

## **MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY SCRAPBOOK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA KELAS V**

**Aura Rifqah Nabila<sup>1</sup>, Otib Satibi Hidayat<sup>2</sup>, Uswatun Hasanah<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Jakarta<sup>1,2,3</sup>

po-sel: [aurarifqah@gmail.com](mailto:aurarifqah@gmail.com)<sup>1</sup>, [otibsatibi@unj.ac.id](mailto:otibsatibi@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [uswatunhasanah@unj.ac.id](mailto:uswatunhasanah@unj.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi awal untuk merancang *draft* media pembelajaran *augmented reality* scrapbook berbasis *Problem Based Learning* pada materi organ tubuh manusia kelas V. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini peneliti hanya berfokus pada tahap awal yaitu melakukan analisis kebutuhan (*analyze*). Pengumpulan awal informasi menggunakan metode studi lapangan dengan menyebarkan angket kebutuhan media pembelajaran *augmented reality* scrapbook berbasis *Problem Based Learning* pada materi organ tubuh manusia kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri Jatisampurna 01. Berdasarkan studi lapangan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa diperoleh, 54% siswa merasa kesulitan ketika mempelajari materi organ tubuh manusia karena materi bersifat abstrak dan 73% siswa merasa kurang dengan media pembelajaran yang digunakan sekarang. Guru juga sependapat bahwa media yang digunakan saat mengajarkan materi organ tubuh manusia kurang mendukung. Setelah memahami apa yang dimaksud dengan teknologi *augmented reality* dan mengetahui media pembelajaran scrapbook seluruh guru dan 73% siswa sangat tertarik dan ingin menggunakan media pembelajaran *augmented reality* scrapbook berbasis *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci :** *Augmented Reality, Scrapbook, Problem Based Learning*

### **ABSTRACT**

*This study aims to collect preliminary information to design a draft of problem-based learning media for the human body organs in class V. This research is a type of research and development using the ADDIE. This study the researchers only focused on the initial stage, namely conducting a needs analysis. The initial collection of information used the field study method by distributing demand questionnaires. learning media augmented reality scrapbook based on problem-based learning on the material of human organs to teachers and students of class V SD Negeri Jatisampurna 01. Based on field studies conducted by distributing student needs analysis questionnaires, it was found that 54% of students found it difficult when studying material on human organs because the material was abstract; 73% of students feel lacking with the learning media used now. Teachers also agree that the media they use when teaching human body material is less supportive. After understanding what is meant by augmented reality technology and knowing scrapbook learning media, all teachers and 73% of students are very interested in and want to use problem-based learning learning media for augmented reality scrapbooks in the learning process.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Scrapbook, Problem Based Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran yang berisikan kumpulan teori yang sistematis. Cara mencari tahu mengenai alam secara sistematis memiliki hubungan dengan IPA, sehingga IPA bukan hanya penguasaan mengenai kumpulan pengetahuan yang berisi fakta, konsep, maupun prinsip saja akan tetapi juga suatu proses penemuan. (Syarifuddin et al., 2020). Peserta didik dapat memahami secara sederhana mengenai konsep – konsep yang dimiliki IPA dan dapat memecahkan masalah menggunakan metode ilmiah merupakan tujuan dari pembelajaran IPA, agar tujuan pembelajaran IPA tercapai maka diperlukan pengajaran yang tepat dengan media yang menunjang materi yang diajarkan. Materi organ tubuh manusia merupakan materi IPA yang diajarkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar. Melalui materi organ tubuh manusia siswa diharapkan dapat mengetahui bentuk dan cara kerja organ tubuh manusia secara tepat. Materi organ tubuh manusia cukup sukar diajarkan apabila dalam pembelajarannya hanya menggunakan buku karena materi organ tubuh manusia bersifat abstrak sehingga untuk mengkonkretkan materi organ tubuh manusia diperlukannya sebuah media yang dapat menunjang dan memberikan gambaran yang konkret agar siswa dapat mudah memahami, mengetahui bentuk maupun cara kerja organ tubuh manusia secara tepat.

