

390/S/PGSD-KCBBR/PK.03.08/10/Agustus/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* HEWAN DI
SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN DI KELAS II SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Galda Ghaitsany Rahmah

NIM 1908844

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH CIBIRU

2023

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

***PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

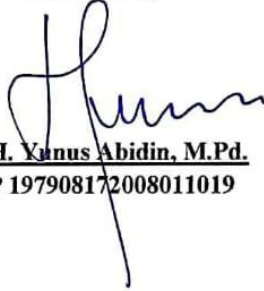
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

GALDA GHAITSANY RAHMAH
NIM 1908844

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* HEWAN DI
SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN DI KELAS II SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd.
NIP 197908172008011019

Pembimbing II



Fully Rahkmayanti, M.Pd.
NIPT 920200419920501202

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* HEWAN DI
SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN DI KELAS II SD**

Oleh
Galda Ghaitsany Rahmah
NIM 1908844

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Galda Ghaitsany Rahmah 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin peneliti

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Augmented Reality Hewan di Sekitarku untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SD”** ini beserta dengan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan serta pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila pada kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023



Galda Ghaitsany Rahmah

NIM 1908844

MOTTO

“Belajar itu sulit, bertahan juga sulit, mau menyerah pun sama sulitnya,
namun setiap orang memiliki pilihan”

- K a Man of Letters

“Mustahil Allah membawamu sejauh ini, jika hanya untuk
dipertemukan dengan kegagalan”

“If it doesn't work out, who cares? Just start over. Don't cry anymore,
cause when tomorrow comes your existence shine light.

Just remember you're the only one treasure”

- Treasure

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. karena atas karunia-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, adapun penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik karena hadirnya dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yunus Abidin, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta arahan bagi peneliti dengan penuh kesabaran.
2. Fully Rakhmayanti, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan bagi peneliti dengan penuh kesabaran.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE, selaku Direktur UPI Kampus di Cibiru.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus di Cibiru.
5. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum UPI Kampus di Cibiru.
6. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus di Cibiru.
7. Dr. Umar, M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan bantuan peneliti selama menjadi mahasiswa.
8. Seluruh Dosen dan Staff Akademik UPI Kampus di Cibiru yang telah memberikan banyak bantuan bagi peneliti selama menuntut pendidikan di UPI Kampus di Cibiru.
9. Kepala Sekolah SDN Maja Selatan 1, guru serta seluruh staff yang telah memberikan bantuan kepada peneliti selama proses penelitian.
10. Teruntuk sosok yang sangat peneliti hormati dan sayangi, Bapak Iim Misbahudin dan Ibu Maemunah yang selalu memberikan dukungan, doa, kasih sayang yang tak pernah putus, serta selalu mengusahakan segala hal sehingga peneliti mampu mempersembahkan gelar ini dengan penuh rasa syukur dan bangga. Terima kasih karena telah menjadi sosok orang tua yang selalu mengajarkan kerendahan hati serta kesabaran bagi anak-anaknya.

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

11. Teruntuk yang dibanggakan, Ima Siti Rahmawati, S.Pd., dan Tita Nurmalawati, S.Pd., selaku kakak yang selalu mejadi panutan bagi peneliti dari sejak kecil sampai waktu yang tak pernah terhingga. Dede Rudiana, S.Pd., selaku kakak ipar yang selalu membantu peneliti disetiap jenjang pendidikan, almarhum Bapak Warsim, S.Sos., dan Ibu Rukmini yang juga selalu memberikan doa, kasih sayang, serta banyak bantuan yang tak terhingga sejak saya kecil. Mahardika Irham R., Ghelifira Kenyanyi R., Yunisyia Aulia R. yang selalu menjadi penghibur setiap kali peneliti mulai merasa penat.
12. Sahabat seperjuangan sejak SMA, Dissa Mareta Okawati, Rani Handayani, Rika Delia Nur'aeni, terima kasih karena selalu mau menjadi tempat bersandar dan bercerita setelahnya keluarga.
13. Shalwa Fitria, Reza Nurhasanah, Elsa Novianti, Annisa Maulid, Retna Ayu, Riska Ramadhani, Dea Widia, Destyana Awalia, dan Aina Ansa. Terima kasih telah menjadi bagian yang tak terlupakan selama peneliti hidup diperantauan, semoga pertemanan kita selalu terjalin meski akhirnya harus dipisahkan oleh jarak.
14. Teman-teman kelas F PGSD 2019 yang telah menjadi pembuka dari kisah perkuliahan ini, terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang diberikan kepada peneliti.
15. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri yang sudah mau berproses sampai titik ini. Bukan hal mudah memang untuk ada di tahap ini, namun nyatanya perjuangan masih panjang. Masih ada hari esok dan hari-hari lainnya yang harus dihadapi, semoga diri ini tidak mudah puas dan lelah.

