

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *FIND ME* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI “AKU DAN KEBUTUHANKU” DI KELAS IV MI
ISLAMIAH WIRODITAN BOJONG
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

DWI MAYA MEILINA
NIM. 2321014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *FIND ME* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI “AKU DAN KEBUTUHANKU” DI KELAS IV MI
ISLAMIAH WIRODITAN BOJONG
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Maya Meilina
NIM : 2321014
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Pekalongan, 21 Mei 2025

Yang menyatakan



Dwi Maya Meilina
NIM. 2321014

NOTA PEMBIMBING

Kepada^{:-}

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Dwi Maya Meilina

NIM : 2321014

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi “Aku Dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 21 Mei 2025

Pembimbing,



Imam Prayogo Pujiono, M.Kom.

NIP. 19940107 202203 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : **DWI MAYA MEILINA**

NIM : **2321014**

Program Studi: **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *FIND ME* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI “AKU DAN KEBUTUHANKU” DI KELAS IV MI
ISLAMIYAH WIRODITAN BOJONG KABUPATEN
PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Kamis tanggal 19 Juni 2025 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Isriani Hardini, M.A., Ph.D.
NIP. 19810530 200901 2 007

Penguji II

Aan Fadia Annur, M.Pd.
NIP. 19890527 201903 2 010

Pekalongan, 24 Juni 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mulihsin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah meberikan rahmat, hidayah, dan taufiqnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Shalawat dan salam bagi Rasulullah SAW, keluarga, serta sahabat dan pengikutnya yang istiqomah hingga yaumil akhir. Tidak ada kata yang sempurna, tetapi hanya ada kata selesai. Skripsi ini dengan segenap ketulusan peneliti mempersembahkan kepada :

1. Almamater Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan tercinta
2. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Wibowo dan Ibu Rasimah yang senantiasa memberikan segala cinta, do'a, dukungan dan pengorbanan yang tiada henti baik dari segi materil maupun semangat yang selalu diberikan untuk saya. Setiap langkah dan pencapaian dalam hidup saya tentunya tidak terlepas dari kasih sayang, bimbingan, do'a serta ketulusan hati Bapak dan Ibu yang tiada henti. Saya sangat berterima kasih kepada bapak dan ibu yang sangat memberikan motivasi dan kepercayaan kepada saya untuk menyelesaikan studi di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dengan penuh cinta dan rasa hormat saya persembahkan skripsi ini kepada bapak dan ibu,.
3. Teruntuk kakakku tersayang Diah Ayu safitri, terimakasih sudah memberikan semangat, do'a yang tiada henti, memberikan hiburan dikala bersedih dan lelah dan sumber motivasi bagi adikmu ini agar tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.

