

## ABSTRAK

Andhyka Samaratungga. 2025. *Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Sumbersari 2*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing: (I) Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd., (II) Apri Kartikasari H.S., S.Pd., M.Pd.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Namun, pembelajaran konvensional sering kali kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Augmented Reality* (AR), dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media AR berbasis Android pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada tema kerangka manusia, dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Sumbersari 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Sumbersari 2 dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media AR berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada tahap pra-tindakan, rata-rata nilai siswa adalah 65,13 dengan tingkat ketuntasan 12,5%. Setelah pelaksanaan siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 71,93 dengan tingkat ketuntasan 18,75%. Pada siklus II, rata-rata nilai siswa meningkat lebih jauh menjadi 82,84 dengan tingkat ketuntasan 87%. Hal ini menunjukkan bahwa media AR memberikan visualisasi tiga dimensi yang konkret dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media AR berbasis Android pada mata pelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Sumbersari 2. Penggunaan media AR memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa SD, serta mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality*, hasil belajar, IPAS, teknologi pembelajaran.

## ABSTRACT

**Andhyka Samaratungga.** 2025. The Implementation of Augmented Reality (AR) Learning Media Based on Android in the IPAS Subject to Improve the Learning Outcomes of Sixth Grade Students at SDN Sumbersari 2. Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Universitas PGRI Madiun. Advisors: (I) Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd., (II) Apri Kartikasari H.S., S.Pd., M.Pd..

**Keywords: Augmented Reality, learning outcomes, IPAS, educational technology**

Learning outcomes are one of the essential indicators for assessing the success of the learning process. However, conventional learning methods often prove ineffective in helping students understand abstract materials. Technology-based learning media, such as Augmented Reality (AR), can be a solution to improve students' learning outcomes by providing more concrete and interactive learning experiences. This study aims to analyze the application of Android-based AR media in the IPAS subject, specifically on the theme of the human skeletal system, to improve the learning outcomes of sixth-grade students at SDN Sumbersari 2. This research employs a quantitative approach with a *classroom action research* (CAR) method conducted in two cycles. The subjects of the study were 16 sixth-grade students at SDN Sumbersari 2. Data were collected through learning outcome tests, observation sheets, and documentation. Data analysis was carried out using quantitative descriptive techniques to examine the improvement in learning outcomes in each cycle. The results show that the implementation of Android-based Augmented Reality media significantly improved students' learning outcomes. In the pre-cycle stage, the average score was 65.13, with a mastery level of 12.5%. After the first cycle, the average score increased to 71.93, with a mastery level of 18,75%. In the second cycle, the average score rose further to 82.84, with a mastery level of 87%. This demonstrates that Augmented Reality media provides concrete and interactive three-dimensional visualizations, helping students to understand the IPAS subject more effectively. This study concludes that the application of Android-based Augmented Reality media in the IPAS subject is effective in enhancing the learning outcomes of sixth-grade students at SDN Sumbersari 2. The use of AR media offers an engaging and relevant learning experience for elementary school students while supporting technology-based learning processes in the digital era.