

Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media *Pop Up Book* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD

Ustazah Mutiara As'zaroh^{1✉} & Arin Arianti²

^{1,2}PPG PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia

✉E-mail: ¹aszarohmutiara12@gmail.com, ²ariantarin7@gmail.com

Abstrak

Pada penerapan pembelajaran abad ke-21, teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan. Namun masih banyak guru yang belum mahir untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik lebih sulit dalam memahami suatu materi karena kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang keberlangsungan proses pendidikan itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas implementasi media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Joho 03 Mojolaban sejumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian untuk analisis data meliputi: reduksi data, penyajian data, dan inferensi data. Hasil penelitian yang diperoleh adalah dengan penerapan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* pada materi kekayaan budaya Indonesia ini mengalami kenaikan yakni pada siklus 1 menjadi 45% peserta didik yang sudah tuntas dan pada siklus 2 mengalami kenaikan ketuntasan belajar menjadi 86% pada siklus 2 dengan rincian peserta didik yang sudah tuntas berjumlah 19 siswa dari 22 siswa.

Kata Kunci: Media; *Pop Up Book*; *Augmented Reality*; Hasil Belajar.

Abstract

In the application of 21st century learning, technology has become an important part of education. However, there are still many teachers who are not yet skilled at utilizing technology in learning. This makes it more difficult for students to understand material due to the lack of learning media that can support the continuity of the educational process itself. The aim of this research is to determine the effectiveness of the implementation of Augmented Reality-based Pop Up Book learning media in improving the learning outcomes of class IV students in the science and science lesson content on Indonesian Cultural Wealth. This research used the classroom action method (PTK) which was carried out with two learning cycles carried out with research subjects in class IV of SDN Joho 03 Mojolaban, a total of 22 students. Several data collection techniques used in this research are observation, interviews, and documentation. Then data analysis is carried out in three phases which include: data reduction, data presentation, and data inference. The research results obtained in this study were that by applying Augmented Reality-based Pop Up Book learning media to Indonesian cultural wealth material, there was an increase, namely in cycle 1 to 45% of students who had completed it and in cycle 2 there was an increase in learning completeness to 86% in cycle 2 with details of students who have completed totaling 19 students out of 22 students.

Keywords: Media; *Pop Up Book*; *Augmented Reality*; Learning Results.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan atau penguasaan kemahiran, tabiat, serta pembentukan karakter yang dilakukan pada peserta didik. Secara praktiknya pelaksanaan pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik pada tiga ranah yang dikemukakan oleh Taksonomi Bloom, yang meliputi 1) Ranah *afektif*, berkaitan dengan sikap peserta didik, 2) Ranah *kognitif*, berkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik, serta 3) Ranah *psikomotorik*, berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan dalam bertindak (Arifudin & Ulfah, 2021; Ubabuddin, 2019). Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang harus ada untuk menunjang kelancaran dilaksanakannya proses belajar yang dilalui peserta didik. Komponen-komponen tersebut meliputi : tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik atau guru, sumber belajar, bahan ajar, pendekatan yang digunakan, metode pembelajaran, proses evaluasi dalam pembelajaran, serta media pembelajaran dalam menunjang pemahaman peserta didik dalam belajarnya (Dolong, 2016).

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang memiliki peranan sangat penting dalam membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran berperan dalam membantu guru untuk menyampaikan materi atau bahan ajar kepada peserta didik serta juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan (Audie, 2019; Miftah, 2013). Menurut informasi yang dikemukakan oleh Direktorat

Sekolah dasar pada laman atau *webpage* <https://ditpsd.kemendikbud.go.id> mengemukakan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini telah memasuki pada era revolusi industry 4.0 dan era society 5.0. Untuk menghadapi tantangan pendidikan di era society 5.0, pendidik dituntut untuk memiliki kecakapan abad 21 yaitu memiliki kemampuan *leadership, digital literaticy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, team working, dan problem solving* (Sekolah Dasar, 2024). Untuk mengaplikasikan kecakapan abad 21 yang dimiliki oleh pendidik, guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang mampu menunjang penyampaian materi pada peserta didik sebagai objek pembelajaran.