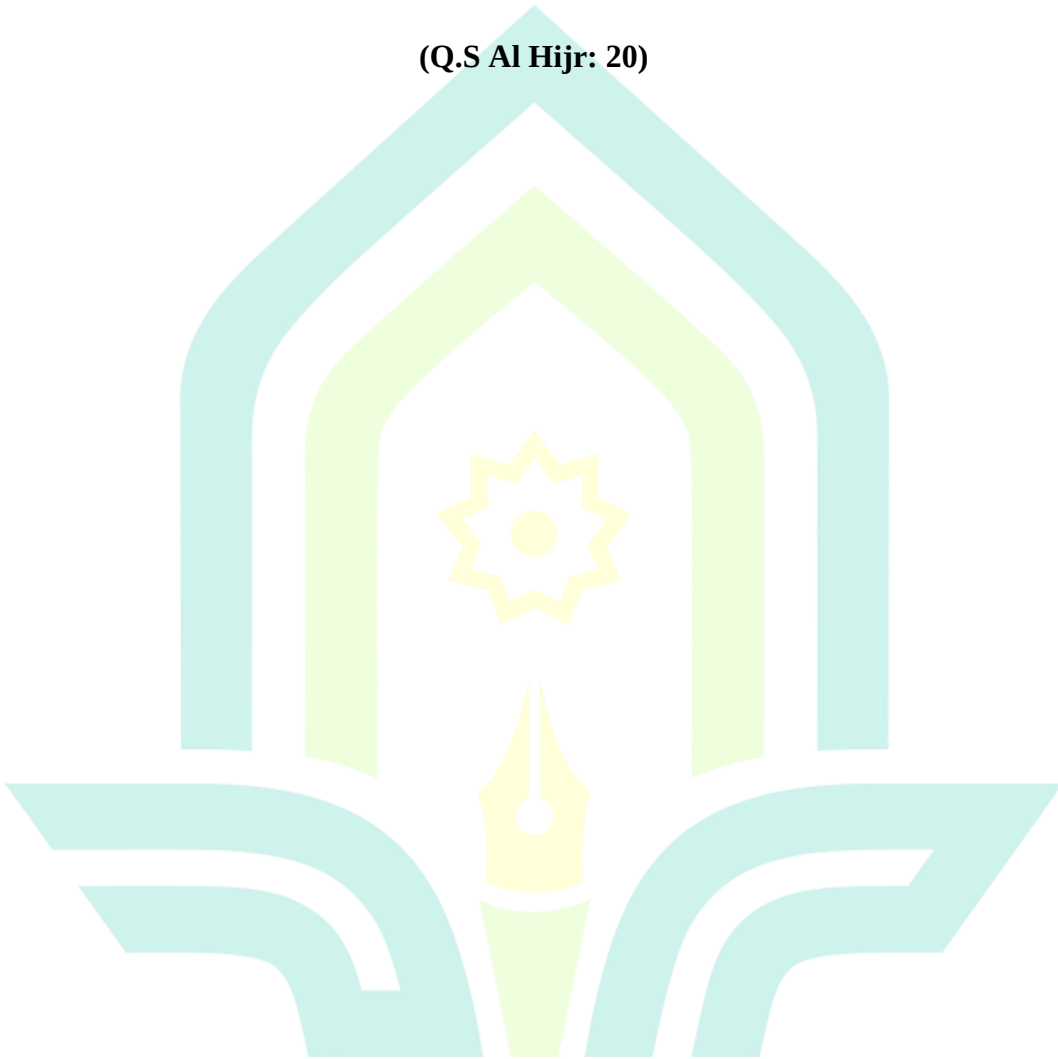
4. Bapak Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Imam Prayogo Pujiono, M.Kom. yang memberikan bimbingan, saran yang berharga, dan do'anya kepada peneliti.
5. Semua dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman dan bimbingan selama perkuliahan.
6. Sahabat dan teman- teman saya semua terimakasih atas semangat, motivasi, saran yang begitu berarti disaat lelah dan merayakan keberhasilan bersama.
7. Kepada sekolah MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan dan jajarannya, terimakasih telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MI Islamiyah Wiroditan Bojong hingga akhir penelitian.
8. Kepada adik -adik siswa dan siswi MI Islamiyah Wiroditan Bojong semuanya dan khususnya kelas IV terimakasih sudah bersedia untuk menjadi narasumber dan responden bagi penulis.
9. Kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

MOTTO

وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعَاشٍ وَمَنْ نَّسْتُمْ لَهُ بِرَازِقِينَ (٢٠)

“ Kami telah menjadikan di sana sumber-sumber kehidupan untukmu dan
(menjadikan pula) makhluk hidup yang bukan kamu pemberi rezekinya”

(Q.S Al Hjr: 20)



ABSTRAK

Meilina, Dwi Maya. 2025. *Pengembangan Game Edukasi Find Me Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Materi “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Imam Proyogo Pujiono, M.Kom.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Find Me, Game Edukasi, IPAS, Pengembangan*