Saran dan kritik selalu peneliti terima dengan tangan terbuka sebagai bentuk perbaikan dalam membuat karya lainnya agar lebih baik lagi, peneliti pun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak.

Bandung, Agustus 2023

Galda Ghaitsany Rahmah
NIM 1908844

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* HEWAN DI SEKITARKU
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI
KELAS II SD**

**Galda Ghaitsany Rahmah
1908844
galdaghaitsany@upi.edu**

ABSTRAK

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality* dengan tujuan membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD, pengembangan media pembelajaran diwujudkan dalam bentuk buku Temukan Hewan di Sekitar. Penelitian pengembangan memanfaatkan desain penelitian D&D tipe 1 yang berfokus pada proses perancangan, pengembangan, serta evaluasi produk dengan model pengembangan ADDIE. Hasil uji kelayakan dan uji lapangan disajikan dalam bentuk persentase menggunakan rumus perhitungan skala *likert* dengan kategori presentasi 0-20 (Sangat Tidak Layak), 21-40 (Tidak Layak), 41-60 (Kurang Layak), 61-80 (Layak), dan 81-100 (Sangat Layak). Hasil validasi dari ahli bahasa diperoleh skor 90% (Sangat Layak) dengan indikator validasi yaitu kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian bahasa untuk peserta didik kelas II SD, ahli materi 92,5% (Sangat Layak) dengan aspek penilaian berupa kesesuaian isi materi serta efisiensi media untuk proses pembelajaran, dan ahli media 96,4% (Sangat Layak) dengan aspek penilaian berupa kualitas teknis serta kualitas desain media. Sedangkan dari hasil uji lapangan, pengguna media yang dikembangkan memperoleh nilai 95% (Sangat Layak) dari respons guru dengan indikator penilaian kesesuaian materi untuk peserta didik, efisiensi dan *usability* media, dan 86,3% (Sangat Layak) dari respons peserta didik dengan aspek penilaian berupa kelayakan isi media dan kelayakan medianya sendiri. Bentuk peningkatan kemampuan membaca permulaan diwujudkan dalam peningkatan kemampuan *decoding*, peningkatan kemampuan membaca diukur dengan memanfaatkan tiga variabel yaitu, kesadaran fonologis, pengetahuan alfabet, dan kelancaran membaca. Dari hasil observasi diperoleh skor 58,7% (Cukup) atas kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan media yang dikembangkan dan 69,3% (Baik) setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Kata kunci: *Augmented reality*, media pembelajaran, membaca permulaan, penelitian D&D

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY MEDIA OF ANIMALS
AROUND ME TO IMPROVE BEGINNING READING SKILLS IN GRADE II
ELEMENTARY SCHOOL**

