

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS AUGMENTED REALITY
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

SIFFA FAUZIAH SANTOSO PUTRI

1107617224

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MUATAN PEMBELAJARAN
IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(2021)

Siffa Fauziah Santoso Putri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *augmented reality* pada muatan pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Duren Sawit 02 Pagi dan penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (RAD) model ADDIE dengan lima langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penilaian produk media dilakukan oleh tiga ahli : ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan skor 100%, dengan kategori sangat baik. Penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan skor 87,5%, dengan kategori sangat baik. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 100%, dengan kategori sangat baik. Hasil data analisis validasi penilaian ahli mendapatkan skor kelayakan produk sebesar 95,83% sehingga memperoleh kategori sangat baik. Sedangkan pada uji coba one to one memperoleh skor 100% dengan kategori sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Poster, Augmented Reality, Keberagaman Budaya Indonesia, Ilmu Pengetahuan sosial

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY-BASED MEDIA
POSTER ON THE CONTENT OF SOCIAL SCIENCE
LEARNING MATERIALS OF INDONESIAN CULTURAL
DIVERSITY ON GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

(2021)

Siffa Fauziah Santoso Putri

ABSTRACT

This study aims to develop a poster learning media based on augmented reality on the content of social studies learning material on Indonesian cultural diversity in the fourth grade of elementary school. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Duren Sawit 02 Pagi and this study used the ADDIE model of research and development (RAD) with five steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Assessment of media products is carried out by three experts: media experts, linguists, and material experts. The results of the assessment by media experts get a score of 100%, with a very good category. Assessment by linguists got a score of 87.5%, with a very good category. Assessment by material experts gets a score of 100%, with a very good category. The results of the validation data analysis of expert assessments got a product feasibility score of 95.83% so that it obtained a very good category. Meanwhile, in the one-to-one trial, the score was 100% in the very good category, so it was suitable to be used as a social studies learning medium for Indonesian cultural diversity in grade IV elementary schools.

Kata kunci: *Poster, Augmented Reality, Indonesian cultural diversity, Social Sciences, 3D*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI/ KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Posetr Berbasis Augmented
Reality Pada Muatan IPS Materi Keberagaman
Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar.
Nama Mahasiswa : Siffa Fauziah Santoso Putri
Nomor Registrasi : 1107617224
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 19 Agustus 2021

Pembimbing I

Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.Pd
NIP. 196802251992032001

Pembimbing II

Drs. Siti Rohmi Yuliati, M.Pd
NIP. 195707161986022001

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji)***		
Yustia Suntari, M.Pd (Anggota)****		27-08-2021
Prof. Dr Edwita, M.P.d (Anggota)****		27-08-2021

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Siffa Fauziah Santoso Putri

NIM : 1107617224

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *AUGMENTED REALITY* pada MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA di KELAS IV SEKOLAH DASAR" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Agustus 2020 – Juli 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 18 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Siffa Fauziah Santoso Putri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siffa Fauziah Santoso Putri
NIM : 1107617224
Fakultas/Prodi : FIP/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : siffaputri99@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Poster Berbasis *Augmented Reality* pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 September 2021
Penulis

(Siffa Fauziah Santoso Putri)

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat ALLAH S.W.T yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Poster berbasis *Augmented Reality* pada Muatan Pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar”. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan serta doa dari berbagai pihak, khususnya dari pembimbing yang telah memberikan bimbingan berupa masukan dan semangat peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

1. Prof. Dr. Fahrurozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Dosen Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sampai penelitian selesai.
2. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan peneliti sampai menyelesaikan penelitian.
3. Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Siti Rhomi Yuliati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan

bimbingan dan bantuan kepada penelti dalam mengerjakan skripsi ini. Mohon maaf jika peneliti seringkali membuat kesalahan. Semoga Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME dan Dra. Siti Rhomi Yuliati selalu diberikan kesehatan dan sukses selalu.

