

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN MEDIA
AUGMENTED REALITY PADA SISWA DISABILITAS
INTELEKTUAL RINGAN
(*Classroom Action Research* di Kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi sebagai persyaratan

Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

ANTASARI BAYUNINGRUM

NIM. 230003230

DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HEWAN PELIHARAAN
MENGUNAKAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* PADA SISWA
DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN**

(Classroom Action Research Kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)

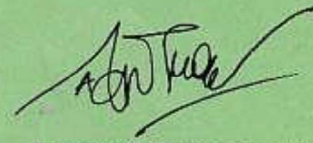
Nama : Antasari Bayuningrum
NIM : 23003230
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh
Pembimbing Skripsi,

Padang, Juli 2024
Mahasiswa



Ns. Setia Budi, M.Kep
NIP. 199201012019031016



Antasari Bayuningrum
NIM. 23003230

Diketahui oleh
Kepala Departemen Pendidikan Luar Biasa
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



Dr. Elsa Efrina S.Pd., M.Pd
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan
Peliharaan Menggunakan Media *Augmented
Reality* Pada Siswa Disabilitas Intelektual Ringan
(*Classroom Action Research* Kelas IV di SLB
Negeri Sungai Bahar Jambi)

Nama : Antasari Bayuningrum

NIM : 23003230

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2024

Tim penguji

Tanda Tangan

1. Ketua Ns. Setia Budi, M.Kep

1.

2. Anggota Drs. Ardisal, M.Pd

2.

3. Anggota Rila Muspita, M.Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Antasari Bayuningrum
NIM : 23003230
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan
Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Siswa
Disabilitas Intelektual Ringan (*Classroom Action
Research* di Kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar hasilnya. Apabila ternyata dikemudian hari penulis skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplak, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Juli 2024

Saya yang menyatakan



Anatasari Bayuningrum

NIM. 23003230

ABSTRAK

Antasari Bayuningrum : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Siswa Disabilitas Intelektual Ringan (*Classroom Action Research* di Kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa Disabilitas Intelektual Ringan kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi, dilatarbelakangi oleh permasalahan terkait pembelajaran mata pelajaran IPAS yaitu materi mengenal hewan yang mencakup hewan peliharaan. Dalam pelaksanaan studi pendahuluan didapatkan hasil belajar siswa yang rendah, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil evaluasi siswa disabilitas intelektual ringan pada materi mengenal hewan yaitu rata-rata nilai tersebut masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi mengenal hewan yang mencakup hewan peliharaan. Adapun cara guru melaksanakan pembelajaran masih menggunakan media bergambar 2D sehingga perlu alternatif lain untuk model pengajaran yang guru berikan agar hasil belajar siswa dapat optimal..Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, berkolaborasi antara peneliti dan guru kelas dalam memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Adapun data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes. Subjek penelitian yakni dua anak disabilitas intelektual ringan. Dalam pembelajaran mengenal hewan peliharaan media yang digunakan yaitu media *Augmented Reality* menggunakan model berbasis teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pembelajaran mengenal hewan yang dilakukan siswa. Dimana proses pembelajaran berjalan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Hal tersebut dapat dibuktikan dari kemampuan awal siswa yang dalam kategori masih rendah, yakni dengan skor perolehan siswa IN 27.27% dan TO 36.36%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I dan II kemampuan siswa meningkat secara optimal dan pembelajaranpun menjadi menyenangkan dengan prolehan skor IN 90.91% dan TO 95.45%. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Augmented Reality* dapat meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada siswa disabilitas intelektual ringan kelas IV.

Kata kunci : *Augmented Reality*, hewan peliharaan, disabilitas intelektual ringan

ABSTRACT

Antasari Bayuningrim : *Improving the Ability to Recognize Pets Using Augmented Reality Media for Students with Mild Intellectual Disabilities (Classroom Action Research in Class IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)*

Classroom Action Research on students with Mild Intellectual Disabilities class IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi, was motivated by problems related to learning science subjects, namely material about getting to know animals which includes pets. In carrying out the preliminary study, student learning outcomes were found to be low, this can be seen based on the average score of the evaluation results of students with mild intellectual disabilities in the animal recognition material, namely the average score is still below the minimum completeness criteria (KKM) set by the school, namely 70 This shows that student learning outcomes are still low in learning about animals, which includes pets. The way teachers carry out learning still uses 2D pictorial media, so other alternatives are needed for the teaching models that teachers provide so that student learning outcomes can be optimal. The type of research carried out is classroom action research, collaboration between researchers and classroom teachers in improving learning in the classroom. The research was carried out in two cycles, held in four meetings. The research data was obtained through observation and tests. The research subjects were two children with mild intellectual disabilities. In learning to recognize pets, the media that is thought to be used is Augmented Reality media using a technology-based model. The results of the research showed that there was an increase in students' ability to learn about animals. Where the learning process goes well according to the plans that have been prepared. This can be proven from the students' initial abilities which are still in the low category, namely with the IN student score of 27.27% and TO 36.36%. After being given action in cycles I and II, students' abilities increased optimally and learning became enjoyable with IN scores of 90.91% and TO 95.45%. Based on the research results and data analysis results, it can be concluded that Augmented Reality media can improve the ability to recognize animals in class IV students with mild intellectual disabilities.