**Galda Ghaitsany Rahmah
1908844
galdaghaitsany@upi.edu**

ABSTRACT

This research is about the development of learning media based on augmented reality technology to help improve early reading skills in grade II elementary school the development of learning media is realized in the form of a "Temukan Hewan di Sekitar" book. The development research utilizes a type 1 D&D research design that focuses on the process of designing, developing, and evaluating products with the ADDIE development model. The results of feasibility tests and field tests are presented in the form of percentages using the Likert scale calculation formula with presentation categories 0-20 (Very Unfit), 21-40 (Unfit), 41-60 (Less Fit), 61-80 (Fit), and 81-100 (Very Fit). The validation results from linguists obtained a score of 90% (Very Feasible) with validation indicators, namely straightforwardness, communicativeness, and suitability of language for grade II elementary school students, material experts 92.5% (Very Feasible) with aspects of assessment in the form of suitability of material content and media efficiency for the learning process, and media experts 96.4% (Very Feasible) with aspects of assessment in the form of technical quality and media design quality. Meanwhile, from the results of the field test, the users of the developed media obtained a score of 95% (Very Feasible) from the teacher's response with the assessment indicators of the suitability of the material for students, the efficiency and usability of the media, and 86.3% (Very Feasible) from the student's response with the assessment aspects of the feasibility of the media content and the feasibility of the media itself. The form of improving the ability to begin reading is realized in the improvement of decoding ability, the improvement of reading ability is measured by utilizing three variables namely, phonological awareness, alphabet knowledge, and reading fluency. From the observation, results obtained a score of 58.7% (Fair) on the ability to begin reading before using the developed media and 69.3% (Good) after using the developed media.

Keywords: Augmented reality, learning media, beginning reading, D&D research

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

HALAMAN HAK CIPTA	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II Media <i>Augmented Reality</i> Hewan di Sekitarku dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SD	7
2.1 Kemampuan Pembelajaran Membaca Permulaan	7
2.1.1 Konsep Pembelajaran Membaca Permulaan	7
2.1.2 Tahapan Pembelajaran Membaca Permulaan	8
2.1.3 Metode Pembelajaran Membaca Permulaan	13
2.2 Media <i>Augmented Reality</i>	17
2.2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran	17
2.2.2 Konsep <i>Augmented Reality</i>	18
2.2.3 Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	20
2.3 Canva	21
2.4 Assemblr	21
2.5 Pembelajaran Hewan untuk Anak	22
2.6 Metode Penelitian <i>Design and Development</i>	22
2.7 Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Desain Penelitian	24

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2	Prosedur Penelitian	24
3.3	Partisipan Penelitian dan Tempat Penelitian	26
3.3.1	Partisipan Penelitian	26
3.3.2	Tempat Penelitian.....	27
3.4	Teknik Pengumpulan Data	27
3.5	Instrumen Penelitian	28
3.6	Teknik Analisis Data	33
3.6.1	Pengolahan Data Kuantitatif	33
3.6.2	Pengolahan Data Kualitatif	35
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Temuan	36
4.1.1	Desain dan Pengembangan Produk	36
4.1.2	Evaluasi Produk.....	46
4.1.3	Validasi Alat atau Produk	50
4.2	Pembahasan	54
4.2.1	Pengembangan Media <i>Augmented Reality</i> untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas II SD	54
4.2.2	Uji Kelayakan Media Buku Temukan Hewan di Sekitar untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas II SD.....	57
4.2.3	Efektivitas Media Buku Temukan Hewan di Sekitar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SD	57
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Implikasi	62
5.3	Rekomendasi.....	62
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 4.1 Logo <i>Canva</i>	38
Gambar 4.2 Logo <i>Assemblr Studio</i>	38
Gambar 4.3 Logo <i>Assemblr Edu</i>	38
Gambar 4.4 Publikasi Buku Temukan Hewan di Sekitar	44
Gambar 4.5 Infografis Uji Kelayakan Bahasa	47
Gambar 4.6 Infografis Uji Kelayakan Materi	48
Gambar 4.7 Infografis Uji Kelayakan Media.....	49
Gambar 4.8 Data Respons Guru.....	51
Gambar 4.9 Data Respons Peserta Didik	52
Gambar 4.10 Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Media <i>Augmented Reality</i>	25
Tabel 3.2 Tahap Model Pengembangan ADDIE	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru.....	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	30
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	31
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	32
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Respons Guru	32
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Respons Peserta Didik	33
Tabel 3.10 Kategori Skala Likert	34
Tabel 3.11 Kategori Interpretasi Skor	34
Tabel 4.1 Hasil Analisis	37
Tabel 4.2 Pembuatan Aset pada Sistem AR.....	39
Tabel 4.3 Pembuatan Aset untuk Halaman Buku	41
Tabel 4.4 Perbaikan dari Tim Pengembang	44
Tabel 4.5 Rekap Hasil Uji Kelayakan.....	46
Tabel 4.6 Perbaikan dari Ahli	49
Tabel 4.7 Rekap Respons Guru dan Peserta Didik	50

