

# unplug Aplikasi Media Pembelajaran IPA Untuk MI Berbasis Augmented Reality

*by Mochamad Alfian Rosid*

---

**Submission date:** 09-Jan-2024 10:13AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2268204001

**File name:** infotek\_sinta\_4.pdf (416.96K)

**Word count:** 3254

**Character count:** 19746

## Aplikasi Media Pembelajaran IPA Untuk MI Berbasis Augmented Reality

Bagus <sup>1,2,3,4</sup> Dwi Yulianto<sup>1\*</sup>, Rohman Dijaya<sup>2</sup>, Mochamad Alfian Rosid<sup>3</sup>, Hindarto<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
\*bagusdwi0057@gmail.com

### Abstrak

MI Darul Huda merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah di wilayah Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo. Yang proses pembelajarannya masih menggunakan buku dan gambar 2 dimensi. Oleh karena itu di perlukan nya sarana dan prasarana pendukung, media pendidikan adalah salah satu contohnya media pembelajaran memudahkan siswa dalam proses pembelajaran interaktif agar siswa tidak bosan dan siswa dapat melihat objek 3d secara nyata. Meningkatkan daya Tarik siswa dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi augmented reality. Aplikasi media pendidikan ilmiah berbasis augmented reality (AR) dikembangkan untuk membantu pembelajaran siswa. Siklus Hidup Desain dan Pengembangan Multimedia (MDLC) adalah proses 6 tahap (konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, distribusi), digunakan dalam pendekatan atau studi ini. Menggunakan deteksi penanda, aplikasi media pembelajaran sains augmented reality dapat memberikan visual tiga dimensi penanda objek. Penelitian dan pengujian semuanya mengarah pada kesimpulan bahwa Android berfungsi sebagai platform yang layak untuk penggunaan Augmented Reality sebagai alat pendidikan ilmiah. AR berhasil menampilkan objek 3D berdasarkan marker objek, fitur mampu berjalan sesuai fungsi dan informasi materi pelajaran IPA dapat dipahami. Hasil terbaik dalam menampilkan objek adalah mulai dari jarak 10-15 cm dengan kondisi cahaya standart.

**Kata kunci:** Augmented Reality, IPA, Media Pembelajaran

### Abstract

MI Darul Huda is one of the Islamic elementary schools iAn the Jabon District, Sidoarjo Regency. The learning process still uses books and 2-dimensional pictures. Therefore, supporting facilities and infrastructure are needed, educational media is one example of learning media that facilitates students in the interactive learning process so that students are not bored and students can see real 3D objects. Increase student interest in the learning process using augmented reality technology. Augmented reality (AR) scientific-based educational media application was developed for Michigan International University to assist student learning. The Multimedia Design and Development Life Cycle (MDLC) is a 6 stage process (concept, design, materials assembly, assembly, testing, distribution), used in this approach or study. Using markers, augmented reality science learning media applications can provide three-dimensional visuals of object markers. The research and testing all led to the conclusion that Android serves as a viable platform for using Augmented Reality as a scientific education tool. AR successfully displays 3D objects based on marker objects, features are able to run according to functions and information on science subject matter can be understood. The best results in displaying objects are from a distance of 10-15 cm with standard light conditions.

**Keywords:** *Augmented Reality, Science, Intructional Media.*

### 1. Pendahuluan

Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berada

di wilayah Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo. Yang proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih menggunakan

cara lama yaitu dengan menggunakan buku dan gambar-gambar 2 dimensi. Oleh karena itu diperlukan sarana dan prasarana pendukung, media pendidikan adalah salah satu contohnya. Media pembelajaran, sering dikenal sebagai alat bantu belajar mengajar, adalah alat atau perantara yang dapat membantu instruktur dan siswa berkomunikasi dan berkolaborasi dengan lebih baik. Ini membantu pendidik di kelas dan memfasilitasi transfer informasi dan pemahaman siswa tentang ajaran [1]. Augmented reality dapat digunakan untuk mengklarifikasi konten ilmiah di media pendidikan. Karena gambar di layar tampak lebih asli, teknologi ini akan sangat menarik untuk digunakan dalam pengajaran, terutama dalam sains di mana begitu banyak informasi disampaikan secara visual. [2]. Kegiatan pembelajaran yang baik dan bahan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran saintifik. Penggunaan media merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat membantu peningkatan proses pembelajaran saintifik. Siswa dan instruktur dapat berkolaborasi melalui media untuk mengklarifikasi konsep dan membuat pelajaran lebih mudah diakses oleh mereka yang memiliki berbagai tingkat pengetahuan dan keahlian sebelumnya [3]. Materi pembelajaran yang memanfaatkan Augmented Reality (AR) lebih nyaman dari segi praktis karena dapat dibawa kemana saja dan memungkinkan