Keywords : Augmented Reality, pets, mild intellectual disabilities

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah, karena berkat rahmat, nikmat, karunia serta kebahagiaan tak terhingga dan atas izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Siswa Disabilitas Grahita Ringan “(*Classroom Action Research* di Kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)” dengan baik. Shalawat dan salam tak lupa penulis curahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW dimana berkat perjuangan beliau dalam berdakwah menyebarkan nilai- nilai kebaikan sesuai sehingga pada akhirnya kita dapat merasakan nikmat iman serta ilmu pengetahuan yang lebih baik seperti sekarang ini.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dipaparkan dalam lima bab, yaitu Bab I pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, perumusan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II kajian pustaka yang berisi kajian teori tentang tinjauan anak disabilitas grahita ringan, media *Augmented Reality*, tinjauan mengenal hewan peliharaan dan kerangka berpikir, Bab III metode penelitian yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, dan prosedur penelitian. Bab IV berisi kondisi awal, siklus I, siklus II, pembahasan antar siklus. Bab V berupa kesimpulan dan saran.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang sekiranya telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Seperti kata pepatah manusia saling membutuhkan satu sama lainnya. Terutama sekali kepada para ahli, karya-karyanya yang penulis akses melalui buku dan website dan penulis gunakan sebagai acuan dari sumber tulisan skripsi, semoga pahala selalu dilimpahkan kepada beliau semuanya amiin.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga Allah selalu merahmati dan memberkati beliau amiin. Penulis menyadari masih banyak keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu peneliti sangat berharap adanya masukan berupa kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan kedepannya

Padang, Juli 2024

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Antasari', is written over a horizontal line.

Antasari Bayuningrim

NIM. 23003230

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan, semangat dan motivasi dari berbagai pihak, oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebanyak banyaknya kepada pihak-pihak yang berjasa membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Rabbul ‘Alamiin, Allah SWT. Ya Allah terimakasih, karena telah membersamakan penulis disetiap hembusan nafas, Engkau selalu mendengarkan keluh kesah, sedih, rasa gundah, doa, dan patah hati penulis. Terimakasih telah menghibur penulis dengan segala nikmat yang tiada henti mengalir. Peluk penulis selalu ya Rabb, dekapkan penulis selalu bersama-Mu, jadikan penulis sebagai seorang hamba yang mencintai-Mu. Amiin
2. Nabi Muhammad SAW. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah mengutus para nabi dan rosul sebagai penunjuk arah kebenaran. Semoga shawat nan salam selalu dilimpahkan kepada beliau, keluarga serta nabinabi sebelum beliau amiiin. Terimakasih penulis ucapkan, karena telah berjuang mensejahterakan umat, mencintai dengan tulus seluruh umat. Semoga beliau senantiasa memberikan syafaat kepada penulis dan kita umatnya amiiin.
3. Kepada orang tua tercinta, doa dan kasih sayang kalian menjadi pendorong utama dalam setiap langkah perjalanan hidupku. Terimakasih atas segala kebahagiaan yang telah kalian limpahkan kepada anakmu ini. Semoga dibalas oleh Allah SWT dengan kebahagiaan yang tiada tara. Ya Allah, Tuhan yang Maha pemurah dan penyayang, selalu ku panjatkan doaku kepada-Mu tiada, ya Rabb ampunilah.
4. Ucapan rasa terima kasih yang mendalam dan tak terhingga teruntuk suami Arif Amirul Mukminin sebagai suport sistem dalam menjalani pendidikan akademik ini sampai selesai dan tuntas serta anak- anak yaitu Anfa Abida Arif

dan Afna Adiba Arif yang selalu keberadaannya menjadi kekuatan untuk segera menyelesaikan pendidikan akademik ini.