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Alam, B. F. N. (2021). Penerapan teknologi augmented reality pada aplikasi katalog perumahan berbasis android. *Nusantara of Engineering (NOE)*, 4(2), 122–127. <https://doi.org/10.29407/noe.v4i2.16783>
- Alfares, Y. J., & Murwonugroho, W. (2021). Penerapan teknologi augmented reality untuk media pembelajaran interaktif pada anak. *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*, 6(2), 202–212. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.720>
- Ali, M. (2021). Peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan dengan media gambar untuk kelas II pada SDN 93 Palembang. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Amalia, E. R., & Novita, D. (2022). Pengembangan LKPD berbasis inkuiri untuk meningkatkan keterampilan HOTS pada materi laju reaksi. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.3264>
- Apfani, S., Utami, E. P., & Suryani, A. I. (2022). Efektivitas media pembelajaran flashcard pada keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16789–16796. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Ardianti, T. N. (2023). *Pengembangan E-LKPD berorientasi computational thinking pada materi gaya dan gerak di sekolah dasar*. (Skripsi). Program Studi S1 PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Cibiru, Bandung.
- Berlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Education and Language Research*, 1(12), 2105–2118. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Borman, R. I. (2017). Implementasi augmented reality pada aplikasi Android pengenalan gedung pemerintahan kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 1-5. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.2>
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan berbahasa*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Cleopatra, S. V., Cahyani, I., & Mulyati, Y. (2018). Metode membaca terbimbing (guided reading) untuk peningkatan minat baca bagi pembaca pemula. In A. Sastromiharjo, V. S., Damayanti, Y., Mulyati, & Sundusiah, S. (Eds.), *Seminar Internasional Riksa Bahasa XII: Peran Bahasa Indonesia sebagai Literasi Peradaban* (pp. 1267–1272).

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/270/258>

- Dieck, M. C. Tom, & Jung, T. (2018). Augmented reality and virtual reality: The power of AR and VR for business. In *Studies in Health Technology and Informatics* (Vol. 29). <https://doi.org/10.3233/978-1-60750-873-1-327>
- Fatikasari, A. N., Purnanto, A. W., & Pradana, A. B. A. (2022). Penerapan metode modeling berbantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca puisi siswa kelas IV SDN Tampirkulon 2 kecamatan Candimulyo kabupaten Magelang. *Paedagogie*, 17(1), 11-16. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v17i1.6763>
- Febrianto, A. (2018). Penggunaan teknologi augmented reality dalam mempelajari ilmu tajwid. *Jurnal Dinamika Informatika*, 7(1), 83–90.
- Fortuna, A., Saputra, A., Ramadhan, A., Prasetya, F., Primawati, & Rahmadhani, D. (2022). Development of physics learning media based on augmented reality newton's law material. *Prosiding.Unipma.Ac.Id*, 11(1), 141–155. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNPF/article/view/2618>
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan dengan menggunakan cerita fabel pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku literasi augmented reality sebagai media pendukung pembelajaran aspek keaksaraan AUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3100–3110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042>
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) sebagai teknologi interaktif dalam pengenalan benda cagar budaya kepada masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). Media pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Hidayat, D., & Irfan, D. (2018). Rancang bangun aplikasi denah kampus universitas negeri Padang menggunakan augmented reality berbasis android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 6(2), 75-84. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v6i2.102199>
- Hikmah, D. M. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi kenampakan alam kelas V sekolah dasar*. (Skripsi). Program Studi S1 PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Cibiru, Bandung.