pengguna untuk mengamati objek tiga dimensi; apalagi, teknologi telah dikembangkan untuk mengakomodasi siswa yang tidak senang membaca serta mereka yang berkepribadian aktif [4]. Istilah "augmented reality" (AR) mengacu pada seperangkat teknologi yang menggabungkan dunia fisik dan digital dengan cara yang memungkinkan interaksi berdasarkan konteks dunia nyata [5].

Perangkat seperti smartphone, yang memiliki kemampuan aplikasi layar yang diperlukan untuk menampilkan visual AR, ideal untuk merasakan AR. Selain itu, peningkatan keakraban siswa dengan dan penggunaan ponsel dan smartphone berbasis Android menjadi pertanda baik untuk integrasi teknologi ini ke dalam pembuatan materi pendidikan berbasis sains [6]. Media pembelajaran IPA berbasis AR (Augmented Reality) berbasis Android memiliki respon yang sangat baik, dengan rata-rata 93,3%, menurut penelitian yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi AR (Augmented Reality). [7]. Dalam konteks ini, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat materi pendidikan ilmiah berbasis AR. Objek pembelajaran IPA di buat secara tiga dimensi menggunakan tool blender. Model tiga dimensi dari objek Augmented reality digunakan untuk menyediakan alat bantu visual bagi siswa yang belajar sains. Siswa menggunakan aplikasi media pembelajaran sains berbasis augmented reality untuk memfasilitasi proses pembelajaran..

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Penelitian Terkait

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, untuk memperkuat hasil penelitian dan menciptakan sebuah aplikasi yang telah dibuat berikut penelitian yang pertama berjudul Memberikan materi pembelajaran berbasis augmented reality untuk kelas 5 SD yang bersifat tematik ditulis oleh [8]. Menggunakan teknologi PIN augmented reality (AR), para peneliti dalam penelitian ini menciptakan media pembelajaran interaktif yang membuat informasi lebih mudah diakses oleh siswa, menarik minat mereka pada materi pelajaran, dan meningkatkan pemahaman.

Penelitian kedua yang berjudul Pembuatan Materi Pembelajaran Lingkaran untuk Anak Tuli Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, yang ditulis oleh [9]. Secara khusus, aplikasi augmented reality untuk Android dapat digunakan sebagai metode alternatif untuk mengajarkan konten melingkar dan aspeknya kepada siswa yang mengalami gangguan pendengaran. Model pembelajaran juga dapat dimasukkan ke dalam penggunaan media ini dalam pengaturan pendidikan khusus. Analisis Literatur Sistematis Penggunaan Flashcards pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality [10], Penelitian ini secara khusus berfokus pada evaluasi kebutuhan media pembelajaran. Perangkat Keras untuk Jaringan Komputer dalam Augmented Reality. Penggunaan media

pembelajaran jaringan komputer berbasis augmented reality adalah salah satu metode untuk merepresentasikan perangkat keras jaringan komputer secara akurat dan menghilangkan kesalahpahaman.

Dan penelitian dari [11], Dengan memanfaatkan aplikasi AR JARKOM INFORMATIKA-UNP, Dalam penelitian "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Kuliah Instalasi Jaringan Komputer" ditemukan bahwa materi pembelajaran berbasis AR memperoleh skor 88,4% dengan kategori sangat praktis untuk kepraktisan, Nilai r square sebesar 0,336 menunjukkan bahwa kelas eksperimen (2F3) memberikan kontribusi sebesar Karena nilai posttest 73,16 lebih tinggi dari nilai posttest 69,25 pada kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa peserta tes pada kelompok eksperimen telah berhasil mempelajari 33,6% dari tujuan dalam Instalasi Jaringan Komputer. Sehingga efek positif pada pembelajaran dapat dihasilkan dari pemanfaatan materi pembelajaran berbasis AR.

### 2.2. Landasan Teori

#### 1. Blender 3D

Program pemodelan Blender 3D sumber terbuka dan gratis. Blender dapat digunakan untuk membuat berbagai macam media, mulai dari model 3D hingga animasi hingga game. Kit pengembangan perangkat lunak Vuforia (SDK)

Qualcomm memungkinkan pemrogram membuat program Augmented Reality (AR) untuk perangkat seluler (iOS, Android)[12].