Namun pada kenyataannya saat ini, banyak guru yang belum mahir dalam penggunaan teknologi sebagai pemanfaatan media pembelajaran untuk menunjang belajar peserta didik serta banyak sekolah yang masih minim sarana dan prasarana berupa teknologi sebagai fasilitas yang dapat digunakan oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Permasalahan ini masih menjadi momok dalam dunia pendidikan di Indonesia. Salah satunya terjadi di SDN Joho 03 Mojolaban, dimana guru masih cenderung menjelaskan materi hanya berbantuan pada sumber belajar yang telah disediakan oleh Kemendikbud dan tidak melakukan pengembangan materi serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam penyampaian materi pada peserta didik. Sehingga hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran dan peserta didik akan sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas IV pembelajaran muatan IPAS pada materi

Kekayaan Budaya Indonesia pada hari Selasa, 2 April 2024, didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pelaksanaannya. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran yang dilakukan tersebut adalah peserta didik sulit menerima teori yang disampaikan oleh guru, dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia peserta didik sulit memahami perbedaan budaya seperti rumah adat, pakaian adat dan makanan tradisional yang ada di Indonesia dari daerah satu dengan daerah yang lainnya. Sehingga hal ini sangat berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Dengan adanya permasalahan pembelajaran yang terjadi, cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV melalui media pembelajaran Pop Up Book dengan berbasis pemanfaatan teknologi Augmented Reality pada muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penggunaan media pembelajaran Pop Up Book dalam pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Media Pop Up Book ini sangat sesuai dengan potensi anak, praktis, menarik, simple serta pemilihan media pembelajaran Pop Up Book ini dirasa sangat tepat karena disajikan dalam bentuk konkrit yang terdapat gambar budaya-budaya di Indonesia dengan berbentuk tiga dimensi untuk lebih menarik peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan (Ulfa & Nasryah, 2020). Sebagai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, peneliti

mengintegrasikan media Pop Up Book dengan media Augmented Reality dalam implementasinya. Dengan media Augmented Reality, mampu memadukan dunia fisik dengan virtual untuk dapat memberikan gambaran yang nyata pada peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan daya Tarik dalam pembelajaran. Selain itu media Augmented Reality ini mampu menjembatani kesenjangan pendidikan tradisional dan digital dengan mengubah materi pembelajaran statis melalui media tiga dimensi virtual yang interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Choudhary et al., 2023; Ozarslan & Kesim, 2012).

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Taketa et al., 2007) memperoleh hasil bahwa integrasi media Pop Up Book berbasis teknologi Augmented Reality ini mampu meningkatkan pengalaman peserta didik dengan menyediakan rendering 3 dimensi, karakter yang hidup, representasi campuran 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Hal ini juga serupa dengan penelitian yang dilakukan bahwa media *Pop-up Book* yang disempurnakan dengan *Augmented Reality* (AR) dapat melibatkan audiens dengan konten warisan budaya, meningkatkan pengalaman interaktif peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi. Dengan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, peneliti ingin mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan penerapan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis pemanfaatan teknologi media *Augmented Reality* (AR) dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari implementasi media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada muatan pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memecahkan suatu permasalahan dalam kelas dengan memberikan pengembangan dan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan mutu hasil pembelajaran dan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas (Widayati, 2008). Penelitian ini dilakukan dengan studi literatur dan penelitian lapangan. Tinjauan literatur dilakukan melalui sumber pustaka, termasuk data primer dan sekunder yang menjadi sumber pengumpulan informasi. Sedangkan penelitian lapangan dilakukan melalui observasi dan tindakan kelas sebagai pemberian solusi terhadap permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mahmud & Tedi, 2008). Hasil temuan dari kedua metode penelitian akan diabstraksikan dan diinterpretasikan untuk mendapatkan fakta, informasi dan pengetahuan melalui penelitian yang telah dilakukan. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui data primer dari observasi dan tindakan kelas langsung pada peserta didik dengan penerapan pengembangan pembelajaran yang dilakukan dan data sekunder diperoleh dari sumber literatur dari buku dan artikel ilmiah melalui jurnal penelitian nasional maupun internasional yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Subjek yang berpartisipasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV SDN Joho 03 Mojolaban dengan jumlah peserta didik 22 siswa pada tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa

perempuan. Objek yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media Pop Up Book Berbasis Augmented Reality pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD.