Penelitian ini didasari tantangan guru saat ini yang harus kreatif dan inovatif terhadap teknologi yang semakin berkembang. Media membantu siswa dalam memahami materi yang masih bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret seperti pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan lain, karena kurangnya antusias siswa dengan metode klasikal dan konvensional serta media pembelajaran yang tersedia disekolah. Memanfaatkan teknologi berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini. Teknologi ini dapat memunculkan visual dalam bentuk 3D. MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan menghadapi permasalahan yang sama khususnya pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”. Materi ini berkaitan dengan kebutuhan prioritas dan keinginan manusia. Peneliti tertarik untuk mengkaji masalah untuk mengembangkan *game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan *game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* yang dilakukan dengan prosedur tahapan pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kebutuhan, analisis data angket ahli materi dan ahli media, respon guru dan respon siswa. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan: 1) Hasil penilaian produk menggunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil sangat layak digunakan dengan skor ahli materi I memperoleh presentase 100%, ahli materi II memperoleh skor presentase 83,75%, ahli media I memperoleh skor presentase 80% dan ahli media II memperoleh skor presentase 94%. Adapun hasil respon guru menunjukkan hasil skor presentase 80% dan rata – rata respon siswa memperoleh skor presentase 86%. 2) Hasil kelayakan produk menunjukkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Swt, yang senantiasa melimpahkan nikmat, rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *FIND ME* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI “AKU DAN KEBUTUHANKU” DI KELAS IV MI ISLAMIYAH WIRODITAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN”**. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak hambatan yang dialami dalam menyelesaikan skripsi ini, tetapi berkat kerja keras dan do’a yang tiada henti dari orang tua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian skripsi ini yakni dengan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan beserta dengan stafnya.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

4. Bapak Imam Proyogo Pujiono, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Akhmad Afroni, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan Guru MI Islamiyah Wiroditan Bojong yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan kakak saya yang telah memberikan do'a dan dukungan serta motivasi bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua sahabat dan teman – teman PGMI angkatan 2021 yang telah menemani selama ini dan berjuang bersama menyelesaikan skripsi.