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hilmawan, H., Darmawan, N. H., & Julianti, R. (2022). Pengaruh strategi guided writing terhadap keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, 05(02), 241–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v5i2.10439>
- Husniyah, A. M. (2022). Media aplikasi DORA (dongeng nusantara) pada pembelajaran menyimak dongeng di era digital di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i1.3559>
- Ilhami, A. (2022). Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget pada anak usia sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 605–619. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6564>
- Ilma, T., & Ibrohim, B. (2020). Berbagai kegiatan membaca untuk memicu budaya literasi di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 41–54. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2708>
- Istiqoh, N. (2020). Peningkatan kemampuan menulis pantun dengan model think pair share di kelas VII-A MTs pesantren pembangunan Majenang kabupaten Cilacap tahun pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Diksatrasi*, 4(1), 22–29. <http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasi.v4i1.2246>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *Selarapang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54–67. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 2-34 <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kamilah, A., & Ruqoyyah, S. (2022). Keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD menggunakan contextual teaching and learning berbantuan kartu kata. *JPP (Jurnal Profesi Pendidikan)*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i1.10495>
- Kasiyun, S. (2015). Upaya meningkatkan minat baca sebagai sarana untuk mencerdaskan bangsa. *JPI: Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 79–95. <https://doi.org/10.26740/jpi.v1n1.p79-95>
- Lestari, A. R. E. (2018). Kesadaran fonologi pada anak usia 3 tahun. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 59–66. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v12i1.1521>
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>
- Mahnun, N. (2020). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 37(1), 262–274. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Mardika, T. (2019). Analisis faktor-faktor kesulitan membaca menulis dan berhitung siswa kelas I SD. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 28–33. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i1.4049>
- Masri, M., & Lasmi, E. (2018). Perancangan media pembelajaran tata surya menggunakan teknologi augmented reality dengan metode markerless. *Journal of Electrical Technology*, 3(3), 40–47. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jet/article/view/1118>
- Melita, Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas I. *Journal On Teacher Education (JOTE)*, 4(2), 620–629. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8606>
- Melviany, R. (2022). *Pengembangan media pembelajaran modul digital untuk membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar*. (Skripsi). Program Studi S1 PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Cibiru, Bandung.
- Muammar. (2020). *Membaca permulaan di sekolah dasar*. Mataram: Sanabil.
- Mulyadi. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui implementasi prosedur membaca terbimbing (guided reading procedure). *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v4i1.1150>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif* (P. Rais (ed.); 1st ed.). Umsida Press.
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan media berbasis android pada materi sistem tata surya untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318–1329. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3190>
- Nurhaq, H. M., Mulyati, Y., & Rahma, R. (2020). Kemampuan kesadaran fonologis siswa berkesulitan membaca. *Jazirah: Jurnal Peradaban Dan Kebudayaan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.51190/jazirah.v1i1.9>
- O’Shea, P. M. (2011). Augmented reality in education. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 3(1), 91–93. <https://doi.org/10.4018/jgcms.2011010108>

- Oktadiana, B. (2019). Analisis kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah munawariyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 5(2), 143–164. <https://doi.org/10.19109/jip.v5i2.3606>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Ontario. (2003). *A Guide to effective instruction in reading, kindergarten to grade 3*. Ministry of Education.
- Pradiatiningtyas, D. (2021). Konsep *augmented reality* dan mobile marketing sebagai usaha pengembangan pariwisata Yogyakarta di era pandemi covid 19. *Jurnal Pariwisata*, 8(1), 73–79. <https://doi.org/10.31294/par.v8i1.10464>
- Pradibta, H., Harijanti, B., & Wibowo, D. W. (2016). Penerapan augmented reality sebagai alternatif media pembelajaran. *Smartics Journal*, 2(2), 43–48. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jst/article/view/1693>
- Prasetya, F., Fajri, B. R., Syahri, B., Ranuharja, F., Fortuna, A., & Ramadhan, A. (2021). Improved learning outcomes of CNC programming through augmented reality jobsheet learning media. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 21(3), 221–233. <https://doi.org/10.24036/invotek.v21i3.957>
- Pratama, A. P., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 4570–4579. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8995>
- Pratiwi, A. S., Dewi, R. S., & Lestari, A. T. (2018). Psikoedukasi kesadaran fonologi di pendidikan anak usia dini kota tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2a.284>
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. (2017). Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas satu sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 69–76. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p069>
- Prinardini, M. B., & Citraningtyas, C. E. C. (2022). Penerapan metode korelasi gambar-kata untuk peningkatan penguasaan konsep prinsip alfabetik, kesadaran fonologis dan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1349–1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6155>
- Putra, R. W., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Permainan augmented reality dalam mendukung pembelajaran anak tentang binatang pada perangkat ios. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), 542–546. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v5i2.18607>