Beberapa teknik yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain : 1) observasi, yang dilakukan pada pembelajaran awal peserta didik kelas IV untuk menganalisis kemampuan awal yang dimiliki peserta didik dalam materi IPAS Kekayaan Budaya Indonesia ; 2) wawancara, dilakukan dengan guru kelas untuk mengetahui karakteristik peserta didik di kelas IV agar peneliti mampu menyusun strategi pembelajaran dalam mengatasi permasalahan ; dan 3) dokumentasi, dilakukan dengan pengumpulan data-data yang relevan dengan penerapan tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti seperti data modul ajar, hasil asesmen diagnostik, dan hasil asesmen sumatif setelah adanya intervensi/tindakan. Untuk memperoleh data yang valid, penelitian ini dilakukan perbandingan dan konfirmasi keabsahan data observasi, wawancara dan dokumentasi dengan menggunakan metode triangulasi sumber data. Kemudian untuk analisis data dilakukan dengan tiga fase antara lain 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) inferensi. Pada tahap reduksi data dilakukan dengan mengumpulkan data dan mereduksi data yang relevan dengan penelitian. Selanjutnya pada tahap penyajian data dilakukan dengan mengolah data yang ditemukan sesuai tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti perlu menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik setelah adanya tindakan kelas dan menyajikan data dan merumuskan hasil. Dan pada tahap terakhir yaitu inferensi, peneliti melakukan penarikan kesimpulan untuk menjawab permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian

serta mampu menghasilkan konsep baru dari analisis yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan pembelajaran pada muatan IPAS kelas IV SD materi kekayaan budaya Indonesia dengan media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* yang dilaksanakan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), peneliti melakukan observasi awal sebagai tahap pra siklus pada PTK untuk mengidentifikasi kompetensi awal yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia. Observasi awal yang dilakukan peneliti adalah dengan asesmen diagnostik dengan ketuntasan hasil belajar pada peserta didik adalah sebagai berikut :
Pembelajaran pra siklus

$$S = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 10$$

$$= \frac{5}{22} \times 10$$

$$= 2,2 \times 100\%$$

$$= 22\%$$

Pada hasil perhitungan ketuntasan belajar siswa pada observasi kemampuan awal siswa diperoleh hasil yakni 22%. Hasil tersebut dihitung dari data nilai siswa sesuai dengan interval KKTP sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pra Siklus

Interval KKTP	Banyak siswa
Perlu Bimbingan (0-68)	17 siswa
Cukup (69-78)	2 siswa
Baik (79-89)	2 siswa
Sangat Baik (90-100)	1 siswa

Rata-rata nilai siswa pada pra siklus :

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{Jumlah semua nilai}}{\sum \text{banyak data}} = \frac{1.040}{22} = 47,27$$

Persentase peserta didik yang tuntas : 22%

Persentase peserta didik yang belum tuntas : 78%

Dari nilai hasil observasi awal pada materi kekayaan budaya Indonesia ini masih sangat rendah persentase ketuntasan belajar peserta didiknya. Sehingga peneliti mengadakan proses pembelajaran siklus 1 dengan penerapan pembelajaran kekayaan budaya Indonesia dengan bantuan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*,

Siklus 1

Pada siklus 1 guru melakukan berbagai tahap yakni tahap perencanaan yang dilakukan dengan mempersiapkan perangkat ajar yang diperlukan dalam pembelajaran yang meliputi : modul ajar, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality*, asesmen sumatif/soal evaluasi, serta lembar penilaian. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan tindakan, dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dari pelaksanaan siklus 1 ini diperoleh hasil peserta didik dalam belajar materi kekayaan budaya Indonesia melalui media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Siklus 1

Interval KKTP	Banyak siswa
Perlu Bimbingan (0-68)	12 siswa
Cukup (69-78)	2 siswa
Baik (79-89)	3 siswa
Sangat Baik (90-100)	5 siswa

Rata-rata nilai siswa pada pra siklus :

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{Jumlah semua nilai}}{\sum \text{banyak data}} = \frac{1.215}{22} = 55,22$$

