

ABSTRAK

Ludfah Meisya Putri. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Candra Dewi, M.Pd., (II) Suyanti, S.Pd., M.Pd

Perkembangan teknologi dalam pendidikan memerlukan inovasi yang interaktif dan kontekstual dalam alat pembelajaran. Media yang menggunakan augmented reality (AR), khususnya untuk pengajaran topik keanekaragaman hayati yang mungkin sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar, merupakan alternatif penting untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran AR yang berlandaskan pengetahuan lokal mengenai keanekaragaman hayati untuk siswa kelas lima di sekolah dasar, serta untuk menilai kecocokan dan kepraktisannya. Riset ini mengadopsi metodologi penelitian dan pengembangan (RandD) menurut model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta melalui survei yang melibatkan guru dan siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat dinyatakan sangat valid oleh 100% dari pakar media dan oleh 84% pakar materi. Selain itu, menurut hasil kuesioner – 90% dari guru dan 91,16% dari siswa – media tersebut sangat praktis dan diterima dengan baik di dalam kelas. Media pembelajaran AR ini, yang berfokus pada pengetahuan lokal, memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keanekaragaman hayati dengan cara yang lebih nyata dan menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran AR yang berbasis pada pengetahuan lokal dianggap sangat sesuai dan praktis untuk diimplementasikan sebagai inovasi dalam pengajaran di sekolah dasar mengenai tema keanekaragaman hayati.

Kata Kunci: Augmented Reality, Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, Keanekaragaman Hayati, ADDIE.

ABSTRACT

Ludfah Meisya Putri. 2025. *Development of Augmented Reality Learning Media Based on Local Wisdom for the Biodiversity Curriculum in Fifth Grade Elementary School*. Thesis. Department of Elementary School Teacher Educatio, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Advisor (I) Dr. Candra Dewi, M.Pd., (II) Suyanti, S.Pd., M.Pd.

Improvements in educational technology need new and better ways to create learning materials that are both interactive and relevant to the context. Another option is using Augmented Reality (AR) as a tool for learning, especially when teaching about biodiversity. This concept can be hard for young students to understand because it's not something they can see or touch directly. This study wants to create learning materials using augmented reality that is based on local wisdom to teach biodiversity to fifth-grade students, and it also wants to check how easy and useful these materials are to use. This study used the Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, which includes the steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data was gathered by checking it with media and experts in the subject area, and also through questionnaires that asked teachers and students for their feedback. The results indicate that the created media is very reliable, as it received 100% validation from media experts and 84% from experts in the subject area. Also, the response rates of 90% from teachers and 91.16% from students show that the media is very useful and liked a lot by people involved in learning. The augmented reality learning tool based on local knowledge helps students better grasp, enjoy, and understand biodiversity concepts. So, the AR learning media that was created is seen as workable and very useful as a new teaching tool to help students learn about biodiversity in primary schools.

Keywords: Augmented Reality, Educational Media, Local Wisdom, Biodiversity, ADDIE.