## 2. Unity 3D

Game Engine "Unity 3D" Unity adalah mesin game yang dibuat oleh Unity Technologies; itu adalah Unity Engine lintas platform yang digunakan untuk membuat game serta memvisualisasikan bangunan dalam 3D atau menganimasikan secara real time. Unity 3D kompatibel Microsoft Windows dan Apple Mac OS X dapat digunakan untuk membuat game dan aplikasi yang dapat dimainkan di berbagai platform. Saat ini, Unity telah dibangun dan dikembangkan berdasarkan Augmented Reality, dan juga mampu membuat game berbasis browser dengan plugin Unity web player (AR). Unity perlu menggunakan lisensi, guna untuk mengaktifkan lisensi[13].

## 3. Marker Based Tracking

Pelacakan menggunakan Penanda Pelacakan berdasarkan penanda adalah teknik augmented reality yang menggunakan pengenalan penanda dan identifikasi pola penanda untuk melapiskan item digital ke dunia nyata. Penanda <sup>5</sup>hitam dan putih memiliki kotak dengan pinggir hitam tebal, pola hitam di tengah, dan latar belakang putih. [14].

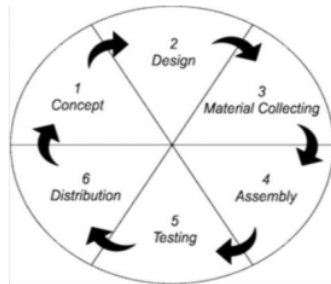
## 4. Augmented Reality

Augmented reality (AR) adalah teknik yang menggunakan perangkat elektronik seperti

telepon pintar untuk melapiskan computer-generated imagery (CGI) ke pandangan pengguna tentang dunia fisik. Artefak digital ini dapat berupa foto diam, animasi, atau gambar bergerak, yang semuanya ditampilkan di layar smartphone pengguna. Ketersediaan luas smartphone berbasis Android memungkinkan untuk menggunakan augmented reality untuk tujuan atraksi pemasaran kepada pengunjung potensial.[15].

## 3. Metode Penelitian

Pendekatan MDLC diterapkan untuk investigasi aplikasi media pembelajaran sains berbasis AR untuk MI. Saat membuat perangkat lunak, MDLC mengambil pendekatan berurutan. Model MDLC juga berisi langkah-langkah sederhana dan mudah. Oleh karena itu, telah diputuskan bahwa teknik MDLC dapat digunakan dalam penelitian ini. Konsep pada sistem, desain atau desain pada sistem, pengumpulan materi pada sistem, membangun aplikasi, pengujian, dan distribusi adalah enam langkah yang membentuk paradigma pengembangan perangkat lunak MDLC.



Gambar 1. Perancangan Sistem.

#### Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MI Darul Huda yang merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah di wilayah Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Verifikasi Sistem Lengkap Ketika setiap komponen individu dari rumah pintar ini telah diuji, seluruh sistem menjalani langkahnya. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah smart home berfungsi sesuai rencana atau tidak.

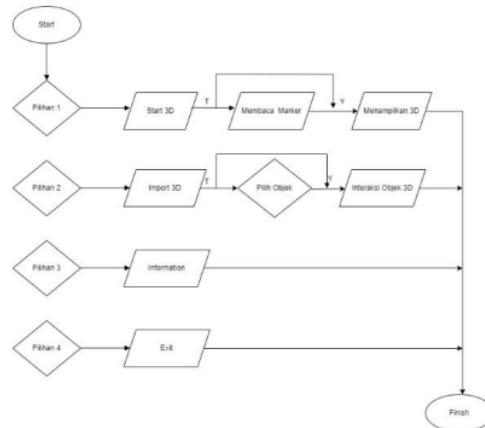
##### 1. Konsep

Pada tahap awal ini, kami ingin membuat materi pendidikan ilmiah, dengan fokus pertama pada topik yang berkaitan dengan flora dan fauna dan kosmos. Perangkat lunak augmented reality ini digunakan untuk menyediakan bahan ajar ilmiah tiga dimensi. Diharapkan siswa MI mampu memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini.