5. Terima kasih tak terhingga juga kepada Kepala Sekolah SLB Negeri Sungai Bahar beserta para guru di SLB Negeri Sungai Bahar. Kalian semuanya memiliki peran penting bagi penulis mewujudkan mimpi penulis sampai sekarang ini. Penulis tidak dapat membalas jasa dan kebaikan yang telah Bapak dan guru-guru semua berikan kepada penulis.
6. Kepada Ibu Kepala Departemen Pendidikan Luar biasa Ibu Dr.Elsa Efrina, M.Pd, dan bapak Ibu Staf Tata Usaha Pendidikan Luar Biasa atas dukungan, arahan serta kemudahan dalam membantu prosesnya administrasi yang diberikan selama perjalanan penelitian ini, dan selamat Ibu Dr. Elsa Efrina M.Pd atas dalam menyelesaikan S3 nya
7. Rasa terima kasih saya tujukan kepada dosen pembimbing bapak Ns. Setia Budi, S.Kep., M.Kep. yang seseorang memiliki jiwa kesabaran dan kebaikan dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Syukur tiada hentinya penulis ucapkan kepada Allah SWT karena telah mempertemukan penulis dengan guru yang sangat baik sekali. Penulis mendoakan agar bapak diberikan Kesehatan, rezeki dan semoga Allah selalu menjaga bapak di dunia dan di akhirat kelak amiin.
8. Kepada dosen penguji Bapak Drs. Ardisal, M.Pd dan Ibu Rila Muspita, M.Pd yang dengan kesabaran dan kebijaksanaannya memberikan panduan, saran, dan kritik konstruktif yang sangat berharga bagi kemajuan penelitian ini.
9. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada sahabat- sahabat saya dan teman sejawat RPL Jambi yang sama-sama saling mensupport agar masuk sama - sama dan selesai nya pun sama-sama.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	2
PENGESAHAN TIM PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan dan Pemecahan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB KAJIAN TEORI	8
A. Hakekat Anak disabilitas Intelektual Ringan	8
B. Tujuan Mengenal Hewan Peliharaan.	16
C. Media Pembelajaran Augmented Reality.....	24
D. Penelitian Relavan.....	32
E. Kerangka berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Setting Penelitian	40
C. Subjek Penelitian.....	40
D. Variabel Penelitian	40
E. Defenisi Operasional Variabel	41

F. Prosedur Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pelaksanaan Siklus I.....	55
C. Pelaksanaan Siklus II	72
A. Pembahasan Penelitian.....	87
D. Pembahasan Hasil Penelitian	95
E. Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1. Hewan Anjing</u>	20
<u>Gambar 2.2 Hewan Ayam</u>	21
<u>Gambar 2.3 Hewan Kelinci</u>	23
<u>Gambar 2.4 Hewan Ikan</u>	24
<u>Gambar 4.2 Hasil Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II</u>	90
<u>Gambar 4.3 Rekapitulasi Siklus I</u>	92
<u>Gambar 4.4 Rekapitulasi Siklus II</u>	94

DAFTAR BAGAN

<u>Bagan 2.1 Kerangka Berpikir</u>	38
<u>Bagan 3.1 Prosedur Penelitian</u>	43
<u>Tabel 3.2 Kriteria Hasil Penilaian Mengenal Hewan</u>	52
<u>Grafik 4.1 Kemampuan Awal Anak Kelas IV</u>	54

