangan pada penelitian ini, peneliti melakukan tahapan tersebut supaya mendapatkan hasil yang optimal.

Peneliti mengembangkan media belajar berbasis *Augmented Reality* melalui media kartu bergambar seukuran dengan kartu uno, remi, atau permainan kartu pada umumnya. Dalam kartu tersebut terdapat sub materi dan gambar ilustrasi sekilas tentang sub materi

¹¹ Mudjiono, Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran, Cet. 5* (Jakarta: Rineka Cipta) 2015.

¹² Agus Supijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2012

¹³ Leslie Owen Wilson, Contact Leslie, *Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised*, 2016.

yang akan dijelaskan, dibawah ilustrasi terdapat *barcode*, apabila *barcode* tersebut di scan oleh *smartphone* maka akan muncul animasi 3D atau perwujudan dari ilustrasi pada kartu beserta penjelasannya. Supaya peserta didik mampu mendapatkan pemahaman yang lebih, peserta didik dapat melakukan eksperimen berupa memutar balikkan ilustrasi tersebut supaya dapat memberikan Gambaran yang jelas terhadap materi. Adapun peneliti memilih media ini karena subyek penelitian ialah peserta didik kelas IV yang mana pada kelas tersebut merupakan generasi alpha, dimana sejak mereka lahir sudah berdampingan dengan teknologi yang menjadikan suatu kebiasaan sehingga tidak menutup kemungkinan apabila proses belajar peserta didik dengan media berbasis teknologi dapat meningkatkan semangat belajar. Dengan begitu peserta didik akan lebih antusias sebab dapat melakukan pembelajaran sembari bermain eksperimen.

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, akan dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Materi Gaya Berbasis *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVB Di MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo Kota Kediri“**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada Pelajaran IPAS materi gaya kelas IV B di MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo?
2. Bagaimana kelayakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada Pelajaran IPAS materi gaya kelas IV B di MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media belajar berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi gaya kelas IV B di MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, makadari itu peneliti mengadakan penelitian ini memiliki tujuan diantaranya adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berinovasi baru pada Pelajaran IPA materi gaya kelas IV B MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo.
2. Untuk mengetahui kelayakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada Pelajaran IPA materi gaya kelas IV B MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media belajar berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi gaya kelas IV B MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran IPAS Materi Gaya berbasis *Augmented Reality*. Adapun spesifikasinya sebagaimana berikut:

1. Spesifikasi Media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*:
 - a. Media Belajar Gaya berupa kartu dengan ukuran 10 cm x 13 cm ukuran tersebut merupakan ukuran yang sama seperti kartu uno dan kartu bermain pada umumnya, sehingga media tersebut mudah untuk dibawa kemana – mana dan tidak membuat bosan.
 - b. Kartu yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *Art Paper* (120-150 gsm) sehingga mampu memberikan kualitas cetak yang bagus dan tahan lama.
 - c. Kartu – kartu tersebut dikemas dalam kotak kartu berbahan *Art Carton* (190-260 gsm) supaya mampu melindungi kartu agar tetap baik.
 - d. Media pengembangan berupa kartu tersebut berisi sekitar 27 kartu.
 - e. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain kartu tersebut ialah *canva premium*. Sedangkan alat utama yang digunakan dalam pengembangan berbasis *Augmented Reality* yaitu *Assemblr Studio web* yang dioperasikan menggunakan Laptop.
2. Komponen yang terdapat dalam media Pembelajaran *Augmented Reality* terdiri dari :
 - a. Sub Materi
 - b. Ilustrasi dari sub materi
 - c. *Barcode*