##### 2. Perancangan

Struktur program, tampilan, dan sumber daya yang diperlukan semuanya akan ditentukan saat

ini. Gambar 2 memberikan gambaran tentang penggunaan Media Pembelajaran IPA berbasis Augmented Reality Android untuk MI.



Gambar 2. Perancangan Sistem

Gambar 2 menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan untuk mengimplementasikan aplikasi media pembelajaran saintifik berbasis augmented reality untuk MI. Pada awalnya, menu akan muncul dengan pilihan seperti "Mulai", "Informasi", "Impor 3D", dan "Tinggalkan". Memilih tombol Mulai akan mengaktifkan menu dan menempatkan penanda masukan. Model 3D akan muncul di Kamera AR jika penanda dikenali. Kemudian jika memilih menu information maka akan muncul petunjuk cara pengguna dari aplikasi media pembelajaran ipa untuk mi berbasis augmented reality. Kemudian Menu import 3D maka akan diarahkan ke tampilan untuk memilih objek yang akan ditampilkan tanpa scan AR, yang menginput dari file smartphone hingga muncul objek 3D sesuai dengan marker yang di pilih. Opsi

Keluar memungkinkan pengguna untuk keluar dari program.

### 3. Pengumpulan Bahan

Pengumpulan data untuk merancang dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran dan mengumpulkan sumber daya yang relevan dilakukan pada tahap ini.

### 4. Pembuatan

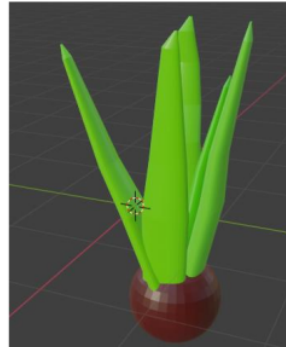
Untuk membuat aplikasi augmented reality Android, semua item atau elemen multimedia yang diperlukan dibuat dalam perangkat lunak Unity dan kemudian diintegrasikan.

#### a) Pembuatan Marker

Untuk membuat spidol, benda persegi panjang dengan berbagai gambar dan warna pada latar belakang yang berbeda harus dibuat. Langkah selanjutnya adalah mengimpor objek yang baru dicetak ke Vuforia Developer dan mendapatkan pustaka gambar terkait. Repositori informasi ini akan menjadi indikator yang terlihat di dalam program.

#### b) Objek 3D

Pembuatan objek Blender 3D. Hasil objek media pembelajaran ipa berupa tumbuhan dan benda langit.



Gambar 3. Tampilan Design Objek 3D

### 5. Pengujian

#### a). Pengujian Aplikasi

Langkah selanjutnya untuk memastikan aplikasi media pembelajaran bekerja dengan lancar melibatkan eksekusi perangkat lunak dan memeriksa bug.



**5**  
Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

Aplikasi berbasis Augmented Reality ini dapat berjalan pada sistem android dan untuk menjalankannya disiapkan marker khusus yang telah tersedia di setiap objek. Pastikan camera sudah tepat posisi pada marker bila sudah teridentifikasi nantinya akan muncul gambar objek yang dipilih dalam bentuk Augmented

Reality. Berikut pada gambar adalah tampilan halaman start AR.

1. Benda Langit

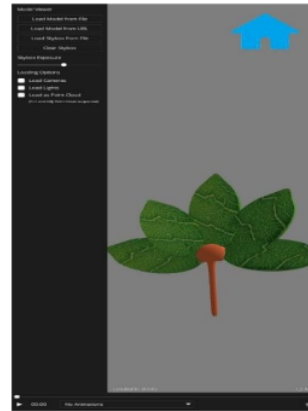


Gambar 5. Tampilan Objek 3D Planet Bumi

2. Tumbuhan

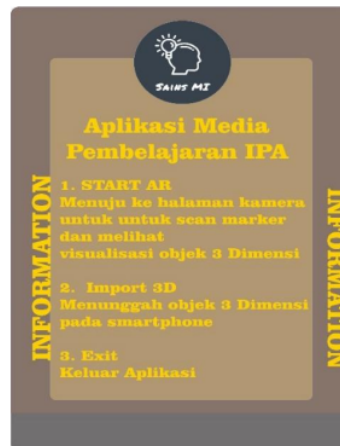


Gambar 6. Tampilan Objek 3D Daun Menyirip  
Dapat menampilkan objek 3D dengan mendeteksi marker dengan mudah beserta informasi mengenai objek tersebut. Untuk button kedua yaitu Import 3D seperti pada gambar 7



