

NO SKRIPSI : 195/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/24/Agustus/2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan Pada Pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh:

DINI MEGA HIKMAH

1807140

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

DINI MEGA HIKMAH

1807140

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan Pada Pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing 1



Drs. H. Dudung Priatna, M.Pd

NIP. 195802041986031004

Pembimbing 2



Yona Wahyuningsih, M. Pd

NIP. 9202001199105229201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd

NIP. 19700117200812201

Dini Mega Hikmah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh
Dini Mega Hikmah

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Dini Mega Hikmah 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Dengan pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan



Dini Mega Hikmah

NIM. 1807140

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan Pada Pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar)

DINI MEGA HIKMAH

NIM. 1807140

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pengoptimalan materi kenampakan alam kelas V Sekolah Dasar pada pembelajaran IPS melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* “KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia)”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* “KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia)” dengan menggunakan desain penelitian model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis Masalah), *Desain* (Rancangan Produk), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan hasil uji kelayakan terbatas, penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon guru serta peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* “KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia)” memperoleh kategori “Sangat Layak” mencakup fungsionalitas dan usability aplikasi yang baik, memiliki desain dan tampilan warna dan objek 2D/3D menarik, serta memiliki kemutakhiran dan kedalaman materi serta dapat mendorong keingintahuan peserta didik. Oleh karena itu produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* “KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia)” menjadi salah satu produk media pembelajaran unggulan untuk menunjang kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas.

Kata Kunci: Kenampakan Alam pada Pembelajaran IPS SD, *Augmented Reality*.

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING
MEDIA ON NATURAL VIEWING MATERIALS IN CLASS V
ELEMENTARY SCHOOL**

(Development Research on Social Studies Learning for Grade V in Elementary
Schools)

DINI MEGA HIKMAH

NIM. 1807140

ABSTRACT

This research is motivated by optimizing the material for natural appearances for class V Elementary School in social studies learning through the development of augmented reality-based learning media "KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia)". This study aims to design and develop learning media based on augmented reality "KENALAN (Indonesian Natural Appearance)" using the ADDIE model research design which consists of the Analysis (Problem Analysis), Design (Product Design), Development, Implementation, and Evaluation. Based on the results of the limited feasibility test, this study involved material experts, media experts, linguists and teacher responses and students. The results of this study indicate that the augmented reality-based learning media product "KENALAN (Kampakan Alam Indonesia)" obtained the "Very Eligible" category including good application functionality and usability, has attractive design and appearance of 2D/3D colors and objects, and has up-to-date and depth material and can encourage the curiosity of students. Therefore, the augmented reality-based learning media product "KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia)" is one of the leading learning media products to support learning activities both inside and outside the classroom.

Keywords: Natural Appearance in Elementary Social Studies Learning, Augmented Reality.

Dini Mega Hikmah, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR*

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah mengkaruniakan kesehatan dan pemikiran yang luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kenampakan Alam kelas V untuk Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI Kampus Cibiru.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tak lepas dari bimbingan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuannya. Dengan penuh rasa hormat, ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua saya Bapak Sumego Budi dan Ibu Kun Subiyati serta adik saya Hasni Isnaeni Rabbani yang telah memberikan dukungan serta cinta dan kasih sayangnya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Drs.H. Dudung Priatna, M.Pd selaku pembimbing I, yang telah memberikan arahan, bimbingan serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Yona Wahyuningsih, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta penguatan untuk menuntaskan skripsi ini.
4. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku direktur sekaligus Mabigus UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
5. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd. selaku wakil direktur UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini. Selain itu juga menjadi mentor, tutor dan motivator ketika di dunia keorganisasian.

6. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku ketua program studi PGSD yang telah memberikan motivasi kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staff Akademik UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan banyak bantuan dan pengalaman selama peneliti menimba ilmu di kampus tercinta.
8. Keluarga besar BEM kabinet Inspirator Kang Agi Juanedi, S.Pd, Kang Rizal Nurrul, S.Pd serta ketua departemen yang memberikan ilmu dan pengalamannya. Keluarga besar Dewan Racana Kelana Bayu-Purbasari yang telah kebersamai peneliti saat mengemban amanah sebagai ketua dewan racana purbasari tahun 2021-2022, serta UKM-ORMAWA lainnya yang berada di lingkungan UPI Kampus Cibiru.
9. Kawan-kawan seperjuangan kelas D, yang telah kebersamai peneliti dari awal perkuliahan hingga tugas akhir ini yang tidak dapat peneliti cantumkan satu persatu.
10. Shafarisna, Siti Khofifatul, dan Salva Nurul yang telah kebersamai peneliti, memberikan tempat bagi peneliti serta motivasi tiada hentinya untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman Cibiru Empire, Farida, Fheny, Lenny, Ridha, Julianti, Insani, Risma dan Safira yang telah memberikan kenangan serta *support system* bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman PPL SD IT Al Mumtaz, Leti, Winda, Dhita, Insani, dan Widi yang telah bekerja sama dengan baik serta menjadi keluarga baru bagi peneliti.
13. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2018 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman selama peneliti menempuh pendidikan di kampus tercinta.
14. Semua pihak yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dengan balasan yang berlipat ganda. Saran dan kritik selalu diterima dengan terbuka sebagai bentuk perbaikan dan bahan pertimbangan untuk membuat karya

selanjutnya. Peneliti berharap skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak.
Aamiin ya rabbal'aalamiin.