Berdasarkan metode pembelajaran organ tubuh manusia kelas V, guru-guru masih dominan menggunakan media pembelajaran berupa buku pembelajaran yang memiliki keterbatasan. Penyampaian materi organ tubuh manusia yang hanya ditampilkan dalam bentuk gambar 2 dimensi, serta penjelasan mengenai cara kerja sistem

organ tubuh manusia hanya berbentuk tulisan, sehingga siswa hanya mengerti teori saja dan pemahaman siswa mengenai organ tubuh manusia hanya bersifat sementara tidak dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan hasil wawancara yang ada pada artikel Model *User Experience* Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Untuk Anak Kelas 5 SD dengan Teknologi *Augmented Reality* menggunakan Metode *User Centered Design* yang dilakukan kepada kepala sekolah yang mengampu pelajaran IPA di kelas V SDN Bojongsoang 1, mengatakan bahwa materi organ tubuh manusia sulit dipahami oleh siswa yang menyebabkan rata-rata siswa seringkali salah dalam menyebutkan nama-nama organ tubuh karena guru di SDN Bojongsoang 1 menggunakan media pembelajaran kertas bergambar, siswa hanya bisa melihat materi organ tubuh manusia secara dua dimensi yang menyebabkan pembelajaran tidak maksimal dan tidak efektif. Media pembelajaran lainnya yang digunakan guru di SDN Bojongsoang 1 adalah alat peraga namun media alat peraga kurang maksimal hal ini disebabkan oleh fasilitas di sekolah SDN Bojongsoang 1 yang tidak terawat membuat alat peraga rusak (Bahari et al., 2017).

Solusi untuk permasalahan di atas yaitu mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang materi organ tubuh manusia salah satunya media pembelajaran scrapbook. Kelebihan yang dimiliki dari media scrapbook yaitu (1) media scrapbook menggambarkan keunikan dari pemikiran maupun aktivitas penulisnya, (2) media scrapbook dapat menunjukan pokok permasalahan yang sedang dibahas karena bersifat kongkrit dan lebih realistis, (3) Scrapbook dapat mengatasi ruang dan waktu, (4) Scrapbook dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (5) scrapbook mudah dibuat karena bahan yang diperlukan

untuk membuat scrapbook mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan khusus (Lestari et al., 2022).

Media pembelajaran Scapbook ini dilengkapi dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian tentang pengembangan scrapbook berbasis *Problem Based Learning* sebelumnya telah dilakukan oleh Restuningtyas et al. (2019) yang mengembangkan bahan ajar scrapbook berbasis model *problem based learning* pada siswa kelas 3 SD Negeri Ledug, UPK Kembaran, Kabupaten Banyumas memperoleh skor 4,3 atau masuk pada kriteria “Sangat baik”. Selanjutnya respon siswa terhadap scrapbook berbasis model *Problem Based Learning* memperoleh skor 98% maka dikategorikan “sangat setuju”. Selain itu dalam penelitian (Lestari et al., 2022). Media pembelajaran berbasis masalah memiliki kevalidan yang tinggi dengan skor yang didapatkan oleh ahli media sebesar 94,2 dengan kriteria sangat valid, skor dari ahli materi sebesar 89,58% dengan kriteria sangat valid, skor 89,01% yang didapatkan dari guru dengan kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran scrapbook berbasis PBL dengan novelty *Augmented Reality*.

Media *Augmented Reality* adalah teknologi yang menyatukan dua dimensi (2D). maupun tiga dimensi (3D) kemudian di proyeksikan dengan dunia nyata (Kemdikbud, 2018), sehingga setiap bagian dari organ tubuh manusia dapat dilihat dari berbagai sisi dan cara kerja sistem organ dalam bentuk video dapat tergambar sesuai yang terjadi secara nyata di perangkat mobile platform android. *Augmented Reality* juga sejalan dengan education 4.0 dimana pembelajaran memasukan teknologi *cyber* kedalam pembelajaran untuk mengikuti arah perubahan

teknologi untuk mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran (Khairunnisa & Aziz, 2021). Scrapbook berbasis PBL dengan novelty *Augmented Reality* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran IPA, dengan memberikan masalah-masalah yang sering ditemui di kehidupan sehari-hari dan gambaran organ tubuh manusia yang dibuat secara 3D menggunakan *Augmented Reality* siswa lebih mudah memahami materi organ tubuh manusia dan pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu, menurut Lutvi et al. (2023) siswa menyukai media yang berwarna cerah dan menarik, serta dilengkapi dengan gambar sebagai daya tarik visual.

