

## ABSTRAK

Danyk, (2024) Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Untuk meningkatkan keaktifan dan Hasil Belajar IPAS-IPS Kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo, Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (1) Dr. Muhammad Hanif, M.M, M.Pd, (2) Dr. Sudarmiani M.Pd

Kata Kunci : Keaktifan Belajar, Hasil Belajar IPAS-IPS, Media *Augmented Reality*

Latar belakang penelitian adalah rendahnya partisipasi belajar siswa di SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru, serta para siswa kurang antusias dalam bertanya, sehingga bisa dibuktikan hasil belajar yang tertera dalam hasil penilaian diatas KKM belum mencapai 75%. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik yang diterapkan oleh guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dapat/tidaknya penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS-IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*). penelitian ini dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran, menggunakan media *Augmented Reality* melalui dua siklus, dan masing masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu (1) Tahap penyusunan rencana tindakan; (2) Tahap pelaksanaan tindakan; (3) Tahap pengamatan atau observasi dan (4) Tahap perrefleksian.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini dengan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* bahwa pada siklus I dan II, sebagaimana table 4.20 apabila KKM ditetapkan 75 maka pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 30% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 orang atau 70% (perolehan nilai > KKM), sedangkan pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sejumlah 2 siswa atau 10% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 18 siswa atau 90% (perolehan nilai > KKM), hal ini berarti dengan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam TP 6.3 dan TP 6.4 terjadi kenaikan ketuntasan sebesar 20%.

## **ABSTRACT**

Danyk, (2024). The Use of Augmented Reality (AR) Learning Media to Improve Engagement and Learning Outcomes in IPAS-IPS for Fifth Grade Students at SD Negeri 1 Josari, Jetis Subdistrict, Ponorogo Regency. Master of Social Science Education Program, Postgraduate Program, Universitas PGRI Madiun. Supervisors: (1) Dr. Muhammad Hanif, M.M, M.Pd, (2) Dr. Sudarmiani, M.Pd.

Keywords: Learning Engagement, IPAS-IPS Learning Outcomes, Augmented Reality Media

The background of this research is the low participation of students in SD Negeri 1 Josari, Jetis Subdistrict, Ponorogo Regency, indicated by the large number of students who do not understand the subject matter delivered by the teacher and the students' lack of enthusiasm in asking questions. This is evident from the learning outcomes that have not reached 75% of the Minimum Completeness Criteria (KKM). This issue is caused by the uninteresting learning process applied by the teacher. This research aims to determine whether the use of Augmented Reality (AR) learning media can improve engagement and learning outcomes in IPAS-IPS for fifth-grade students at SD Negeri 1 Josari, Jetis Subdistrict, Ponorogo Regency. This research is a classroom action research (CAR) conducted by the teacher in the class or at the school where they teach, with an emphasis on improving practices and processes in learning by using Augmented Reality media through two cycles. Each cycle consists of 4 stages: planning the action, implementing the action, observing the action, and reflecting on the action. The results achieved in this research using Augmented Reality learning media show that in cycles I and II, as shown in table 4.20, if the KKM is set at 75, in cycle I, 6 students or 30% did not meet the KKM (score < KKM), while 14 students or 70% met the KKM (score  $\geq$  KKM). In cycle II, 2 students or 10% did not meet the KKM (score < KKM), while 18 students or 90% met the KKM (score  $\geq$  KKM). This means that with the use of Augmented Reality learning media in TP 6.3 and TP 6.4, there was an increase in completeness of 20%.