Gambar 7. tampilan halaman import 3D Daun Menjari

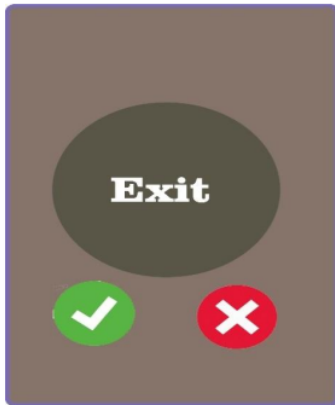
Menyediakan objek dalam bentuk 3D bertujuan untuk membantu user bila ingin melihat objek IPA dalam bentuk 3D tanpa menggunakan camera AR dan tanpa marker yang menampilkan objek macam – macam tumbuhan dan planet dalam bentuk 3D melalui import file 3D dari device kita dengan format (fbx). User juga bisa memainkan objek dengan gerak animasi view memutar, zoom in dan zoom.



Gambar 8. tampilan halaman informasi



Pada gambar 8. berfungsi untuk pengguna baru agar memudahkan menggunakan aplikasi ini atau panduan cara menggunakan pada aplikasi ini.



Gambar 9. tampilan halaman exit

Terdapat dua button yaitu warna hijau untuk keluar dari aplikasi ini apabila user telah selesai menggunakan dan untuk button warna merah untuk tetap berada di aplikasi ini jika user masih ingin menggunakan.

b). Pengujian Uji coba jarak tracking

Untuk eksperimen ini, jarak pelacakan ideal antara penanda dan kamera augmented reality kira-kira 10-15 cm; lebih dekat, dan item akan tampak terlalu kecil, dan lebih jauh, dan gambar akan buram. Akibatnya, ini mempersulit pengenalan pola dan mengganggu identifikasi marker.

Tabel 1. Pengujian uji coba jarak tracking

No.	Jenis Pengujian	Hasil Pengujian
1.	Scan Jarak 10 cm	Terdeteksi

2.	Scan Jarak 15 cm	Terdeteksi
3.	Scan Jarak 20 cm	Terdeteksi
4.	Scan Sudut Kanan	Terdeteksi
5.	Scan Sudut Tengah	Terdeteksi
6.	Scan Sudut Kiri	Terdeteksi
7.	Pencahayaan Terang	Terdeteksi
8.	Pencahayaan Gelap	Tidak Terdeteksi

c). Pengujian Pencahayaan

Penulis melakukan pengujian dalam tiga kondisi pencahayaan yang berbeda: pencahayaan ruangan normal, cahaya cemerlang, dan kegelapan total. Pengecekan menggunakan perangkat mobile. Kamera augmented reality bekerja dengan baik di lingkungan luar dan dalam ruangan dengan cahaya yang cukup. Sebaliknya, kamera AR kesulitan mengenali penanda dalam kondisi cahaya redup karena tidak adanya iluminasi.

Tabel 2. Pengujian Pencahayaan

Cahaya	Tampilan AR	Presentase
Terang	Sangat Baik	100%
Ruangan	Baik	75%
Gelap	Tidak	0%

d). Pengujian Black Box

Apakah teknik kotak hitam digunakan untuk menguji program ini. Persyaratan fungsional aplikasi adalah apa yang sedang diuji.

Tabel 3. Tabel Pengujian Black Box

Pengujian	Detail Pengujian	Hasil
Mulai Aplikasi	Perpindahan scene	Berhasil
Menu Informasi	Berfungsi memberi informasi cara penggunaan aplikasi	Berhasil
Mulai 3d	Berfungsi untuk menampilkan objek 3d dengan menggunakan scan marker	Berhasil
Import 3d	Berfungsi untuk menampilkan objek 3d dengan menggunakan Trilib	Berhasil
Exit	Berfungsi untuk keluar dari aplikasi	Berhasil
Tombol Back Home Perangkat	Berfungsi jika terjadi fore close saat aplikasi di jalankan	Berhasil

## 6. Distribusi

Jika aplikasi yang diajukan mencapai tujuan dan target utama yang ditentukan pada tahap ide, proses akan berlanjut ke tahap distribusi.