Mengembangkan suatu media pembelajaran membutuhkan prosedur pengembangan, banyak model prosedur pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, umumnya tahap pertama untuk mengembangkan media pembelajaran adalah melakukan analisis kebutuhan agar peneliti lebih memahami perbedaan hasil akhir yang diinginkan dengan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki peserta didik sehingga media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Tujuan penelitian ini adalah studi awal pengumpulan informasi dalam rangka analisis kebutuhan untuk menyusun draft media pembelajaran *augmented reality* scrapbook berbasis *Problem Based Learning* pada materi organ tubuh manusia kelas V.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau yang disebut juga penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian untuk menghasilkan produk tertentu maupun menguji kelayakan produk tertentu. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini berpedoman pada model *Research and Development*

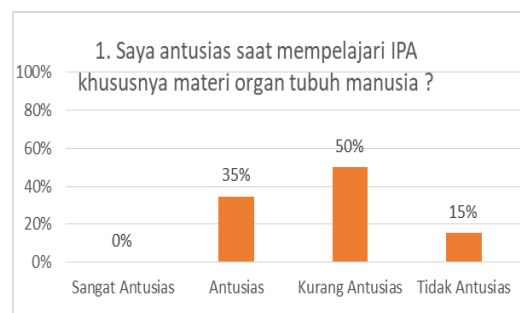
ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation* (Muzid & Napitupulu, 2023). Langkah pertama pada penelitian ini yaitu melakukan analisis dengan mengumpulkan informasi menggunakan metode studi literatur dan studi lapangan. Mengumpulkan sumber yang relevan dilakukan pada metode studi literatur, sedangkan menyebarkan angket kebutuhan siswa dan guru dengan peneliti terjun langsung ke sekolah untuk menyebarkan angket dilakukan pada studi lapangan. Instrumen angket yang digunakan yaitu angket analisis kebutuhan siswa yang terdiri dari 4 indikator dengan 9 pertanyaan. Indikator sikap siswa terdiri atas 2 pertanyaan, indikator kehadiran media pembelajaran terdiri atas 3 pertanyaan, indikator kriteria media pembelajaran terdiri dari 2 pertanyaan, dan indikator kebutuhan media pembelajaran terdiri dari 2 pertanyaan. Peneliti juga menggunakan angket analisis kebutuhan guru yang terdiri dari 8 pertanyaan dengan masing-masing jawaban berupa uraian. Instrumen angket ini digunakan untuk melihat apakah sekolah tersebut membutuhkan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Scrapbook Berbasis Problem Based Learning* Pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V (Qorimah et al., 2022). Penelitian ini mengambil sampel dari guru dan siswa Sekolah Dasar Negeri Jatisampurna 01 dengan sampel guru yang mengajar di kelas 5 A dan B dan siswa kelas 5A dan 5B.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *augmented reality scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi organ tubuh manusia kelas V hanya sampai analisis kebutuhan guru maupun siswa. Analisis kebutuhan guru maupun siswa berisi

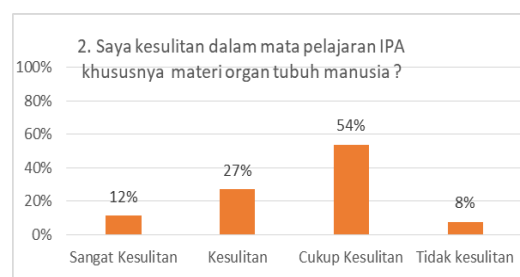
mengenai kesulitan siswa dalam mempelajari materi organ tubuh manusia, media pembelajaran yang digunakan, dan pengembangan media pembelajaran *augmented reality scrapbook* sebagai alternatif bahan ajar penunjang agar siswa lebih mudah memahami materi organ tubuh manusia kelas V. Data hasil penelitian analisis kebutuhan guru maupun siswa dikumpulkan melalui angket dengan peneliti terjun langsung ke sekolah sasaran yaitu SD Jatisampurna 01.

