

202210430311011
Sofia Nur Wijayanti
Prodi PGSD

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*INDONESIAN
ENDEMIC ZOO*” BERBASIS AR (*AUGMENTED REALITY*)
UNTUK KELAS 5 IPAS SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

SOFIA NUR WIJAYANTI

NIM: 202210430311011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, SAINS, DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

202210430311011
Sofia Nur Wijayanti
Prodi PGSD

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*INDONESIAN
ENDEMIC ZOO*” BERBASIS AR (*AUGMENTED REALITY*)
UNTUK KELAS 5 IPAS SEKOLAH DASAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, SAINS, DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “INDONESIAN ENDEMIC ZOO” BERBASIS AR (AUGMENTED REALITY) UNTUK KELAS 5 IPAS SEKOLAH DASAR

OLEH:

SOFIA NUR WIJAYANTI

NIM: 202210430311011

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 2 Juni 2026

Menyetujui,

Pembimbing



Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

NIDN: 0722018902

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "INDONESIAN ENDEMIC ZOO" BERBASIS (AUGMENTED REALITY) UNTUK KELAS 5 IPAS SEKOLAH DASAR

SOFIA NUR WIJAYANTI

202210430311011

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Fakultas Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 12 Juni 2026



Dekan FPSH,

Prof. Dr. Moh. Mahfud Effendi, M.M

Dosen Penguji:

1. Nawang Sulistyani, M.Pd
2. Arinta Rezty Wijayaningputri, S.Pd, M.Pd
3. Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sofia Nur Wijayanti
Tempat, tanggal lahir : Tulungagung, 7 Maret 2004
Nim : 202210430311011
Fakultas : Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Indonesian Endemic Zoo* Berbasis AR (*Augmented Reality*) Untuk Kelas 5 IPAS Sekolah Dasar” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



10000
METERAI
TAMPEL
E21035A0X045867921

Sofia Nur Wijayanti

NIM 202210430311011

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah AWT yang telah memberikan Rahmat-Nya, Nikmat-Nya, dan Hidayah-Nya serta Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Papa dan Mami yang penulis hormati dan cintai. Terimakasih penulis ucapkan karena telah memberikan segala doa, dukungan, cinta, kasih sayang, kepercayaan hingga fasilitas yang dapat mengantarkan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah mengantarkan penulis pada cita-cita dan impian penulis di masa kecil.
2. Saudara kembarku tersayang Kak Diah yang selalu menguatkan dan mendengarkan segala keluh kesah penulis. Kehadiranmu menjadi teman berbagi suka dan duka selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Adik Clara tersayang terimakasih sudah menghibur penulis saat skripsi ini terasa berat untuk diselesaikan. Keusilan dan canda mu menjadi penghilang penat bagi penulis.
4. Kakung Jito dan Uti Ati yang telah memberikan segala teladan dan senantiasa menyayangi penulis hingga dapat meneruskan pengabdian untuk menjadi seorang guru.
5. Ibu Dian Fitri Nur Aini, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Bustanol Arifin, M.Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama saya menempuh pendidikan di PGSD Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Bude Asih dan Pakde Sahroni terimakasih atas doa, perhatian, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan selama perjalanan studi penulis.
8. Sahabat terbaik penulis yaitu Purwanti yang selalu hadir dan memberikan dukungan, bantuan, motivasi, serta menemani dalam berbagai proses dan perjuangan selama masa perkuliahan.

9. Ari, Marchel, dan teman-teman PGSD kelas A angkatan 2022 terimakasih atas kebersamaan, kerja sama, pengalaman, serta kenangan yang telah diberikan selama menempuh pendidikan.
10. Terakhir untuk diri saya sendiri Sofia Nur Wijayanti, sebagai bentuk apresiasi atas perjuangan, kerja keras, kesabaran, dan ketekunan yang telah dilakukan selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang. Terimakasih karena telah bertahan dalam berbagai keadaan dan tantangan. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk memberikan manfaat bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan agama. Semoga dapat terus berkembang, saya sangat bangga serta bersyukur atas segala proses yang telah mengantarkan pada titik ini.



ABSTRAK

Wijayanti, Sofia Nur. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran *Indonesian Endemic Zoo* Berbasis AR (*Augmented Reality*) Untuk Kelas 5 IPAS Sekolah Dasar, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FPSH Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (1) Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

Kata Kunci: Augmented Reality, media pembelajaran, hewan endemik Indonesia, IPAS, ADDIE.