Persentase peserta didik yang tuntas : 45%

Persentase peserta didik yang belum tuntas :
55%

Ketuntasan belajar pada siklus 1 ini diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

$$S = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 10$$

$$= \frac{10}{22} \times 100$$

$$= 4,5 \times 100\%$$

$$= 45\%$$

Dari data evaluasi peserta didik kelas IV SDN Joho 03 Mojolaban diketahui bahwa ketuntasan belajar pada siklus 1 ini telah mengalami kenaikan dari tahap pra siklus. Hasil pada siklus 1 rata-rata kelas menunjukkan 44,22. Peserta didik tuntas sebanyak 10 anak dengan persentase 45% sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 12 anak dengan persentasi 55%. Sehingga dapat disimpulkan pada siklus 1 ini masih banyak peserta didik yang belum tuntas dan belum dapat memahami materi dengan baik. Dari hal tersebut, peneliti melakukan pembelajaran perbaikan pada siklus 1 materi kekayaan budaya Indonesia dengan menambahkan media peta dengan berbasis *Augmented Reality* untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Siklus 2

Pada siklus 2, peneliti melakukan perbaikan dengan melakukan pembelajaran kontinue dengan menambah media pembelajaran *Augmented Reality* dalam kegiatan peserta didik pada proyek yang disusunnya. Yakni dengan menambahkan media peta berbasis *Augmented Reality* untuk dapat mempermudah peserta didik dalam memahami tata letak provinsi yang ada di Indonesia dalam peta. Selain itu peta dalam

bentuk *Augmented Reality* lebih *fleksibel* karena apabila peserta didik merasa gambar yang dilihat belum jelas atau peserta didik ingin melihat peta pada pulau-pulau kecil di Indonesia, peserta didik dapat melakukan *zoom in* dan *zoom out* pada layar HP yang telah terscan *Augmented Reality* melalui aplikasi *Assemblr*. Pada tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus 2 ini memperoleh hasil nilai sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Siklus 2

Interval KKTP	Banyak siswa
Perlu Bimbingan (0-68)	3 siswa
Cukup (69-78)	0 siswa
Baik (79-89)	10 siswa
Sangat Baik (90-100)	9 siswa

Rata-rata nilai siswa pada pra siklus :

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{Jumlah semua nilai}}{\sum \text{banyak data}} = \frac{1.810}{22} = 82,27$$

Persentase peserta didik yang tuntas : 86%

Persentase peserta didik yang belum tuntas :
14%

Ketuntasan belajar pada siklus 1 ini diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

$$S = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 10$$

$$= \frac{19}{22} \times 100$$

$$= 8,6 \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Dari data tersebut memperlihatkan bahwa pada siklus 2 ini setelah adanya perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada materi kekayaan budaya Indonesia melalui media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* mengalami kenaikan yang signifikan mulai dari pra siklus – siklus 1 – siklus 2. Peningkatan hasil belajar tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Peningkatan hasil belajar

Uraian	Tahapan Siklus		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai rata-rata	47,27	55,22	82,27
Jumlah siswa yang tuntas belajar	5	10	19
Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	17	12	3
Persentase ketuntasan belajar	22%	45%	86%
Persentase siswa yang belum tuntas	78%	55%	14%

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti mengalami kenaikan pada hasil belajar peserta didik yang signifikan yakni pada pra siklus ke siklus 1 mengalami kenaikan sebesar 23% kemudian pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan sebesar 41%. Sehingga dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang efektif membantu peserta didik dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas IV SD sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD. Menurut (Yanto et al., 2023) "*Pop-up Book media positively impacts learning by improving learning outcomes, training high-level thinking skills, providing cognitive reinforcement, and increasing learner motivation*". Pada pendapat tersebut

menjelaskan bahwa dengan adanya media pembelajaran *Pop-up Book* mampu memberikan dampak positif pada pembelajaran yang dilakukan karena dapat meningkatkan hasil belajar, melatih *critical thinking* atau kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan mampu memberikan penguatan kognitif. Selain itu media *Pop-up Book* yang dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* ini mampu menarik minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Karena teknologi *Augmented Reality* ini merupakan hal baru yang sebelumnya belum pernah diketahui oleh peserta didik. Sehingga hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik terhadap pembelajaran.

