ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Interaktif Berbasis *Augmented Content* pada Mata Pelajaran IPA untuk Mengembangkan Literasi Visual Peserta Didik Kelas 6 di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung"** ini ditulis oleh Desy Citra Amanda, NIM 1860205222170, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Dosen Pembimbing Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci : Buku Saku, *Augmented Content*, Literasi Visual

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, pendidik masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal dalam pembelajaran IPA di kelas 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Kondisi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar dan literasi visual peserta didik serta kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, khusunya pada materi sistem tata surya. Salah satu solusi yaitu pengembangan media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content* pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan literasi visual peserta didik kelas 6 di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, dan (2) mengetahui keefektifan media pembelajaran buku saku interakti berbasis *augmented content* pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan literasi visual peserta didik kelas 6 di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan, dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji cobakan kepada pesrta didik kelas 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket, uji tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media buku saku interaktif berbasis *augmented content* dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli materi 95,38% dan ahli media 92,30%. (2) keefektifan media buku saku interaktif berbasis *augmented content* ditunjukkan oleh respon peserta didik dengan persentase 92,35% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon dari pendidik dengan persentase 92% dengan kategori sangat layak. Media ini juga efektif dalam meningkatkan literasi visual peserta didik dengan nilai N-Gain 0,78% dengan kategori tinggi, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian, media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

ABSTRACT

The thesis with the title **"Development of Augmented Content-Based Interactive Pocket Book Learning Media in Science Subjects to Develop Visual Literacy of Grade 6 Students at MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung"** was written by Desy Citra Amanda, NIM 1860205222170, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Supervisor Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Pocket Books, Augmented Content, Visual Literacy

This research is motivated by the use of learning media that is still conventional, educators still use the lecture learning model and have not utilized technologybased media optimally in science learning in grade 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. This condition causes low learning outcomes and visual literacy of students as well as difficulties in understanding abstract material, especially in the material of the solar system. One solution is the development of interactive pocket book learning media based on augmented content.

The objectives of this study are to: (1) develop an interactive pocket book learning media based on augmented content in science subjects to develop visual literacy of grade 6 students at MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, and (2) determine the effectiveness of augmented content-based interactive pocket book learning media in science subjects to develop visual literacy of grade 6 students at MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

This research uses *the* Research and Development (R&D) method, namely research and development, with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was validated by material experts and media experts, then tested on 6th grade students of MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung using data collection techniques, namely interviews, questionnaires, test tests, and documentation.

The results of the study show that: (1) the development of augmented content-based interactive pocket book media was declared very feasible with a validation percentage of material experts of 95.38% and media experts of 92.30%. (2) The effectiveness of augmented content-based interactive pocket book media is shown by the response of students with a percentage of 92.35% with the very good category, while the response from educators with a percentage of 92% with the very decent category. This media is also effective in increasing students' visual literacy with an N-Gain value of 0.78% in the high category, which is shown through an increase in learning outcomes from pretest to posttest. Thus, interactive pocket book learning media based on augmented content can be used as an alternative learning media that is innovative and interesting in science learning in elementary schools.

الملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير وسائط التعلم التفاعلية المعتمد ة على المحتوى المعزز في موا د العلوم لتطوير الثقافة البصرية لطلاب الصف السادس في مدرسة ابتدائية إسلامية بودوريجو سومبرغيمبولتولونغاغونغ كتبها ديسي سيترا أماندا، رقم تسجيل الطالب ١٨٦٠٢٠٥٢٢٢١٧٠، برنامج تعليم المعلمين
في مدرسة ابتدية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة إسلامية حكومية سي د علي رحمت الله تولونغاغونغ، المشرف الدكتور أوسوات الحسنة. شرطة إس.

الكلمات المفتاحية : دفاتر الجيب، المحتوى المعزز، الثقافة البصرية

هذا البحث مدفوع باستخدام وسائل تعلم لا تزال تقليدية، حيث لا يزال المعلمون يستخدمون نموذج التعلم المحاضري ولم يستخدموا الوسائط التقنية بشكل مثالي في تعلم العلوم في الصف السادس المدرسة الابتدائية بودوريجو سومبرغيمبول تولونغاغونغ. تسبب هذه الحالة نتائج تعلم منخفضة ومعرفة بصرية لدى الطلاب، بالإضافة إلى صعوبات في فهم المواد المجردة، خاصة في مواد النظام الشمسي. أحد الحلول هو تطوير وسائط التعلم التفاعلية من الكتب الجيبية تعتمد على المحتوى المعزز.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) تطوير وسيلة تعلم تفاعلية تعتمد على محتوى معزز في مواد العلوم لتطوير الثقافة البصرية لدى طلاب الصف السادس في مدرسة ابتدائية إسلامية بودوريجو سومبرغيمبول تولونغاغونغ ، و(٢) تحديد فعالية وسائط التعلم التفاعلية المعتمدة على المحتوى المعزز باستخدام كتب الجيب في المواد العلمية لتطوير الثقافة البصرية لطلاب الصف السادس في معهد إم آي بودوريجو سومبرغيمبول تولونغاغونغ.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (البحث والتطوير)، وهي البحث والتطوير، مع نموذج تطوير نموذج أديالذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم التحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام، ثم تم اختبارها على طلاب

الصف السادس في مدرسة ابتدائية إسلاميةبودوريجو سومبرغيمبول تولونغاغونغ با ستخدام تقنيات جمع البيانات، وهي المقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، والتوثيق.

تظهر نتائج الدراسة أن: (١) تم إعلان تطوير وسائط الدفاتر التفاعلية المعتمدة على المحتوى المعزز أمرا ممكنا جدا، بنسبة تحقق من خبراء المواد بلغت ٩٥,٣٨٪ وخبراء الإعلام بنسبة ٩٢,٣٠٪ (٢) تظهر فعالية

وسائل الكتب التفاعلية المعتمدة على المحتوى المعزز من خلال استجابة الطلاب بنسبة ٩٢,٣٥٪ مع فئة الجيد جدا، بينما استجابة المعلمين بنسبة ٩٢٪ في فئة الجيد جدا. كما أن هذا الوسائط فعال في زيادة الثقافة البصرية لدى الطلاب بقيمة –ن–غاين بنسبة ٠,٧٨٪ في الفئة العالية، ويظهر ذلك من خلال زيادة نتائج التعلم من مرحلة ما قبل الاختبار إلى ما بعد الاختبار. لذا، يمكن استخدام وسائط التعلم التفاعلية المعتمدة على المحتوى المعزز كوسيلة تعليمية بديلة مبتكرة ومثيرة للاهتمام في تعلم العلوم في المدارس الابتدائية.