Pembelajaran IPAS pada materi hewan endemik Indonesia memerlukan media yang mampu memberikan pengalaman belajar konkret sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Puntan 01 Kota Batu, penggunaan media digital seperti proyektor dan tablet telah digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyajikan materi secara digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sarana digital telah tersedia dan berpotensi untuk diintegrasikan ke media yang lebih interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Indonesian Endemic Zoo* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas 5A, dan 25 peserta didik kelas VA SDN Puntan 01 Kota Batu Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk kebutuhan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Indonesian Endemic Zoo* berbasis *Augmented Reality* (AR) memperoleh presentase validasi ahli materi sebesar 92,5% dan ahli media 97,5%. Respon guru mencapai 82,5% dan respon peserta didik sebesar 93,5%. Hasil evaluasi belajar peserta didik memperoleh rata-rata 85,56%. Dengan demikian, media pembelajaran *Indonesian Endemic Zoo* berbasis *Augmented Reality* (AR) layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Wijayanti, Sofia Nur. 2026. Development of Indonesian Endemic Zoo Learning Media Based on Augmented Reality (AR) for Fifth-Grade Elementary School IPAS Learning. Undergraduate Thesis. Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, Science, and Humanities University of Muhammadiyah Malang. Advisor: Dian Fitri Nur Aini, M.Pd.

Keywords: *Augmented Reality*, learning media, Indonesian endemic animals, IPAS, ADDIE.

Learning in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on the topic of Indonesian endemic animals, requires instructional media that can provide concrete learning experiences appropriate to elementary school students' characteristics. Based on observations and interviews conducted at SDN Punten 01 Batu City, digital media such as projectors and tablets have been utilized in the learning process to present instructional materials digitally. This condition indicates that digital facilities are already available and have the potential to be integrated with more interactive learning media. Therefore, innovative technology-based learning media are needed to help students understand the material in a more concrete and interactive manner. This study aimed to develop an Augmented Reality (AR)-based learning media called *Indonesian Endemic Zoo* for fifth-grade elementary school students.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included material experts, media experts, the fifth-grade teacher of class VA, and 25 fifth-grade students of SDN Punten 01 Batu City in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using quantitative and qualitative approaches to support the development of the learning media.

The results showed that the Augmented Reality (AR)-based *Indonesian Endemic Zoo* learning media obtained a material expert validation score of 92.5% and a media expert validation score of 97.5%. The teacher response score reached 82.5%, while the students' response score was 93.5%. The average score of students' learning evaluation was 85.56. Therefore, the Augmented Reality (AR)-based *Indonesian Endemic Zoo* learning media is considered feasible for use in fifth-grade IPAS learning at the elementary school level.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT penulis panjatkan karena hanya berkat Rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Indonesian Endemic Zoo* Berbasis AR (*Augmented Reality*) Untuk Kelas 5 IPAS Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Rasulullah SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dian Fitri Nur Aini, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Bapak Dr. Kunchayono, M.Pd dan Bapak Bahrul Ulum, M.Pd selaku dosen validator yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang penulis kembangkan.
3. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Sains, dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
4. Ibu Lilis Iswanti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Punten 01 Kota Batu yang telah memberikan izin penelitian.
5. Ibu Arum Tian Martaina, S.Pd selaku wali kelas 5A SD Negeri 01 Punten Kota Batu yang telah mengizinkan dan membantu proses implementasi penelitian.
6. Peserta didik kelas 5A SD Negeri Punten 01 Kota Batu yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian.
7. Seluruh pihak terkait yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun pihak lain yang membaca dikemudian hari.

Malang, 12 Juni 2026

Sofia Nur Wijayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	10
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN	22
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	22
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	23
C. Subjek Penelitian.....	27

D. Jenis Data	28
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data	28
G. Instrumen Penelitian.....	29
H. Teknik Analisis Data	34
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	62
BAB V.....	67
KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan	20
Tabel 3. 1 Kisi-kisi observasi	30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi wawancara	30
Tabel 3. 3 Kisi-kisi lembar angket ahli media	31
Tabel 3. 4 Kisi-kisi lembar angket ahli materi	32
Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket respon guru	33
Tabel 3. 6 Kisi-kisi angket respon peserta didik	33
Tabel 3. 7 Tabel Presentase	35
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Indikator Capaian Pembelajaran	40
Tabel 4. 2 Desain Perancangan Indonesian Endemic Zoo	41
Tabel 4. 3 Design Pengembangan INDONESIA ENDEMIC ZOO	43
Tabel 4. 4 Validator Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	45
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Validasi Materi	46
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Materi	47
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Media	49
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Media Pembelajaran Indonesian Endemic Zoo	50
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi Murid	59
Tabel 4. 10 Sajian data instrument respon murid	60
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Guru	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	23
Gambar 4. 1 Kegiatan Awal dan Orientasi	53
Gambar 4. 2 Pengenalan Media Augmented Reality	53
Gambar 4. 3 Pengorganisasian peserta didik	53
Gambar 4. 4 Membimbing Penyelidikan	54
Gambar 4. 5 Menyajikan Hasil Penyelidikan Kelompok	55
Gambar 4. 6 Mengerjakan Kuis Interaktif	56
Gambar 4. 7 Pengerjaan Instrumen Evaluasi	56
Gambar 4. 8 Pengisian Angket Respon Peserta didik	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi.....	73
Lampiran 2 Pedoman Wawancara	80
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Media.....	82
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Materi.....	84
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Guru	86
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Peserta Didik	88
Lampiran 7 Dokumentasi.....	89
Lampiran 8 Instrumen validasi ahli materi 1	91
Lampiran 9 Instrumen validasi ahli materi ke 2	94
Lampiran 10 Instrumen validasi ahli media ke 1	97
Lampiran 11 Instrumen Validasi Ahli Media ke 2.....	100
Lampiran 12 Instrumen Angket Respon Guru.....	102
Lampiran 13 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	105
Lampiran 14 Perangkat Ajar	107
Lampiran 15 Hasil Evaluasi Peserta Didik	123
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian	127
Lampiran 17 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian.....	128
Lampiran 18 Surat Keterangan Cek Plagiasi.....	129