Peneliti telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan optimal dan maksimal, tetapi peneliti juga mengharapkan saran serta kritik berbagai pihak dalam meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ini dapat berguna bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal'alam.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Deskripsi Teoritik	10
1. <i>Game</i> Edukasi	10
2. <i>Game</i> Edukasi <i>Find Me</i>	18
3. <i>Augmented Reality</i>	22
4. Mata Pelajaran IPAS	28
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Desain Penelitian	44
3.2 Prosedur Penelitian	44
3.3 Sumber Data dan Subyek Penelitian.....	47
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.5 Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian	62
4.2 Pembahasan.....	108
BAB V PENUTUP	116
5.1 Kesimpulan	116
5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	33
Tabel 3.1 Instrumen Kisi-Kisi Penilaian Untuk Ahli Media.....	51
Tabel 3.2 Instrumen Kisi-Kisi Penilaian Untuk Ahli Materi	51
Tabel 3.3 Instrumen Kisi-Kisi Respon Guru	52
Tabel 3.4 Indikator Kisi-Kisi Respon Siswa.....	53
Tabel 3.5 Kisi - Kisi Soal dalam <i>Game</i> Edukasi <i>Find Me</i>	54
Tabel 3.6 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	55
Tabel 3.7 Presentase Kelayakan.....	56
Tabel 4.1 Sumber Daya Manusia MI Islamiyah Wiroditan Bojong	59
Tabel 4.2 Data Jumlah Siswa MI Islamiyah Wiroditan Bojong Tahun Pelajaran 2024/2025.....	60
Tabel 4.3 Data Keadaan Sarana Dan Prasarana MI Islamiyah Wiroditan Bojong Tahun Pelajaran 2024/2025.....	61
Tabel 4.4 Tahapan Pengembangan Materi <i>Power Point</i> Interaktif.....	71
Tabel 4.5 Tahapan Pengembangan QR <i>Marker</i>	73
Tabel 4.6 Tampilan Desain Keseluruhan <i>Game</i> Edukasi <i>Find Me</i>	77
Tabel 4.7 Hasil validasi Ahli Materi I.....	92
Tabel 4.8 Validasi Ahli Materi II.....	93
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media I	95
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media II.....	96
Tabel 4.11 Revisi Produk.....	98
Tabel 4.12 Komentar dan Saran Ahli Materi	105
Tabel 4.13 Komentar dan Saran Ahli Media	106
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Respon Guru	107
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Respon Siswa.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	43
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE	44
Gambar 4.1 Implementasi Produk Pengembangan	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	124
Lampiran 2 : Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	125
Lampiran 3 : Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Materi.....	126
Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Media	128
Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Guru	130
Lampiran 6 : Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Siswa.....	132
Lampiran 7 : Surat Pengantar Validasi Ahli Materi I	134
Lampiran 8 : Surat Pengantar Validasi Ahli Materi II.....	135
Lampiran 9 : Surat Pengantar Validasi Ahli Media I.....	136
Lampiran 10 : Surat Pengantar Validasi Ahli Media II	137
Lampiran 11 : Pedoman Observasi	138
Lampiran 12 : Hasil Observasi.....	140
Lampiran 13 : Pedoman Wawancara	142
Lampiran 14 : Hasil Wawancara Guru Kelas IV	143
Lampiran 15 : Pedoman Wawancara 4 Siswa.....	145
Lampiran 16 : Hasil Wawancara Siswa 1	146
Lampiran 17 : Hasil Wawancara Siswa 2	147
Lampiran 18 : Hasil Wawancara Siswa 3	148
Lampiran 19 : Hasil Wawancara Siswa 4	149
Lampiran 20 : Hasil Validasi Kelayakan dari Ahli Materi I.....	150
Lampiran 21 : Hasil Validasi Kelayakan dari Ahli Materi II.....	153
Lampiran 22 : Hasil Validasi Kelayakan dari Ahli Media I	156
Lampiran 23 : Hasil Validasi Kelayakan dari Ahli Media II.....	159
Lampiran 24 : Hasil Respon Guru Kelas IV	162
Lampiran 25 : Hasil Respon Siswa Kelas IV	165
Lampiran 26 : Hasil Presentase Rata-Rata Respon Siswa Kelas IV	174
Lampiran 27 : Pedoman Dokumentasi	176
Lampiran 28 : Hasil Dokumentasi	177
Lampiran 29: Daftar Riwayat Hidup Peneliti	185

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran memiliki variasi bentuk yang beragam. Media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya adalah *Game* edukasi dengan pemanfaatan *Augmented Reality*. *Game* edukasi dirancang untuk memotivasi peserta didik agar belajar secara aktif dan kreatif. Dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari materi (Damarjati & Miatun, 2021: 3). Dalam hal ini, pengembangan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* yang dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Penggunaan *Augmented Reality* dalam kegiatan *game* edukasi memberikan objek maya 2D atau 3D yang memberikan gambaran virtual kedalam lingkungan nyata dengan menggabungkan konten virtual ke dalam lingkungan fisik (Rinaldi et al., 2024: 21). Menurut Ummah dan Ariwibowo menjelaskan bahwa media dengan visual yang baik dapat memberikan konsep materi yang lebih memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami materi pelajaran (Rofi'i et al., 2023: 436). Selain itu, pengembangan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan bagi sekolah, pendidik, dan peserta didik dalam menentukan proses pembelajaran (Sonia Yulia Friska, Amar Salahuddin, 2023: 2).