DAFTAR LAMPIRAN

<u>Lampiran 1 (Format Wawancara)</u>	105
<u>lampiran 2 (Hasil Wawancara)</u>	106
<u>lampiran 3 (CP dan ATP Mengenal Hewan)</u>	107
<u>lampiran 4 (Kisi-kisi Penilaian Pelajaran Materi Mengenal Hewan)</u>	109
<u>lampiran 5 (Format Observasi Guru)</u>	111
<u>lampiran 6 (Modul Ajar Pertemuan I siklus I)</u>	115
<u>lampiran 7 (Modul Ajar Pertemuan 2 siklus I)</u>	119
<u>lampiran 8 (Modul 3 Siklus I)</u>	123
<u>lampiran 9 (Modul 4 Siklus I)</u>	126
<u>lampiran 10 (Modul 4 Siklus I)</u>	130
<u>lampiran 11 (Modul 1 siklus II)</u>	134
<u>lampiran 12 (Modul 2 siklus II)</u>	137
<u>lampiran 13 (Modul 3 siklus II)</u>	141
<u>lampiran 14 (Modul 4 siklus II)</u>	145
<u>lampiran 15 (Hasil Penilaian Pertemuan 1 Siklus I)</u>	149
<u>lampiran 16 (Hasil Penilaian Pertemuan 2 Siklus I)</u>	151
<u>lampiran 17 (Hasil Penilaian Pertemuan 3 Siklus i)</u>	153
<u>lampiran 18 (Hasil Penilaian Pertemuan 4 Siklus i)</u>	155
<u>lampiran 19 (Rekapitulasi siklus i)</u>	157
<u>lampiran 20 (Hasil penilaian pertemuan 1 siklus ii)</u>	158
<u>lampiran 21 (Hasil penilaian pertemuan 2 siklus ii)</u>	160
<u>lampiran 22 (Hasil penilaian pertemuan 3 siklus ii)</u>	162
<u>lampiran 23 (Hasil penilaian pertemuan 4 siklus ii)</u>	164
<u>lampiran 24 (Rekapitulasi siklus ii)</u>	166
<u>lampiran 25 (Dokumentasi penelitian)</u>	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian pondasi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan suatu cara yang aktivitasnya tidak hanya menjadikan manusia yang bermutu tetapi juga membentuk kepribadian dan ketrampilan yang bermanfaat untuk dirinya dan juga untuk orang lain. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali, termasuk anak berkebutuhan khusus. Sistem pendidikan anak berkebutuhan khusus dirancang atau didesain khusus bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan fisik, mental, bakat dan kecerdasan istimewa. Tujuan utama pendidikan khusus itu sendiri ialah meningkatkan kemandirian dan keterampilan hidup untuk memenuhi kebutuhan pribadi (Khairiyah, *et al.*, 2019).

Peserta didik berkebutuhan khusus salah satunya yang membutuhkan layanan pendidikan khusus adalah anak dengan hambatan intelektual tunagrahita. Tunagrahita didefinisikan untuk menyebutkan anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata atau dapat juga disebut dengan retardasi mental. Anak dimasukkan dalam kategori tunagrahita ditandai dengan adanya kondisi perkembangan daya pikir yang kurang, dan keterbatasan fungsi intelektual yang memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya atau dibawah normal, sehingga untuk melihat perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik termasuk dalam pendidikannya (Efendi, 2006).

Akibat kondisi perkembangan daya pikir yang kurang atau dibawah normal menjadikan peserta didik tunagrahita ringan ini mempunyai permasalahan dalam proses pembelajarannya. Dalam hal pelajaran peserta didik tunagrahita memiliki ingatan dan perhatian yang lemah, serta tidak mampu memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, karena itu peserta didik tunagrahita membutuhkan strategi pembelajaran khusus yang tepat, yaitu dapat memberikan materi pelajaran yang dirancang seunik dan sesederhana mungkin agar mudah dipahami serta mudah untuk diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan belajar mengajar peserta didik tunagrahita salah satunya yaitu mencakup mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka yang diberlakukan di Sekolah Luar Biasa Negeri Sungai Bahar saat ini. Mata pelajaran IPAS yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari adalah salah satunya materi mengenal hewan di sekitar lingkungan. Hewan merupakan salah satu makhluk hidup yang hidupnya berdampingan dengan manusia sehingga hewan memiliki arti penting dalam kehidupan. Untuk itu, materi mengenalkan hewan penting untuk diajarkan oleh guru. Termasuk materi pengenalan hewan peliharaan yang mempunyai peranan penting disekitar lingkungan kehidupan kita baik yang sengaja dipelihara maupun tidak. Terdapat hewan yang sengaja dipelihara untuk diambil manfaatnya dan hewan yang hidup bebas di alam.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di awal bulan Februari tahun 2024 dengan menganalisa hasil asesmen formatif, melakukan refleksi

pembelajaran, dan melakukan wawancara dengan guru kolaborator. Analisa dari hasil asesmen formatif yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa belum mampu menyebutkan nama hewan dari gambar yang ditunjuk oleh guru. Ketidakmampuan siswa ini terlihat melalui siswa belum mampu menjawab benar dari pertanyaan disaat materi yang diberikan guru. Dari lima pertanyaan lisan, siswa hanya mampu menjawab satu pertanyaan secara benar.

Peneliti juga melakukan refleksi pembelajaran untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan mengonfirmasi pencapaian siswa. Dari penilaian pembelajaran pada tanggal 19 Februari 2024 didapatkan hasil di bawah KKM 70 yang bahwasanya anak tunagrahita ringan masih memerlukan bantuan guru dalam mengenal hewan dengan menyebutkan nama – nama. Adapun hasil refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan bahwa guru disini juga telah mengajarkan materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam modul ajar. Guru juga sudah menggunakan media visual berupa gambar dua dimensi untuk membantu menjelaskan materi, namun belum mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak penjelasan guru. Berdasarkan hasil asesmen di atas didapatkan intrepentasi hasil analisis tugas anak disabilitas intelektual ringan dalam mengenalkan hewan peliharaan memperoleh nilai 27.27% dan 36.36% dapat di lihat pada lampiran 5 pada halaman 116.