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Prasetyo, T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0: Kajian Literatur Sistematis*. 5(2), 1375–1384.
- Ardianto, D., Fadhlullah, P., & Panggayuh. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 5(2), 129–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.37148/bios.v5i2.125>
- Fadila, F. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4357–4366. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.4080>
- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2477–2143.
- Firda, H. D. N. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Hikari, Volume 07*, 13.
- Indayana, S. A., & Indrapangestuti, D. (2025). Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Universitas Sebelas Maret*, 8(3), 1762–1772. <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Jatmiko, A., Armita, N., Irwandani, Saputro, T., & Aridan, M. (2024). Development of Science Learning Videos with the Canva Application on Socioscientific Issues Content. *E3S Web of Conferences*, 482. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448205004>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1381>
- Mogi, T., Kua, M. Y., Rewo, J. M., & Lawe, Y. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Mata Pelajaran IPAS dengan Materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas V SDI Mengeruda. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 210–222. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1118>
- Padilah, A. Fitri, Gumilar, Ramdan, Sobarudin, R. M., & Rahayu, A. P. (2025). Pengembangan Modul Ajar Digital Interaktif Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Resensi Kelas XI SMA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 1829–1838. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/20552>

202210430311011
Sofia Nur Wijayanti
Prodi PGSD


- Permata, R. D., Nugrahani, R., Info, A., & History, A. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(Permata 2020), 5286–5290. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Purwanti, Diana, R., Mulyadin, Yusup, F., & Fauzi, R. N. (n.d.). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 4(2 SE-Articles), 67–73. <https://doi.org/10.59395/jitp.v4i2.98>
- Putri, D. A., & Widyono, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Ekosistem Di SD. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 07(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rohima, A., & Nugraheni, N. (2025). Enhancing Numeracy Abilities through Problem-Based Learning Model with Augmented Reality Flipbook Media in Drupadi Cluster. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(April), 708–720. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v26i1.pp708-720> Received:
- Susilawati, W. O., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. D. (2023). Pengembangan Tes Formatif dan Sumatif Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Di Tingkat Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Reasearch*, 3(2), 8402–8415.
- Syawaluddin, A., Pagarra, H., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (M. R. Pradana (ed.); pertama). 2022.
- Tarigan, R. B. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep Sistem Tata Surya Di Sekolah Dasar. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i1.69>
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>

202210430311011
Sofia Nur Wijayanti
Prodi PGSD



Yusa, I. W. (2023). Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Development of Augmented Reality (AR) Learning Media to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Science Development of Augmented Reality (AR) Learning Media to Increase Student. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 127–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208>



Lampiran 18 Surat Keterangan Cek Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

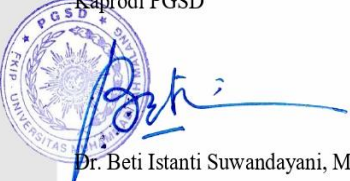
Nama : SOFIA NUR WIJAYANTI
NIM : 202210430311011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
"INDONESIAN ENDEMIC ZOO" BERBASIS AR (AUGMENTED REALITY)
UNTUK KELAS 5 IPAS SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang, sebagai berikut:

Bagian Skripsi	Presentase Kesamaan
BAB I	10%
BAB II	20%
BAB III	5%
BAB IV	5%
BAB V	5%

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Kaprodi PGSD




Dr. Beti Istanti Suwandayani, M.Pd

Malang, 5 Juni 2026

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kampus I Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur P: +62 341 551 253 (Hunting) F: +62 341 460 435	Kampus II Jl. Bendungan Sutarni No. 188 Malang, Jawa Timur P: +62 341 551 149 (Hunting) F: +62 341 582 080	Kampus III Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur P: +62 341 464 318 (Hunting) F: +62 341 460 435 E: webmaster@umm.ac.id
---	--	--