**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK SISWA KELAS IV**

**Amelia Agustina**

**2021143033**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk siswa kelas IV yang valid, praktis, dan efektif. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Reserch & Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu pendefinisian *(Define)*, desain *(Design),* pengembangan *(Development)*, dan penyebaran *(Dessiminate).* Pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi, angket validasi ahli angket respon peserta didik,angket respon guru serta tes. Berdasarkan hasil penilaian data dengan menggunakan validasi ahli media diperoleh persentase 71% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi diperoleh nilai persentase 85% dengan kategori sangat valid dan untuk validasi ahli bahasa diperoleh nilai persentase sebesar 77% dengan kategori valid kemudian hasil analisis angket respon peserta didik dari hasil *one to one* diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,8% dengan kategori sangat praktis, pada hasil *small group* diperoleh 81,04%, pada angket respon guru diperoleh nilai rata-rata presentase 82% dengan kategori sangat praktis, selanjutnya melalui analisis uji keefektifan media melalui hasil soal tes dan memperoleh nilai 91,9% dengan kategori sangat efektif.. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality (AR)* materi penggolongan hewan berdasarkan makannanya pada IV Sekolah dasar dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: *Augmented Reality (AR), Assemblr Edu*, Pembelajaran IPAS