3. Materi yang disajikan yakni Gaya dan Pengaruhnya terhadap benda, Adapun rinciannya sebagai berikut :
 - a. Hubungan Gaya dan Gerak Benda
 - b. Macam – Macam Gaya
 - c. Pengaruh Gaya terhadap Benda
 - d. Keuntungan dan Kerugian dari Pemanfaatan Gaya
4. Petunjuk Instpenggunaan Media Pembelajaran IPAS materi gaya berbasis *Augmented Reality* sebagai berikut :
 - a. Peserta didik mengarahkan kamera ponsel pada *Barcode* yang ada di kartu, setelah muncul animasi 3D, peserta didik membaca materi serta gambar animasi sesuai materi yang ada kartu tersebut.
 - b. Peserta didik dapat mengamati gambar animasi 3D untuk memperdalam pemahaman terkait materi gaya, dengan adanya animasi tersebut dapat memberikan Gambaran kepada peserta didik untuk membantu pemahaman dari materi.
 - c. Setelah semua materi selesai peserta didik diberikan soal Latihan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Penelitian yang akan diangkat dengan judul pengembangan media belajar IPAS materi gaya berbasis *Augmented Reality* dalam mengoptimalkan pemahaman materi gaya pada kelas IV di MI Al – Irsyad Kaliombo Kota Kediri, peneliti berharap mampu memberikan peningkatan intelektual serta pemahaman peneliti terhadap dunia Pendidikan yang utamanya antara guru dan peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini mampu memberikan motivasi belajar para peserta didik serta membantu dalam memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau peserta didik.

3. Bagi Guru

Peneliti berharap dengan adanya penelitian yang diangkat ini dapat memberikan kemudahan kepada pendidik dalam memberikan kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat munculah ide – ide kreatif yang bisa memberikan rasa semangat dalam dunia pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan efektivitas dan memberikan manfaat dalam kegiatan belajar mengajar di MI Al – Irsyad Kaliombo Kota Kediri

5. Bagi Lembaga Pendidikan serta Pembaca/ Mahapeserta didik IAIN Kediri

Penelitian diharapkan bisa menjadi masukan serta kepastakaan dalam Lembaga Pendidikan khususnya Fakultas Tarbiyah supaya dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ataupun literasi pada dunia Pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Peneliti berasumsi media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena media ini disesuaikan dengan materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Selain itu, pengembangan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sebab peserta didik dapat melihat serta eksperimen secara langsung dengan ilustrasi 3D sehingga bisa memberikan pemahaman secara jelas terhadap materi yang disajikan.
2. Keterbatas pada media ini ialah Dijelaskan tentang media hanya terbatas pada materi gaya dan hanya dilakukan uji coba pada sekolah yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan sebuah penelitian yaitu pada kelas IVB MI Al - Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menghindari kesamaan serta pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media belajar Augmented Reality ataupun pengembangan dalam materi IPA banyak dilakukan baik dalam wujud jurnal maupun skripsi diantaranya adalah :

1. Penelitian tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis *Articulate Storyline* pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar“. ¹⁴ Penelitian ini ditulis oleh Pipit Nur Hidayati, dkk. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media belajar (Gage) berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak oleh validator yang berdampak positif melalui respon pengguna dan pada uji coba, dikarenakan dapat meningkatkan pada hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni

¹⁴ Pipit Nur Hidayati, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar*, (Semarang: Jurnal Basicedu), 2024.

penggunaan media dalam meningkatkan belajar peserta didik dan pemilihan pembelajaran IPA pada Materi Gaya. Adapun perbedaannya yakni penulis menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA materi gaya.

2. Penelitian tentang “ Pengembangan Media *E-Comic* pada Materi Gaya Dan Gerak Kelas IV Sekolah Dasar “. ¹⁵ Penelitian ini ditulis oleh Dwi Annisa Yunawan Putri. Hasil penelitian tersebut menyatakan media *e-comic* valid dalam penggunaan media pembelajaran, dalam uji cobanya media *e-comic* dinilai praktis dalam meningkatkan hasil minat peserta didik dengan perolehan nilai 100% dan peningkatan hasil belajar peserta didik hingga 0,71 yang dikategorikan tinggi. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni terletak pada materi gaya yang dijadikan sebagai objek penelitian dan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar . Adapun perbedaannya terletak pada penelitian tersebut penulis memilih media pembelajaran *e-comic* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA materi gaya.
3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Gaya Dan Gerak Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang“. ¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Bakti Nugroho. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan media tersebut menghasilkan perbedaan rata – rata

¹⁵ Dwi Annisa Yunawan Putri *Pengembangan Media E-Comic Pada Materi Gaya Dan Gerak Kelas Iv Sekolah Dasar*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), 2019.