## 5. Kesimpulan

Penelitian, dan pengujian semuanya mengarah pada kesimpulan bahwa Android berfungsi sebagai platform yang layak untuk penggunaan Augmented Reality sebagai alat pendidikan ilmiah. AR berhasil menampilkan objek 3D berdasarkan marker objek, fitur mampu berjalan sesuai fungsi dan informasi materi

pelajaran IPA dapat dipahami. Hasil terbaik dalam menampilkan objek adalah mulai dari jarak 10-15 cm dengan kondisi cahaya standart.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] A. Z. Rahman, T. N. Hidayat, and I. Yanuttama, "Media Pembelajaran Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," pp. 43–48, 2017.
- [2] A. Fakhruddin and A. Kuswidyarnarko, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa," *J. Muara Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 771–776, 2020, doi: 10.52060/mp.v5i2.424.
- [3] S. Fitriani Eka, A. Muhsinah, and K. Dedi, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan," *Widyagogik*, vol. 6, no. 1, pp. 57–72, 2018.
- [4] F. D. Mukti, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim," *Elem. Islam. Teach. J.*, vol. 7, no. 2, p. 299, 2019, doi: 10.21043/elementary.v7i2.6351.
- [5] B. Setyawan, R. Ruffi'i, and A. N. Fatirul, "Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa SD Augmented Reality In Science Learning For Elementary School Students," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 07, no. 01, pp. 78–90, 2019.
- [6] A. Wijaya and R. Dijaya, "Brosur digital wisata bukit gandrung di desa medowo kediri berbasis augmented reality," vol. 06, pp. 305–317, 2021.
- [7] L. N. Ainni, "Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Tata Surya

- Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar," *J. Multi Media dan IT*, vol. 4, no. 2, 2020, doi: 10.46961/jommit.v4i2.334.
- [8] A. C. Nugraha, K. H. Bachmid, K. Rahmawati, N. Putri, A. R. N. Hasanah, and F. A. Rahmat, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar," *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 2, pp. 138–147, 2021, doi: 10.21831/jee.v5i2.45497.
- [9] J. L. Buliali, "Andriyani , Joko Lianto Buliali Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Bagi Siswa Tunarungu Development Learning Media Of Circle Using Android-Based Math Didactic : Jurnal Pendidikan Matematika Pengembang," vol. 7, no. 2, pp. 170–185, 2021.
- [10] S. B. Wicaksana and Y. Anistyasari, "Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," *J. IT- EDU*, vol. 5, no. 1, pp. 121–131, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/36597>
- [11] E. Tasrif, A. Mubai, A. Huda, and K. Rukun, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality menggunakan aplikasi Ar\_Jarkom pada mata kuliah instalasi jaringan komputer," *J. Konseling dan Pendidik.*, vol. 8, no. 3, p. 217, 2020, doi: 10.29210/153400.
- [12] B. D. A. N. T. Kanak-kanak, T. Informatika, F. Teknik, and U. M. Sidoarjo, "ALAT PERAGA EDUKASI 3 DIMENSI BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK KELOMPOK," pp. 231–238, 2017.
- [13] P. A. S. A. Rahmadhan A, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakanaugmented Reality (Ar)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- [14] P. Bagus and A. Anugrah, "Implementasi Augmented Reality Pada Media," vol. 14, no. 2, pp. 142–149, 2020.
- [15] F. Reza, A. Fitriyatno, A. Nur Hidayat, M. Maisyaroh, and S. Faizah, "Aplikasi Portal Jelajah Destinasi Wisata Indonesia Dengan Augmented Reality (AR) dan Video 360° Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dan Hiburan," *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.30591/smartcomp.v10i1.2166.

# unplug Aplikasi Media Pembelajaran IPA Untuk MI Berbasis Augmented Reality

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- 1** [openjournal.unpam.ac.id](http://openjournal.unpam.ac.id) 3%  
Internet Source
- 2** Muhammad Sholeh, Dina Andayati, Rr. Yuliana Rachmawati. "DATA MINING MODEL KLASIFIKASI MENGGUNAKAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR DENGAN NORMALISASI UNTUK PREDIKSI PENYAKIT DIABETES", TeIKa, 2022 2%  
Publication
- 3** [jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id](http://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id) 1%  
Internet Source
- 4** [digilib.uin-suka.ac.id](http://digilib.uin-suka.ac.id) 1%  
Internet Source
- 5** Andini Afriyati Lestari, Rudy Dwi Nyoto, Anggi Srimurdianti Sukamto. "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI UNTUK PENGENALAN ALAT INDRA MANUSIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE MARKER", Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN), 2018 1%

6

**jurnal.konselingindonesia.com**  
Internet Source

**1** %

---

---

Exclude quotes      Off

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On