Bandung, Agustus 2022

Peneliti

Dini Mega Hikmah, 2022

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR***

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

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	10
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL	14
BAB I	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pembelajaran IPS.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Struktur IPS	Error! Bookmark not defined.
2.2 Pembelajaran IPS di SD	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Psikologis Anak Usia Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Pembelajaran IPS untuk Anak Sekolah Dasar...	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran ...	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran ...	Error! Bookmark not defined.
2.4 <i>Augmented Reality</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Metode Penggunaan <i>Augmented Reality</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5 <i>Blender</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian <i>Blender</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Sejarah <i>Blender</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Blender ...	Error! Bookmark not defined.
2.6 GIS (<i>Geographic Information System</i>) <i>Blender</i> ...	Error! Bookmark not defined.
2.7 Materi Kenampakan Alam di Kelas V Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.7.1 Definisi Kenampakan Alam	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.

Dini Mega Hikmah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. 1 VOSViewer penelitian terhadap media Augmented Reality... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 1 Struktur Ilmu Pengetahuan Sosial**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Langkah-langkah Pembelajaran berbasis kurikulum 2013 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Contoh Produk Augmented Reality ..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Marker Based Tracking**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 Markless Augmented Reality**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 Aplikasi Blender.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Desain penelitian model ADDIE.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Peta konsep kenampakan alam Indonesia **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Flowchart aplikasi KENALAN**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Memulai project di Canva**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Membuat kebutuhan visual 2D untuk tombol navigasi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Menyusun desain interface aplikasi ..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Unduh gambar ke .PNG**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Membuat objek 3D pada aplikasi Blender **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Website untuk mengunduh objek 3D **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Proses editing menggunakan Wondershare Filmora 9 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 10 Membuat lisensi untuk pengembangan AR .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 11 Membuat database.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 12 Mengunggah target untuk marker ...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 13 Database untuk keperluan marker ...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 14 Membuat project baru pada unity....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 15 Memasukkan menu canvas.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 16 Folder 3D objects**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 17 Folder Font**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 18 Folder Gambar.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 19 Folder Backsound.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 20 Folder scene.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 21 Folder script.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 22 Folder suara**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 23 Folder video.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 24 Membuat scene baru.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 25 Folder scene.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 26 Membuat folder pada panel Hierarchy **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 27 Script perpindahan scene.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 28 Menambahkan script dan komponen button pada fungsi navigasi**Error! Bookmark not defined.**

Dini Mega Hikmah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Gambar 4. 29 Mengunduh Vuforia SDK**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 30 Library Vuforia**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 31 Lisensi pada portal develop Vuforia**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 32 Pengaturan fitur kamera AR.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 33 Lisensi pada pengaturan kamera AR..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 34 Memasukkan database kedalam unity **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 35 Scene pembuatan soal-soal.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 36 Koding untuk mengontrol soal-soal **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 37 Proses instalasi build support aplikasi..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 38 Proses build aplikasi.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 39 Hasil perbaikan pada poin pertama ..**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 40 Hasil perbaikan pada poin kedua**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 41 Hasil perbaikan pada poin ketiga**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 42 Hasil perbaikan pada poin pertama .**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 43 Hasil perbaikan pada poin kedua**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 44 Hasil perbaikan pada poin ketiga**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 45 Hasil perbaikan pada poin keempat **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 46 Mockup Aplikasi**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 47 Buku setelah di cetak.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pesan Dalam Komunikasi	14
Tabel 3. 1 Kisi-kisi wawancara guru	29
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	32
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru.....	33
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik	34
Tabel 4. 1 Proses desain media KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia)	37
Tabel 4. 2 Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran pada silabus	39
Tabel 4. 3 Spesifikasi minimal komputer yang dibutuhkan pengembang media ..	43
Tabel 4. 4 Spesifikasi minimal smartphone yang dibutuhkan pengguna.....	43
Tabel 4. 5 Rekomendasi kebutuhan cetak buku.....	44
Tabel 4. 6 Garis Besar Program Media.....	45
Tabel 4. 7 Keterangan simbol dalam flowchart	47
Tabel 4. 8 Desain interface aplikasi KENALAN.....	51
Tabel 4. 9 Desain interface buku KENALAN	60
Tabel 4. 10 Penilaian Ahli Materi.....	85
Tabel 4. 11 Saran Perbaikan dari Ahli Materi	85
Tabel 4. 12 Penilaian Ahli Media	87
Tabel 4. 13 Saran Perbaikan dari Ahli Media.....	88
Tabel 4. 14 Penilaian Ahli Bahasa	91
Tabel 4. 15 Penilaian Pengguna Kategori Guru.....	93
Tabel 4. 16 Penilaian Pengguna Kategori Peserta Didik	94
Tabel 4. 17 Saran Perbaikan dari Peserta Didik	96
Tabel 4. 18 Saran dari Para Ahli.....	101
Tabel 4. 19 Penilaian dari Pengguna.....	102