¹⁶ Bakti Nugroho, *Pengembangan Media Pembelajaran Gaya dan Gerak Berbasis Joomla untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), 2019.

nilai *test* dengan perhitungan peningkatan rata – rata sebesar 0,49 dengan kriteria sedang, angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran gaya dan Gerak berbasis *Joomla* efektif terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV B SDN Purwoyoso 03 Semarang. Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada materi gaya yang dijadikan sebagai objek penelitian dan. Penelitian tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu kartu bergambar sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA materi Gaya.

4. Penelitian tentang “Penggunaan Media Teka – Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Materi Gaya Kelas IV”.¹⁷ Penelitian ini ditulis oleh Venia Meydia Indriani, dkk. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran teka – teki silang secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan presentase 88%. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak penggunaan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, objek penelitian tersebut sama dengan peneliti yakni pembelajaran IPA materi Gaya. Adapun perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik yaitu teka – teki silang sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA materi gaya.
5. Penelitian tentang “ Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Peserta didik Sekolah Dasar “. ¹⁸ Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Faisal Arif, dkk.

¹⁷ Venia Meydia Indriani, dkk, *Penggunaan Media Teka – Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Materi Gaya Kelas IV*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar), 2019.

¹⁸ Muhammad Faisal Arif, dkk, *Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Peserta didik Sekolah Dasar*, (Banjarasin: Universitas Lambung Mangkurat), 2024.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran video dapat diterima dengan baik dari guru maupun peserta didik dan secara valid akan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kembali dalam memahami suatu materi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada obyek materi penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni materi gaya. Penelitian tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada penggunaan media pembelajaran yaitu video pembelajaran sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA materi gaya.

6. Penelitian tentang “ Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar”.¹⁹ Penelitian ini ditulis oleh Ririn Windawati,dkk. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan media belajar dengan game edukasi terbukti efisien dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, dengan adanya media game edukasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga 73% yang dikategorikan tinggi. Sehingga media belajar tersebut sangat menarik sekali dalam proses belajar peserta didik. Adapun kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun kesamaan yang lainnya terletak pada materi gaya yang dijadikan obyek penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan yakni game edukasi sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran IPA materi Gaya.

¹⁹ Ririn Windawati,dkk, *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), 2020.

7. Penelitian tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1 “. ²⁰ Penelitian ini ditulis oleh Wardatun Nafisah. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran power point interaktif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan adanya media belajar tersebut peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran selain itu dengan adanya media pembelajaran power point interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada Pelajaran yang digunakan yaitu Pelajaran IPA materi gaya, serta pengembangan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaan terletak pada media pembelajaran yang digunakan untuk uji coba kelayakan serta efektivitas belajar peserta didik yaitu power point interaktif sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA materi Gaya.
8. Penelitian tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Ipa Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Imami Kepanjen”. ²¹ Penelitian ini ditulis oleh Lailatul Fadilah. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website IPA materi gaya dan Gerak pada kelas IV MI Imami Kepanjen secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya penerapan kelompok yang menggunakan media dan tidak menggunakan media kemudian diuji pemahamannya melalui sebuah test, dan hasilnya kelompok yang menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai

²⁰ Wardatun Nafisah, *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1*, (Malang: UIN MALIKI Malang), 2023.

²¹ Lailatul Fadilah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Imami Kepanjen*, (Malang: UIN MALIKI Malang), 2022.

yang lebih baik dari yang tidak menggunakan media. Adapun kesamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni obyek materi yang digunakan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada media pembelajaran, Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti menggunakan media berbasis *Augmented Reality*.

9. Penelitian tentang “Penerapan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Gerak Lurus”.²² Penelitian ini ditulis oleh Iqbal Rahmat Ramadhan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* dinyatakan efektif dengan kategori sedang dan mendapatkan respon sangat baik dengan kriteria sangat setuju dalam penggunaannya.