Analisis angket kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran *augmented reality scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi organ tubuh manusia kelas V Sekolah Dasar.



Gambar 1. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 1

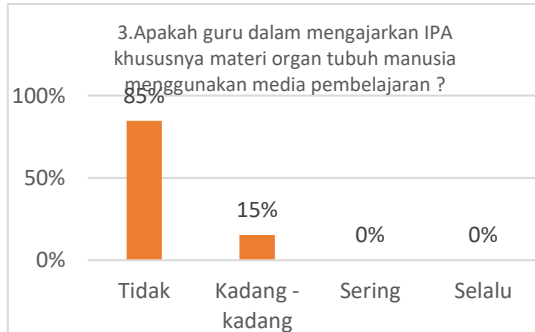
Gambar 1 merupakan hasil dari pertanyaan seberapa antusias siswa dalam mempelajari materi organ tubuh manusia. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa siswa kurang antusias dalam mempelajari materi organ tubuh manusia.



Gambar 2. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 2

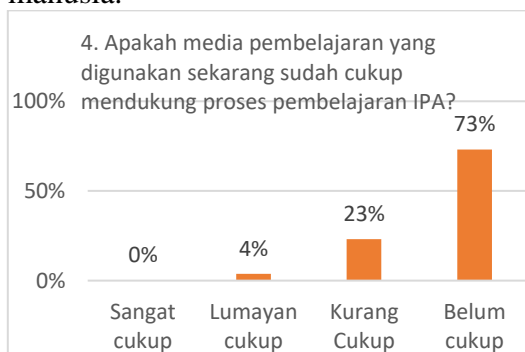
Gambar 2 merupakan hasil dari pertanyaan seberapa sulit materi organ

tubuh manusia bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa siswa cukup kesulitan dalam mempelajari materi organ tubuh manusia.



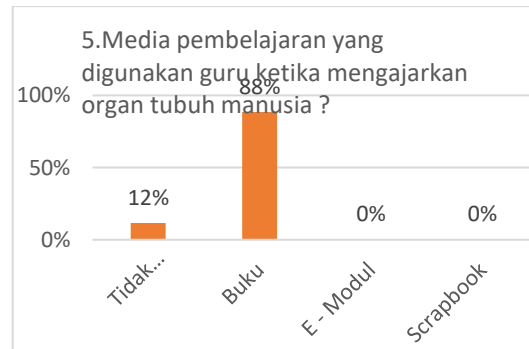
Gambar 3. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 3

Gambar 3 merupakan hasil dari pertanyaan mengenai penggunaan media dalam menerangkan materi organ tubuh manusia. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat banyaknya siswa menjawab bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan materi organ tubuh manusia.



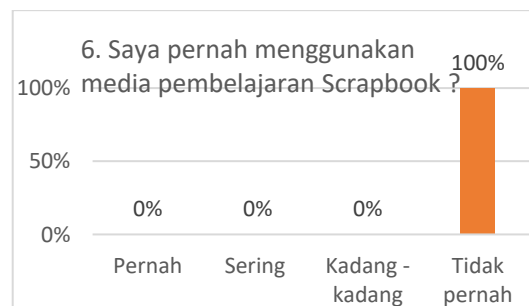
Gambar 4. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 4

Gambar 4 merupakan hasil dari pertanyaan seberapa mendukung media yang digunakan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa media yang digunakan guru belum cukup mendukung dalam proses pembelajaran IPA.