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan guru kolaborator untuk memperoleh informasi lebih lengkap mengenai kondisi siswa

sekaligus mengkonfirmasi hasil analisa dan refleksi yang telah dilakukan sebelumnya. Dari hasil wawancara dengan guru kolaborator, siswa diperoleh informasi bahwa siswa memiliki kecenderungan ketertarikan terhadap media yang bergerak. Informasi ini sekaligus mengkonfirmasi kelemahan media pembelajaran berupa gambar yang telah digunakan guru dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukannya.

Keterbatasan media atau alat praga dapat menghambat guru dalam menyampaikan materi mengenal hewan peliharaan. Melalui media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mempermudah guru dalam memberikan contoh. Berdasarkan kondisi diatas, peneliti akan mengujikan media pembelajran yang dianggap cocok dalam mengatasi masalah ini yaitu media *Augmented Reality* untuk mata pelajaran IPAS mengenai materi pengenalan hewan peliharaan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Andri & Rika, 2020), menjelaskan bahwa *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan bentuk dua dimensi (2D) ke dalam bentuk tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata. Kelebihan *Augmented Reality* adalah suatu teknologi yang berkembang di media desain dimana dapat mengubah objek 2D menjadi 3D yang hampir mirip dengan bentuk aslinya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aldi Apriansyah, Dimas Mulia Anugraha, Galuh Prakoso, Kevin Nuardy Erdiham, Rudi Priyana (2017) menyebutkan penerapan *Augmented Reality* (AR) untuk menghasilkan aplikasi pengenalan hewan, ketika aplikasi di jalankan akan mengenali

hewan berdasarkan marker yang berada pada magic book, maka aplikasi ini akan memberikan informasi berupa objek 3D.

Adapun media aplikasi *Augmented Reality* menyediakan contoh hewan-hewan secara lebih nyata berbentuk 3D. Melihat dari fungsi dan bentuknya, media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran bagi siswa disabilitas grahita ringan karena siswa dapat memanfaatkan indera penglihatannya dalam memahami pesan materi yang ada pada media *Augmented Reality* tersebut. Selain itu, media *Augmented Reality* memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hewan Peliharaan Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Siswa Disabilitas Grahita Ringan “(*Classroom Action Research* di Kelas IV SLB Negeri Sungai Bahar Jambi)“. Diharapkan hasil penelitian ini mempunyai banyak manfaat khususnya bagi guru serta peserta didik kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan sebagai berikut :
 - a. Sebutkan bagaimanakah proses meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan dengan menggunakan media

Augmented Reality pada anak disabilitas intelektual ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar Jambi.

- b. Apakah meningkat kemampuan mengenal hewan peliharaan dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *Augmented Reality*?

2. Pemecahan Masalah

Solusi yang dapat peneliti berikan untuk menyelesaikan permasalahan diatas adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam proses meningkatkan kemampuan mengenal hewan peliharaan pada anak disabilitas intelektual ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar Jambi.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses peningkatkan kemampuan mengenal hewan dengan menggunakan media *Augmented Reality* pada anak disabilitas intelektual ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar Jambi.
2. Untuk mengetahui media *Augmented Reality* dapat meningkatkan kemampuan mengeal hewan peliharaan pada anak disabilitas intelektual ringan kelas IV di SLB Negeri Sungai Bahar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis.

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang kajian lapangan dalam hal pembelajaran mengenal hewan melalui media *Augmented Reality* pada anak disabilitas intelektual ringan.

2. Manfaat praktis.

- a. Bagi siswa kelas IV SDLB di SLB Negeri Sungai Bahar, agar dapat mengenal hewan di lingkungan sekitar.
- b. Bagi guru SLB, untuk memberikan alternatif dalam proses pembelajaran dalam keperluan pendidikan khususnya bagi anak disabilitas intelektual dalam pembelajaran mengenal hewan di lingkungan sekitar.
- c. Bagi kepala SLB Negeri Sungai Bahar, sebagai masukan untuk dasar pembuatan kebijakan terkait dengan media pembelajaran yang interaktif.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pemahaman teoritis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang bermanfaat bagi praktisi pendidikan khusus, seperti guru dan kepala sekolah, serta bagi peneliti yang sesuai di akan datang