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan, Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Jurnal Pipit Nur Hidayati, dkk. Univ. PGRI Semarang, Tahun 2024, “Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Pada Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar”.	Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pemilihan pembelajaran IPA pada Materi Gaya	Adapun perbedaannya yakni penulis menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran IPA materi gaya.	Penelitian ini dikonstruksikan berdasarkan pada penelitian – penelitian terdahulu dengan penelitian pengembangan media belajar yang inovatif yakni Media Belajar Materi Gaya Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada
2.	Jurnal Dwi Annisa Yunawan,	Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang	Adapun perbedaannya terletak pada penelitian tersebut	

²² Iqbal Rahmat Ramadhan, dkk., *Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Gerak Lurus*, (Jember: Jurnal Literasi Pendidikan Fisika) Vol.4 No. 1. 2023.

	UNESA, Tahun 2021, “Pengembangan Media <i>E-Comic</i> Pada Materi Gaya Dan Gerak Kelas Iv Sekolah Dasar”	akan dilakukan oleh peneliti yakni terletak pada materi gaya yang dijadikan sebagai objek penelitian dan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar	penulis memilih media pembelajaran <i>e-comic</i> yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran IPA materi gaya.	pembelajaran IPAS materi gaya peserta didik kelas IV B MI Al – Irsyad Al – Islamiyyah Kaliombo Kota Kediri
3.	Jurnal Bakti Nugroho, Univ. Negeri Surabaya, tahun 2019, “Pengembangan Media Pembelajaran Gaya Dan Gerak Berbasis <i>Joomla</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IVB SDN Purwoyoso 03 Semarang “	Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada materi gaya yang dijadikan sebagai objek penelitian dan penggunaan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik	Penelitian tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik yaitu Media Berbasis <i>Joomla</i> peneliti menggunakan media belajar berbasis <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran IPA materi Gaya.	
4.	Jurnal Venia Meydia Indriani, dkk, UNUSA, 2023, “Penggunaan Media Teka – Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Materi Gaya Kelas IV“	Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak penggunaan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, objek penelitian tersebut sama dengan peneliti yakni pembelajaran IPA materi Gaya	Adapun perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik yaitu teka – teki silang sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran IPA materi gaya.	

5.	Jurnal Muhammad Faisal Arif, dkk, Univ. Negeri Malang, Tahun 2019, “Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Peserta didik Sekolah Dasar”	Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan yang dijadikan sebagai objek penelitian yakni materi gaya	Penelitian tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada penggunaan media pembelajaran yaitu video pembelajaran sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran IPA materi gaya	
6.	Jurnal Ririn Windawati, dkk, Univ. Kristen Satya Wacana, Tahun 2021, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar”	Adapun kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun kesamaan yang lainnya terletak pada materi gaya yang dijadikan obyek penelitian.	Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan yakni game edukasi sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis <i>Augmented Reality</i> pada pelajaran IPA materi Gaya.	
7.	Jurnal Wardatun Nafisah, Univ. Trunojoyo Madura, Tahun 2021, “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1”	Adapun kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada Pelajaran yang digunakan yaitu Pelajaran IPA materi gaya, serta pengembangan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik	Adapun perbedaan terletak pada media pembelajaran yang digunakan untuk uji coba kelayakan serta efektivitas belajar peserta didik yaitu power point interaktif sedangkan peneliti menggunakan media belajar berbasis <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran IPA materi Gaya.	
8.	Jurnal Lailatul Fadilah, UIN MALIKI Malang, Tahun 2022,	Kesamaan enelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni obyek materi	Media pembelajaran, Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti	

	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Ipa Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Imami Kepanjen”.	yang digunakan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik	menggunakan media berbasis <i>Augmented Reality</i>	
9.	Jurnal Iqbal Rahmat Ramadhan, dkk. Tahun 2023, “Penerapan <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Gerak Lurus”	Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	Perbedaannya ialah materi yang dijadikan penelitian. Dalam penelitian tersebut menggunakan pokok bahasan gerak lurus sedangkan penelitian ini menggunakan materi gaya pada Pelajaran IPA.	