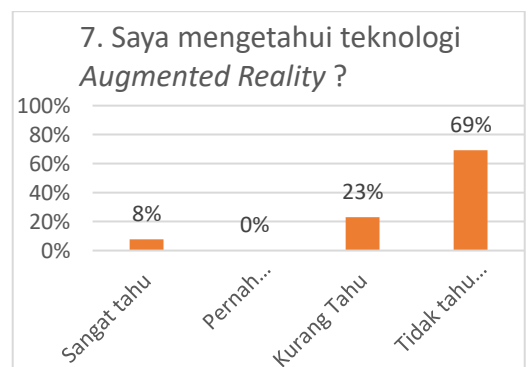
Gambar 5. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 5

Gambar 5 merupakan hasil dari pertanyaan media yang digunakan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa media yang digunakan guru yaitu buku.



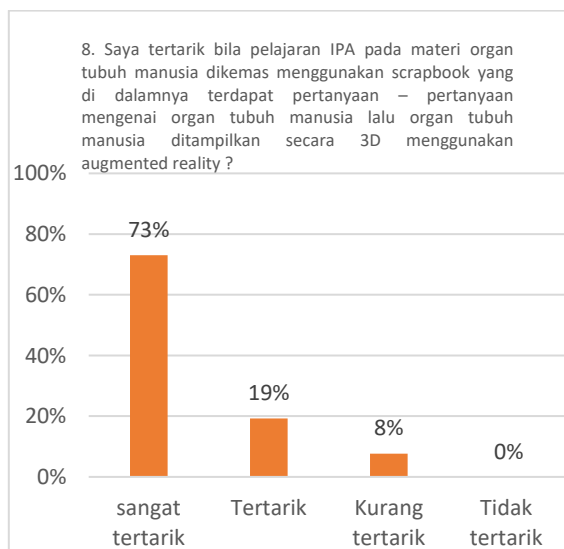
Gambar 6. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 6

Gambar 6 merupakan hasil dari pertanyaan penggunaan media scrapbook. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa siswa tidak pernah menggunakan media scrapbook dalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 7

Gambar 7 merupakan hasil dari pertanyaan seberapa tahu siswa mengenai teknologi *Augmented Reality*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa banyak siswa yang tidak mengetahui samasekali mengenai teknologi *Augmented Reality*.

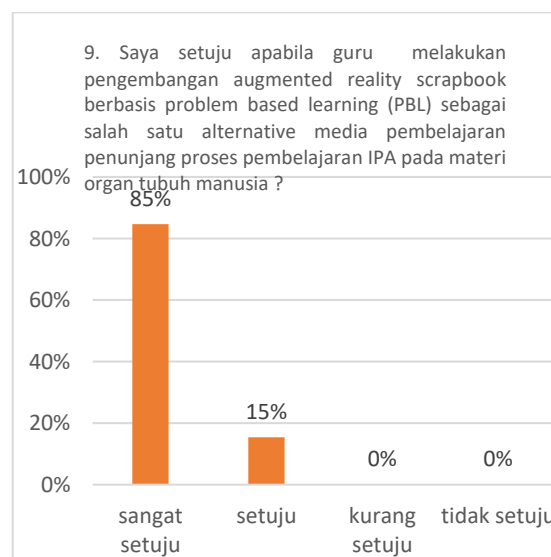


Gambar 8. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 8

Gambar 8 merupakan hasil dari pertanyaan tertarik siswa untuk menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Scrapbook Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V. Diagram 8 menunjukkan 73% sangat tertarik, 19% tertarik, 8% kurang tertarik, 0% tidak tertarik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa siswa sangat tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* Scrapbook Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V.

Gambar 9 merupakan hasil dari pertanyaan tertarik siswa untuk menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Scrapbook Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa siswa sangat setuju apabila guru mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality*

Scrapbook Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V.