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiah, L., & Subiyantoro, S. (2021). Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 127–136. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/6951>
- Afdal, M., Irsyad, M., & Yanto, F. (n.d.). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN LAPISAN PERMUKAAN BUMI BERBASIS 3D. *Jl. HR Soebrantas, KM. 18, 4(1)*, 28293.
- Afiatin, T. (2018). *PSIKOLOGI PERKAWINAN DAN KELUARGA* (G. Sudibyo & A. Reginasari, Eds.; kesatu). PT Kanisius.
- Amelia, S. (2020). PENGEMBANGAN RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBANTUAN MEDIA ANIMASI PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS 3 SEKOLAH DASAR. 1–6.
- Angin, J. T. K. P., Simarmata, R. J. P., & Simanihuruk, T. (2022). Perancangan Animasi 3D Pencegahan Covid 19 Menggunakan Aplikasi Blender. 10(1), 51–56.
- Aprilia, N., & Rosnelly, R. (n.d.). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan... 967.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; 20th ed.). Rajawali Pers.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Bustari, I., Lubis, I., & Dafitri, H. (2021). Animasi 3D Prosedur Pengiriman Barang Sebagai Media Promosi Menggunakan Blender. 1, 3–7.
- Dicky, D. (2008). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN GEOMETRI.
- Dwi Mukti, F. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) DI KELAS V MI WAHID HASYIM.
- Fuada, S., & Pradeka, D. (2022). *Kenal Hardware : Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. 4(1), 247–255. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1648>

Dini Mega Hikmah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk*, 6(2), 120–127. <https://doi.org/10.24843/LKJITI.6.2.16708>
- Halimah, L. (2017). Keterampilan Mengajar sebagai inspirasi untuk menjadi guru yang excellent di abad 21 (N. Falah (ed.); 1st ed.). PT Refika Aditama.
- Hafiz, A. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN RUMAH ADAT SUMATERA BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*.
- Herlambang, Y. T. (2018). Pedagogik Telaah Kritis Ilmu Pendidikan Dalam Multiperspektif (Y. Abidin, Ed.; 1st ed.). Bumi Aksara.
- Hernawan, A. H., & Resmini, N. (2015). Konsep Dasar dan Model-model Pembelajaran Terpadu. *Pembelajaran Terpadu*, 1(1), 1–35. <http://repository.ut.ac.id/4039/1/PDGK4205-M1.pdf>
- Kusuma, S. B., Kaltsum, H. U., & SS, M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Muatan PPKn di SD. 6, 4277–4281.
- Magdalena, I., Iestari, P. I., & Nugrahanti, I. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Kenampakan Alam (IPS) Pada Siswa Kelas IV MI Al Gaotsiyah Kali Deres. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 190–198.
- Marinda Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, L. (n.d.). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2).
- Monika, M. S., Sari, S. A., Syahrial, & Noviyanti, S. (2017). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik Marina. *Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79.

- Mukminan, Mulyani, E., Nursa'ban, M., Supardi, Perbukuan, P. K. dan, & Kemendikbud, B. (2017). Ilmu Pengetahuan Sosial. In Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Vol. 3, Issue 4).
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). Konsep Dasar IPS (A. Cahyanti, Ed.; 1st ed.). Samudra Biru.
- Nur Isa, W., Antoni Musril, H., & Zahrati, W. (2022). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MAGIC BOOK. In Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR) (Vol. 6, Issue 1). <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>
- Nurkholis, A., Anggela, Y., & Octaviansyah P, A. F. (2022). Web-Based Geographic Information System for Lampung Gift Store. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1486>
- Nurrul, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY POCKET BOOK MATERI EKOSISTEM DI KELAS V SEKOLAH DASAR.
- Pinar, R. D. (2019). Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan Sainifik dalam Kurikulum 2013 di Kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.12940>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rana, V. K., & Suryanarayana, T. M. V. (2020). GIS-based multi criteria decision making method to identify potential runoff storage zones within watershed. *Annals of GIS*, 26(2), 149–168. <https://doi.org/10.1080/19475683.2020.1733083>
- Rianto, N., Sucipto, A., & Gunawan, R. D. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.

- Riyana, C. (2009). *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. PT Sarana panca Karya Nusa.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016).
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (D. Effendi, Ed.; 8th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Setiani, A., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran* (A. Kasmanah, Ed.; kesatu). Alfabeta.
- Sugiono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D* (Sugiono, Ed.; 22nd ed.). Alfabeta.
- Ummaya, H. R., Kaylila, N. R., Meilinda, G., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II. 2(5), 219–224.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029.