Jakarta, 17 Agustus 2021



(SIFFA FAUZIAH SANTOSO PUTRI)



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah	10
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Ruang Lingkup	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Hakikat Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
4. Prinsip-prinsip dan Kriteria dalam Memilih Media Pembelajaran	
20	
B. Hakikat Poster	22
1. Pengertian Poster	22
2. Fungsi Poster bagi Peserta Didik.....	23
3. Kelebihan dan kekurangan Poster	24
4. Kriteria Poster yang Baik Untuk Peserta Didik	25
C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	27
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	27

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar.....	29
D. Karakteristik Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar	34
E. Hasil Penelitian Releven	36
F. Pengembangan Media Poster berbasis Augmented Reality pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar.	39
1. Pengertian Augmented Reality.....	39
2. Pengembangan Design Media Poster berbasis Augmented Reality.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Tujuan Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Prosedur Pengembangan Produk	44
D. Media Poster berbasis Augmented Reality.....	56
1. Definisi Konseptual	56
2. Definisi Oprasional.....	57
E. Teknik Pengumpulan Data	58
1. Observasi	58
2. Wawancara.....	59
3. Kuesioner	60
F. Teknik Evaluasi	61
G. Teknik Analisis Data	62
1. Analisis Deskriptif Kualitatif	62
2. Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN	66
A. Kerangka Model Teoritis	66
1. Nama Produk	66
2. Karakteristik Produk.....	67
B. Hasil Pengembangan ADDIE.....	68
1. Analyze	68

2. Design.....	70
3. Develompent	77
4. Implementation	89
5. Evaluation	92
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	93
D. Kelebihan dan Kekurangan Media Poster Keberagaman Budaya Indonesia berbasis Augmented Reality.....	95
E. Keterbatasan Peneliti	96
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi.....	100
C. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	109
LAMPIRAN 1 WAWANCARA GURU.....	109
LAMPIRAN 2 PRODUK PENELITIAN	113
LAMPIRAN 3 SURAT KETERANGAN VALIDASI.....	116
LAMPIRAN 4 INSTRUMEN FORMATIF	120
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI PENELITIAN	131
LAMPIRAN 6 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	132

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tema , Subtema dan Pembelajaran.....	32
Tabel 2. 2 Kompetensi Inti Kelas IV	32
Tabel 2. 3 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	32
Tabel 3. 1 Instrument analisis kebutuhan awal guru kelas IV	47
Tabel 3. 2 Rancangan Proses Pembuatan Poster	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument untuk Ahli Media	53
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrument untuk Ahli Materi	54
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrument Untuk Ahli Bahasa	54
Tabel 3. 6 Skala Penilaian Likert.....	64
Tabel 3. 7 Skor Kelayakan Produk.....	65
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	87
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Uji One to One	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Poster.....	41
Gambar 3. 1 ADDIE Model.....	45
Gambar 3. 2 Contoh Desain Poster berbasis Augmented Reality	49
Gambar 3. 3 Contoh Desain Poster berbasis Augmented Reality	50
Gambar 4. 1 Desain Isi Poster.....	72
Gambar 4. 2 Desain Poster Dua Dimensi	72
Gambar 4. 3 Poster Provinsi DKI Jakarta.....	73
Gambar 4. 4 Poster Provinsi Bali.....	73
Gambar 4. 5 Poster Provinsi Jawa Tengah.....	74
Gambar 4. 6 Poster Provinsi Papua.....	74
Gambar 4. 7 Poster Provinsi Sumatera Barat.....	75
Gambar 4. 8 Poster Dua Dimensi Sebelum Pengembangan	77
Gambar 4. 9 Poster ketika diproses menggunakan aplikasi Unity 3D	78
Gambar 4. 10 Materi Provinsi Bali	78
Gambar 4. 11 Materi Provinsi DKI Jakarta	79
Gambar 4. 12 Materi Provinsi Sumatera Barat.....	79
Gambar 4. 13 Materi Provinsi Papua.....	79