Gambar 9. Hasil analisis angket kebutuhan siswa pertanyaan nomor 9

Berdasarkan Gambar 1 sampai 8 mengenai hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media *augmented reality* scrapbook berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi organ tubuh manusia. Diketahui bahwa siswa SD Jatisampurna 01 kurang antusias saat proses pembelajaran IPA materi organ tubuh manusia dikarenakan siswa cukup kesulitan memahami materi organ tubuh manusia karena materi bersifat abstrak dan media yang digunakan guru kurang menunjang, guru hanya menggunakan media buku pelajaran untuk menjelaskan materi tersebut hal ini menjadi kendala karena buku hanya menampilkan gambar diam dan gambar yang ditampilkan tidak terlalu besar. Media yang akan peneliti kembangkan yaitu scrapbook dimana media ini belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan sebagian besar siswa belum mengetahui teknologi *augmented reality*, maka dari itu siswa tertarik mencoba menggunakan media *augmented reality* scrapbook berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi organ tubuh manusia, selain itu

siswa juga tertarik karena media ini menyediakan pertanyaan-pertanyaan untuk dipecahkan siswa dan jawaban ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi. Setelah mengetahui kebutuhan siswa terhadap pengembangan media *augmented reality* scrapbook berbasis *problem based learning* (PBL)

penelitian kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan guru terhadap media *augmented reality* scrapbook. Guru yang peneliti berikan angket berjumlah 2 guru yaitu guru kelas V A dan V B SD Negeri Jatisampurna 1. Adapun hasil analisis kebutuhan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2.  
Analisis angket kebutuhan guru terhadap media *augmented reality* scrapbook

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah dalam mengajarkan IPA khususnya materi organ tubuh manusia memerlukan media pembelajaran ?	a. Diperlukan media b. Iya, memerlukan media pembelajaran sebagai contoh yang konkret
2.	Media pembelajaran apa yang sering bapak/ibu gunakan untuk mengajarkan materi organ tubuh manusia ?	a. Buku b. Alat peraga
3	Apakah media pembelajaran yang digunakan sekarang sudah cukup mendukung proses pembelajaran IPA khususnya materi organ tubuh manusia ?	a. Belum terlalu cukup b. Kurang mendukung, karena alat peraga yang digunakan terkadang sulit dijangkau oleh semua siswa
4	Apakah bapak/ibu mengetahui media pembelajaran scrapbook ?	a. Tidak mengetahui b. Iya mengetahui
5	Apakah bapak/ibu mengetahui teknologi <i>Augmented Reality</i> ?	a. Tahu, tetapi tidak terlalu mengerti b. Tidak mengetahui
6	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran gabungan dari media cetak dengan media digital ?	a. Belum pernah b. Tidak pernah, hanya menggunakan media cetak/ digital seperti ppt
7	Apakah Bapak/ Ibu sudah pernah mengembangkan media pembelajaran <i>Augmented Reality Scrapbook</i> ?	a. Belum pernah b. Belum pernah
8	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajaran <i>Augmented Reality Scrapbook</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) sebagai salah satu alternative bahan ajar penunjang proses pembelajaran IPA khususnya materi organ tubuh manusia, respon apa yang bapak/ibu guru berikan?	a. Setuju, pengembangan media tersebut sepertinya dapat memudahkan dalam menyampaikan materi organ tubuh b. Iya setuju, tentunya respon baik karena media tersebut dapat membantu siswa untuk memahami materi organ tubuh manusia secara rela ( nyata )

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran *augmented reality* scrapbook berbasis *problem based learning* (PBL) guru memerlukan media pembelajaran untuk menyampaikan materi khususnya materi organ tubuh manusia sebagai contoh yang konkret.

Jenis media pembelajaran yang guru gunakan pada saat proses pembelajaran di kelas adalah media buku dan alat peraga. Guru juga merasakan seperti yang dirasakan siswa yaitu media pembelajaran yang digunakan guru pada materi organ tubuh manusia kurang menunjang dalam menyampaikan materi

organ tubuh manusia, contohnya seperti penggunaan media buku pelajaran yang membuat siswa cepat bosan dan kurang paham terhadap materi karena hanya menampilkan tulisan, gambar dan bagi siswa yang memiliki minat baca yang kurang mereka akan merasa kesulitan mengikuti pembelajaran (Magdalena et al., 2021), selain itu buku juga memiliki keterbatasan halaman yang menyebabkan konten buku pelajaran terpaksa harus dikurangi. Media kedua yang guru gunakan yaitu alat peraga terkadang sulit dijangkau oleh semua siswa karena keterbatasan jumlah selain itu alat peraga hanya dapat menampilkan objek pembahasan dari materi kepada siswa.