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rahman, A. F. (2018). Peningkatan keterampilan membaca permulaan menggunakan metode membaca terbimbing the improvement of reading skill using guided reading method. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 744–751. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/11591/11138>
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127–137. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Rahmawati, F., & Nawangsari, N. A. F. (2022). Pengaruh metode bottom-up processes reading dengan media kartu terhadap kemampuan literasi awal anak usia dini. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan*, 1(2), 73–82. <https://doi.org/10.47353/sikontan.v1i2.364>
- Rahmi, A. (2023). Pengembangan media video animasi pop-up book rumah adat di Indonesia dalam pembelajaran IPS di SD. (Skripsi). Program Studi S1 PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Cibiru, Bandung.
- Resmayeni. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menerapkan metode SAS pada siswa kelas I UPTD SD Negeri 05 Kubang tahun pelajaran 2019/2020. *JELISA: Jurnal Edukasi dan Literasi Bahasa*, 2(1), 94–109. <https://doi.org/10.36665/jelisa.v2i1.591>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 23–38. <https://doi.org/10.1007/BF02961473>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020a). Augmented reality sebagai media pembelajaran hewan purbakala. *Krea-Tif: Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 8–18. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020b). Rancangan media pembelajaran hewan purbakala menggunakan augmented reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199–203. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18053>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Rusmayana, T. (2021). *Model pembelajaran ADDIE integrasi pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan di masa pandemi covid-19* (R. Hartono (ed.); Issue 1). Widhia Bhakti Persada.
- Saddhono, K. & Slamet, St. Y. (2014). *Pembelajaran keterampilan berbahasa indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saripudin, A. (2017). Strategi pengembangan kecerdasan naturalis pada anak usia dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.24235/awlady.v3i1.1394>

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Shofira, N., Asykuri, M., & Amanullah, A. S. R. (2022). Metode membaca huruf abjad bagi anak usia dini. *Almurtaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 19–23. <http://ejournal.iaitabawah.ac.id/index.php/almurtaja/article/view/993>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan* (A. Mujahidin (ed.)). CV. Nata Karya. [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/metode%20penelitian%20kualitatif%20di%20bidang%20pendidikan.pdf)
- Sofiana, N. (2014). Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui metode modeling pada siswa kelas VI SD Negeri Lambelu kec. Bumi kab. Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 2(4), 257–272. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3991/2945>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suriati, Saputra, A., Andari, K. D. W., & Saipullah. (2023). Analisis kesadaran fonologis siswa sekolah dasar ditinjau dari kemampuan membaca permulaan. *Judikdas Borneo: Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 5(1), 10–26. <https://doi.org/ps://doi.org/10.35334/judikdas%20borneo.v5i1.4209>
- Taboer, M. A., Rochyadi, E., Sunardi, S., & Bahrudin, B. (2020). Prediktor kesulitan membaca permulaan di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(2), 182–190. <https://doi.org/10.17977/um009v29i22020p182>
- Tompkins, G. E. (2010). *Literacy for the 21st Century: A Balanced Approach, Edited* (M. D. Fossel (ed.)). Pearson Education.
- Vacca, J. A. L., Vacca, R. T., Gove, M. K., Burkey, L. C., Lenhart, L. A., & McKeon, C. A. (2015). Reading and learning to read. In C. Schweitzer (Ed.), *Pearson Education*. Pearson Education. <https://doi.org/10.4324/9781315206653-11>
- Waridah. (2020). Pemerolehan fonologi dalam perkembangan bahasa anak. *Jurnal Diversita*, 2(1), 66–75. <https://doi.org/10.31289/diversita.v2i1.505>
- Wartika, E. (2015). Penerapan teknik membaca top down untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IX di SMPN 2 Jatinangor. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 79–93. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v15i1.801
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruji, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Yuliana, Rina. (2017). Pembelajaran membaca permulaan dalam tinjauan teori

artikulasi penyerta. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017. 1(2). 343-350.

Zebua, A. (2019). Peningkatan keterampilan membaca puisi melalui metode modeling. *Jurnal Global Edukasi*, 2(4), 267–272. <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/344>

Zahriani, N., & Sukiman. (2020). Pengembangan media flipchart tema kelestarian untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak di TK IT Zia Salsabila Medan. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 88–109. <https://doi.org/10.24235/awlady.v6i1.5880>