Teknologi *Augmented Reality* yang terintegrasi dalam pembelajaran sebagai bentuk bantuan atau media ini sangat mudah diakses oleh peserta didik. Peserta didik hanya melakukan scan pada barcode yang tersedia pada aplikasi *assemblr*, dan nantinya gambar 2 Dimensi atau 3 Dimensi yang tersedia akan muncul dengan sendirinya. Pada materi kekayaan budaya Indonesia ini media *Pop-up Book* berbasis *Augmented Reality* berisi gambar rumah adat, pakaian adat serta makanan tradisional di Indonesia. Dengan kemudahan *Augmented Reality* dalam pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang hasil belajar peserta didik. Dengan media pembelajaran *Pop Up Book* yang dilengkapi dengan *Augmented Reality* sebagai penggambaran detail terhadap materi yang sedang dibahas yakni materi kekayaan budaya di Indonesia mampu memberikan manfaat yang sangat banyak terhadap peserta didik untuk mewujudkan *student centered-learning*. Media ini mampu mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena melibatkan *designing learning experience* atau perancangan pengalaman

belajar yang berfokus pada peserta didik sebagai pembelajar aktif (Greener, 2015). Pada Kegiatan ini *designing learning experience* dilakukan dengan model pembelajaran PjBL dimana dengan model PjBL ini mampu meningkatkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Guo et al. (2020) & Rohmah et al. (2020) bahwa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan fokus pada hasil *affective, cognitive, dan behavioral* melalui perencanaan sebuah proyek dan pembuatan proyek yang dilakukan secara berkelompok dan guru hanya berperan sebagai moderator dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Joho 03 Mojolaban pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia sebelum dilakukan tindakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* termasuk kedalam kriteria belum tuntas dengan persentasi keseluruhan memperoleh 22% pada pra siklus. Sedangkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Joho 03 Mojolaban setelah adanya perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* pada materi kekayaan budaya Indonesia mengalami kenaikan pada siklus 1 menjadi 45% peserta didik yang sudah tuntas dan pada siklus 2 mengalami kenaikan ketuntasan belajar menjadi 86% pada siklus 2 dengan rincian peserta didik yang sudah tuntas berjumlah 19 siswa dari 22 siswa. Dari hal tersebut menyatakan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis

Augmented Reality pada pembelajaran kelas IV materi kekayaan budaya Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, menarik minat dan motivasi peserta didik, membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, serta mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O., & Ulfah. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88/51>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 586–595. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Choudhary, Y., Gaurav, Gope, L. M., Gupta, A. K., Sehgal, A., & Viridi, K. (2023). Augmented Reality in Education. *International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology (IJRASET)*, 11(9), 1830–1836.
- Dolong, J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293–300. <http://alvanghf-alvan.blogspot.co.id/2012/03/relevansi-dan-regulasi.html?m=1>
- Greener, S. (2015). What do we mean by “student-centred” learning? *Interactive Learning Environments*, 23(1), 1–2. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1005423>

- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Mahmud, & Tedi, P. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas* (I. Suntana, Ed.; 2nd ed.). Tsabita Grafika.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Ozarslan, Y., & Kesim, M. (2012). Augmented Reality in Education: Current Technologies and the Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 297–302.
- Rohmah, S. N., Waluya, S. B., Rochmad, & Wardono. (2020). Project based learning to improve student learning activeness. *Journal of Physics: Conference Series*, 1613(1), 012079.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012079>
- Sekolah Dasar, D. (2024). *Menyiapkan Pendidik Profesional di Era Society 5.0*.
- Taketa, N., Hayashi, K., Kato, H., & Noshida, S. (2007). Virtual Pop-Up Book Based on Augmented Reality. *Human Interface and the Management of Information. Interacting in Information Environments*, 475–484.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27.
<https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/edukatif/article/download/53/47/>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(1), 87–93.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa-kun/article/view/1793/1487>
- Yanto, N., GH, M., & Zubair, S. (2023). The Effect of Pop Up Book Media in Science Learning: A Literature Review. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 214–220.
<https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1772>