Media yang akan peneliti kembangkan yaitu *scrapbook* hanya salah satu guru yang mengetahui media *scrapbook*, begitupula dengan teknologi *augmented reality* hanya salah satu guru yang mengetahui teknologi ini dan tidak terlalu mengerti teknologi *augmented reality*. Media gabungan antara cetak dan digital yang peneliti akan kembangkan belum pernah digunakan guru sebagai media dalam membantu proses pembelajaran. Kurang menunjangnya media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran materi organ tubuh manusia dan menariknya media pembelajaran *Augmented Reality Scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menyebabkan guru setuju untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality Scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) karena dirasa memudahkan dalam menyampaikan materi organ tubuh secara nyata karena ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi.

Terdapat penelitian yang relevan yang dapat mendukung penelitian ini dan sudah dilakukan sebelumnya yaitu : (1) pengembangan *scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* (Restuningtyas et al., 2019) memudahkan dalam mencapai tujuan

dari pembelajaran dan melatih siswa lebih aktif dan mampu bekerjasama menyelesaikan masalah(2) Media *Augmented Reality* SADAR berbasis Andorid pada materi Fungsi Organ Tubuh Manusia Bagi Sekolah Dasar (Fip & Negeri, 2022) dikategorikan sebagai media yang menarik dan mudah digunakan saat pembelajaran IPA khususnya materi organ tubuh manusia. (3) Aplikasi *Augmented Reality* Game Edukasi untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia (Sudarmilah & Wibowo, 2016) dapat membantu belajar tentang organ manusia, dan aplikasi permainan ini dapat meningkatkan keinginan untuk belajar.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang digunakan sebagai dasar dari pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) khususnya materi organ tubuh manusia kelas V Sekolah Dasar pada SD Negeri Jatisampurna 01 dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan siswa dan guru menunjukkan media pembelajaran *Augmented Reality Scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) perlu dikembangkan karena dirasa memudahkan dalam menyampaikan materi organ tubuh secara nyata dengan ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi. Selain itu media ini dikemas menggunakan *scrapbook* yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan mengenai organ tubuh manusia yang merangsang pemikiran siswa, terbukti dengan 85% siswa setuju bila media pembelajaran *Augmented Reality Scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan guru mendukung untuk mengembangkan media ini.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

Bahari, F. M. F., Effendy, V., & Jatmiko, D. D. (2017). Model User



- Experience Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia untuk Anak Kelas 5 SD dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 4849–4858.
- Kemdikbud. (2018). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 37 tahun 2018*. Kemdikbud.
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>
- Lestari, N., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2022). Pengembangan Media Scapbook Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Struktur tumbuhan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 491–497. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2220>
- Lutvi, I., Karimah, A., Septika, H. D., Wahyuningsih, T., & Dwiyono, Y. (2023). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPA Materi Kalor Dan Perpindahannya Untuk Siswa Kelas V. *Kompetensi*, 15(2), 202–211.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Muzid, A., & Napitupulu, S. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Budaya Batak Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di SD Swasta ISLAM NUR IHSAN*. 02(1), 89–97.
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., & Hidayati, Y. M. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality ( AR ) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63.
- Restuningtyas, R., Muslim, A. H., Irianto, S., Purwokerto, U. M., Learning, P. B., & Dasar, S. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model*. 2(2), 94–97.
- Sudarmilah, E., & Wibowo, P. A. (2016). Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi Untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.23917/khif.v2i1.1945>
- Syarifuddin, F., Purnawansyah, P., & Irawati, I. (2020). Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk SD Kelas 5 Berbasis Android. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.33096/busiti.v1i1.518>