Pada tingkat Sekolah Dasar, ada perbedaan terkait mata pelajaran dari kurikulum sebelumnya. Di antaranya adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi satu ilmu yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Zainuri, 2023: 4). Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah IPAS yang mencakup materi “Aku dan Kebutuhanku”. Materi “Aku dan Kebutuhanku” dalam mata pelajaran IPAS membahas tentang kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, kebutuhan tersier dan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan yang berkaitan dengan kebutuhan dasar manusia. Namun, materi ini sering dianggap kurang menarik oleh sebagian besar peserta didik dan pada kenyataannya peserta didik tentu belum sepenuhnya menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya tentang materi tersebut, sehingga mereka mungkin tidak menyadari pentingnya konsep materi yang diajarkan. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” dengan desain yang lebih menarik dan mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Realita di sekolah, guru lebih banyak mengandalkan lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket yang sudah tersedia untuk kegiatan pembelajaran dikelas. Guru belum sepenuhnya memahami akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menyiapkan perangkat pembelajaran lainnya, terutama pada variasi media (Monoarfa & Haling, 2021: 3). Guru mengajar dengan cara klasikal dalam proses pembelajaran karena kurangnya variasi media pembelajaran. Hal ini terjadi

karena kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Permasalahan lainnya adalah mengenai pengembangan diri guru dalam hal teknologi pada media pembelajaran. Teknologi pada era digital saat ini, dapat dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran. Selama proses belajar mengajar, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan akurat dapat menunjang daya tarik, efektivitas, dan efisiensi dalam pembelajaran (Wulandari et al., 2023: 3929).

Berdasarkan hasil observasi di MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan terdapat tantangan dalam pembelajaran Mata Pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”. Pada pembelajaran ditemukan beberapa masalah diantaranya kurangnya antusias peserta didik dengan metode pembelajaran yang konvensional dan klasikal serta media pembelajaran yang digunakan kurang beragam. Guru masih memfokuskan materi pada media buku atau menyampaikan materi secara lisan saja dan belum memanfaatkan teknologi seperti penggunaan media berbasis teknologi, sehingga pembelajaran terlihat kurang variatif.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan, maka diperlukan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan demikian, solusi dari permasalahan di atas peneliti mencoba untuk mengembangkan media melalui pengembangan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”. Alternatif media yang dapat

dibuat adalah *Game* Edukasi “*Adventure to Find My Needs*” yang disingkat dengan sebutan “*Find Me*” berbasis *Augmented Reality*. *Game* edukasi berbasis *Augmented Reality* berisi materi IPAS tentang “Aku dan Kebutuhanku” dan soal berupa pertanyaan interaktif yang berkaitan dengan materi tersebut .

Game edukasi dengan nama *Find Me* diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi mata pelajaran IPAS. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” media pembelajaran masih menggunakan buku, LKS, dan terkadang media PPT.
2. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran kurang bervariasi dalam pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih cenderung konvensional dan klasikal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi agar penelitian ini berfokus pada pengembangan produk dan mengukur kelayakan media *Game* Edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari konteks yang telah di paparkan, rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan.

2. Untuk mengukur kelayakan produk *Game Edukasi Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang dapat memberikan dedikasi berupa media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan manfaat di bidang pendidikan ataupun dapat digunakan sebagai rujukan peneliti – peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dengan menggunakan media pembelajaran baru ini dapat membantu dan mendukung kegiatan pembelajaran berkaitan dengan mata pelajaran IPAS
- b. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan tentang mata pelajaran IPAS khususnya materi “Aku dan Kebutuhanku”
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan motivasi, kreativitas dan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu produk penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu landasan untuk pengembangan selanjutnya terkait

media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran IPAS. Selain itu diharapkan dapat memberikan pemahaman pentingnya inovasi sesuai perkembangan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif

- e. Bagi masyarakat, pengembangan *game* edukasi *Find Me* ini dapat memberikan kontribusi sebagai rujukan dalam memberikan pemahaman tentang mata pelajaran IPAS dan pentingnya adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah sebagai berikut:

1. Pengembangan *Game* Edukasi *Find Me* ini berupa materi yang disajikan dalam bentuk *Power Point* interaktif dan beberapa kartu QR (*Quick Response code*) *Marker* yang berbasis *Augmented Reality* yang didalamnya terdapat latihan soal yang berkaitan dengan materi, dan gambar gambar pendukung lainnya. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu solusi media berbasis teknologi *Augmented Reality* yang dapat dimanfaatkan bagi guru dan peserta didik kelas IV MI.
2. Produk pengembangan yang berupa materi dalam bentuk *Power Point* interaktif dan kartu QR berbasis *Augmented Reality* yang dimainkan dalam bentuk *game* atau permainan edukasi di kelas. Kartu QR *Marker* ini berisi

latihan soal yang terdiri dari 10 soal yang dikerjakan setelah siswa belajar melalui *Power Point* interaktif secara mandiri dengan bimbingan guru bersama setiap kelompok. Siswa akan diajak untuk belajar bersama kelompoknya melalui *Power Point* interaktif, kemudian setiap anggota kelompok bergantian memulai *game* dengan berlari zig-zag dan memindai atau menscan kartu QR *Marker* untuk memunculkan latihan soal dan gambar dalam bentuk 3D serta menuliskan jawaban pada lembar jawaban dengan waktu yang ditentukan. *Game* Edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* akan diterapkan pada kelas IV sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan desain yang berbeda, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

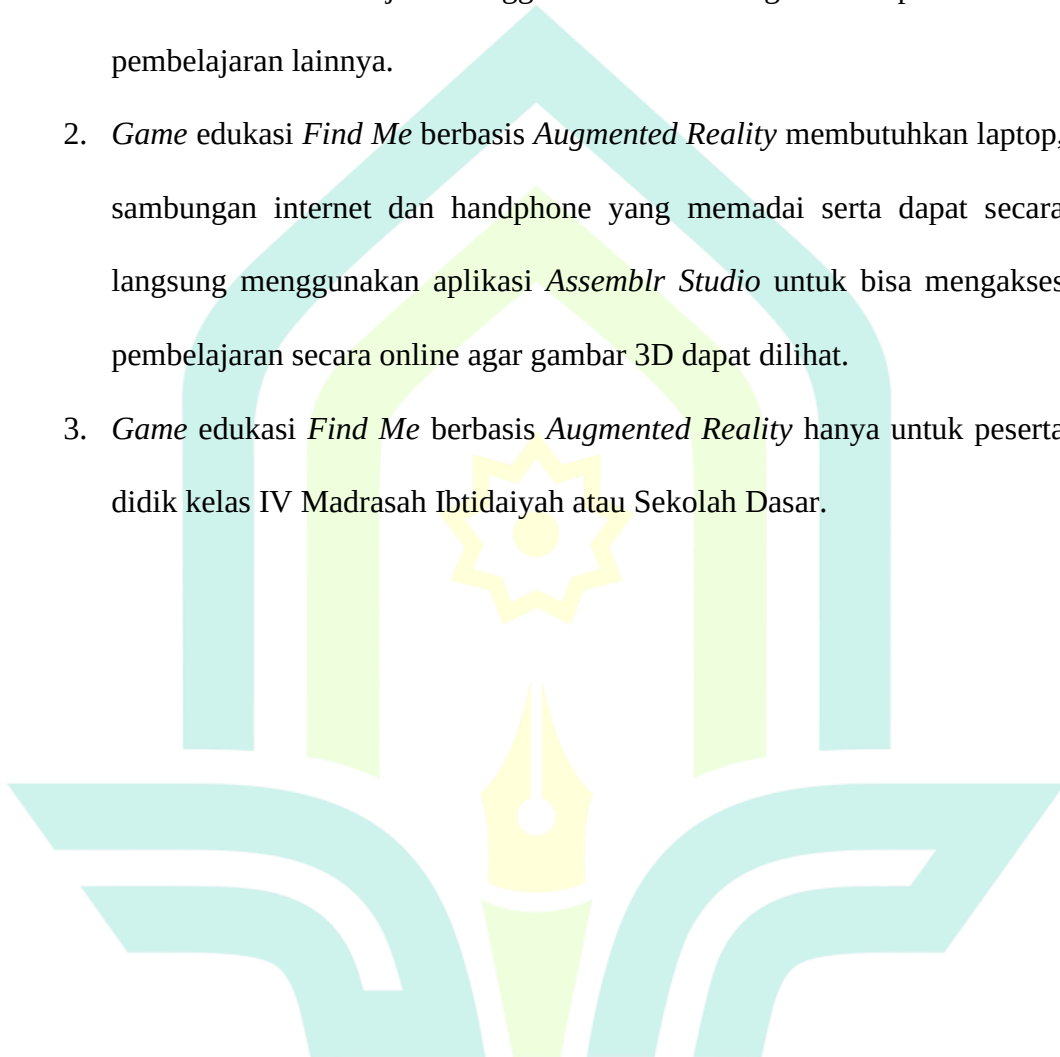
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan peneliti dalam mengembangkan *Game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran IPAS Meteri “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI sebagai berikut:

1. *Game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* untuk menjadi penunjang dalam proses pembelajaran khususnya materi IPAS.
2. *Game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif media dengan cara memvisualisasikan gambar melalui 3D dengan efek yang tampak nyata sehingga membuatnya menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam Pengembangan *Game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran IPAS Materi “Aku dan Kebutuhanku” di Kelas IV MI memiliki keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* ini hanya memuat satu sub bab materi saja sehingga tidak bisa digunakan pada materi pembelajaran lainnya.
2. *Game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* membutuhkan laptop, sambungan internet dan handphone yang memadai serta dapat secara langsung menggunakan aplikasi *Assemblr Studio* untuk bisa mengakses pembelajaran secara online agar gambar 3D dapat dilihat.
3. *Game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* hanya untuk peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian dan pengembangan *game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV MI Islamiyah Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan, peneliti menyampaikan kesimpulan yang berpedoman pada rumusan masalah bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan produk ini yaitu aplikasi canva dan aplikasi *Assemblr Studio*. Produk ini berisi materi yang disajikan dalam bentuk power poin interaktif melalui link web canva dan latihan soal dalam bentuk kartu QR *Marker* yang memunculkan gambar dan soal 3D melalui scan menggunakan handphone. Produk ini dimainkan secara berkelompok dengan cara siswa belajar bersama dengan kelompoknya terlebih dahulu melalui laptop yang sudah terhubung dengan power poin interaktif, kemudian siswa diarahkan dengan pola *game* atau permainan berlari zig-zag untuk mencapai meja permainan yang sudah tersedia

buku panduan penggunaan, box yang berisi kartu QR *Marker* dan handphone. Kemudian, siswa memulai scan kartu QR *Marker* agar memunculkan gambar dan latihan soal berbentuk 3D dan menuliskan jawaban pada kertas jawaban yang tersedia dengan waktu yang ditentukan.

2. Kelayakan produk *game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran yang bersumber dari penilaian validator 2 ahli materi dan ahli media. Hasil dari uji validator materi I memperoleh skor 100% dengan kategori “sangat layak” dan ahli materi II memperoleh skor 83,75% dengan kategori “sangat layak”. Adapun hasil dari ahli media I memperoleh skor 80% dengan kategori “layak” dan ahli media II memperoleh skor 94% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil dari respon guru memperoleh skor 80% dengan kategori “layak” dan hasil respon siswa dengan rata-rata skor 86% dengan kategori “sangat layak. Sehingga jika dilihat dari hasil penilaian validator dari para ahli, respon guru dan respon siswa, maka disimpulkan bahwa *game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Pada penelitian dan pengembangan *game* edukasi *Find Me* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV, peneliti berharap penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan sehingga memberikan manfaat bagi orang lain. Produk ini tentu masih diperlukan pengembangan dan perbaikan agar lebih berkualitas sehingga terdapat saran, yaitu :

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya diharapkan produk yang dibuat dapat disempurnakan, lebih kreatif dan inovatif agar dapat digunakan sebagai pembelajaran bagi siswa. Selain itu, pengembangan produk bagi pengembang selanjutnya diharapkan mengikuti kebutuhan pendidikan dan perkembangan teknologi yang setiap waktunya berkembang secara pesat agar membantu dan memastikan produk sesuai, efektif dan relevan.
2. Bagi guru, produk ini dapat digunakan sebagai media dalam mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” agar anak lebih mudah memahami dan mempraktekan dalam memilih skala prioritas antara kebutuhan dan keinginan. Selain itu produk ini dapat memotivasi siswa dan aktif secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pola kelompok dan permainan yang memberikan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan.

3. Bagi pembaca, diharapkan dapat mengembangkan berbagai media dalam bentuk lainnya yang kreatif, inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi agar mendapatkan produk yang sempurna, menyenangkan bagi siswa serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Alwi, M., Sutajaya, M., & Suja, I. W. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 9(1), 1–9.
- Amalia, F., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., & Setianingsih, N. I. (2020). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.
- Aorora Nur Aini, D. (2021). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Unity*. Universitas PGRI Semarang. <https://doi.org/10.31857/s0044461820020164>
- Apriliani, N. A. (2024). *Pengembangan Media Main Beras (Majalah Interaktif Belajar IPAS) berbasis Augmented Reality pada Materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Semarang.
- Arifannisa, D. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bayu Purbo Wartoyo, Muhammad Agung, dan A. M. A. (2023). *Mudah Membuat Augmented Reality*. PT Intense Mojokerto Bintang Sembilan.
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Hamidulloh Ibda, Anikoh, D. (2021). *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.

- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Harini, E. O. (2022). Analisis Manfaat Pengintegrasian Augmented Reality Pada Bahan Ajar Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal EPISTEMA*, 3(2), hlm.79. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i2.50570>
- Hidayat, L. (2024). Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya melalui Aplikasi Augmented Reality untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. *Journal of Education Research*, 5(1), 781–794.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Laila, M. E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sol-AR (Solar System Augmented Reality) Pada Muatan Pelajaran IPA Bagi Siswa Kelas VI SDN Betokan 3 Demak*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1085–1092.
- Nabila Putri Wahiddiyah, Ayudhia Nur Luthfia, Desy Safitri, & Sujarwo Sujarwo. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Menyajikan Informasi Sejarah dengan Realitas Tambahan. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 115–124. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1535>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591–604. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.552>
- Pramesila, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas IV SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v4i2.2617>

- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20–28. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Rofi'i, A., Suhandi Saputra, D., Afriyuni Yonanda, D., & Febriyanto, B. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 344–350. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4754>
- Samin. (2023). *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi* (R. Kusumawati (ed.)). CV. Mega Press Nusantara.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Selindawati, Hayu, W. R. R., & Gunadi, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPAS. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5143–5156. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13025>
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Silviana, E. & D. (2023). Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 409–424.
- Siti Muvidah Nur Afifah, Arga Pratama, Atika Setyaningrum, R. M. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Sonia Yulia Friska, Amar Salahuddin, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantuan Canva Dalam Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 134–138.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

- Vari, Y. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran IPA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 70–75. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i2.55984>
- Wahyu Kurniawati, D. (2023). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. IB Press. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484 _SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Wiroditan, T. P. K. M. (2021). *Profil Sekolah MI Islamiyah Wiroditan Bojong*. MII Wiroditan Bojong.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zainuri, Ah. (2023). Manajemen Kurikulum Merdeka. In *Penerbit Buku Literasiologi*.