ABSTRAK

Munadhifah, Azela Khoirun. 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Moh. Arif, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Minat Belajar, Hasil Belajar, IPAS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran IPAS, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang rendah dan hasil belajar siswa yang cenderung belum maksimal. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran *Augmented Reality* yang menggabungkan antara dunia maya dan dunia nyata sehingga batas antara keduanya semakin minim. Melalui media ini, siswa akan semakin berminat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang akan ikut meningkat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung, (2) mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung, dan (3) mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian yaitu *quasi experimental design* yang berjenis *nonequivalent control group design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung yang terdiri dari kelas A, B, dan C. Sampel dalam penelitian adalah kelas IV A dan IV C yang dipilih secara random melalui undian. Teknik pengumulan data melalui angket, tes, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis berupa uji *independent sample t-test* dan uji Manova.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 serta nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 12,736 > 1,675, maka dapat dinyatakan bahwa Ha diterima sedangkan Ho ditolak, (2) Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 serta nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 6,307 > 1,675, maka dapat dinyatakan bahwa Ha diterima sedangkan Ho ditolak, dan (3) Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa Ha diterima sedangkan Ho ditolak.

ABSTRACT

Munadhifah, Azela Khoirun. 2024. *The Influence of Augmented Reality Learning Media on Student Interest and Learning Outcomes in IPAS Subjects at MIN 1 Tulungagung*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University. Thesis Supervisor: Dr. Moh. Arif, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Learning Interest, Learning Outcomes, IPAS

This research is motivated by the limited utilization use of learning media, especially technology-based learning media in IPAS subjects, so that it affects low student learning interest and student learning outcomes that tend to be not optimal. One of the technology-based learning media that can be utilized is Augmented Reality learning media that combines the virtual world and the real world so that the boundary between the two is getting smaller. Through this media, students will be more interested in following the learning process so that it will have an impact on learning outcomes that will also increase.

The purpose of this study is to (1) determine the influence of Augmented Reality learning media on student learning interest in IPAS subjects at MIN 1 Tulungagung, (2) determine the influence of Augmented Reality learning media on student learning outcomes in IPAS subjects at MIN 1 Tulungagung, and (3) determine the influence of Augmented Reality learning media on student interest and learning outcomes in IPAS subjects at MIN 1 Tulungagung.

This research uses an experimental quantitative method with research design, namely quasi experimental design which is a type of nonequivalent control group design. The population in this study was all students of grade IV MIN 1 Tulungagung consisting of classes A, B, and C. The sample in this study was class IV A and IV C which were randomly selected through lottery. The samples in the study were class IV A and IV C which were randomly selected through a lottery. Data collection techniques through questionnaires, tests, and documentation. The research data were analyzed using normality test, homogeneity test, and hypothesis tests in the form of independent sample t-test and Manova tests.

The results showed that: (1) There is a significant influence of the use of Augmented Reality learning media on student learning in IPAS subjects at MIN 1 Tulungagung with a significance value (2-tailed) of 0.000 < 0.05 and a calculated value of $t_{count} > t_{table}$ is 12.736 > 1.675, it can be stated that Ha is accepted while Ho is rejected, (2) There is a significant influence of the use of Augmented Reality learning media on student learning outcomes in IPAS subjects at MIN 1 Tulungagung with a significance value (2-tailed) of 0, 000 < 0.05 and a calculated value of $t_{count} > t_{table}$ is 6.307 > 1.675, it can be stated that Ha is accepted while Ho is rejected, and (3) There is a significant influence of the use of Augmented Reality learning media on student interest and learning outcomes in IPAS subjects at MIN 1 Tulungagung with a significance value (2-tailed) of 0.000 < 0.05, then it can be stated that Ha is accepted while Ho is rejected.

الملخص

مناذفة ، أزيلا خويرون. ٢٠٢٤. *تأثير وسائط التعلم بالواقع المعزز على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية حكومية ١ تولونغاغونغ*. أطروحة، برنامج دراسة معلمي المدرسة الإبداعية، كلية التربية وعلوم المعلمين، جامعة السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ الإسلامية الحكومية. المشرف على الرسالة: دكتور محمد عريف ماجستير في التربية والتعليم.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم ، الواقع المعزز ، الاهتمام بالتعلم ، مخرجات التعلم ، العلوم الطبيعية والاجتماعية

الدافع وراء هذا البحث هو الاستخدام المحدود لوسائط التعلم ، وخاصة وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا في العلوم الطبيعية والاجتماعية بحيث تؤثر على انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم ونتائج تعلم الطلاب التي تميل إلى أن تكون غير مثالية. إحدى وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا التي يمكن استخدامها هي وسائط التعلم بالواقع المعزز التي تجمع بين العالم الافتراضي والعالم الحقيقي بحيث تصبح الحدود بين الاثنين أصغر. من خلال هذه الوسائط ، سيكون الطلاب أكثر اهتماما بمتابعة عملية التعلم بحيث يكون لها تأثير على نتائج التعلم التي ستزداد أيضا.

الغرض من هذه الدراسة هو (١) تحديد تأثير وسائط التعلم بالواقع المعزز على اهتمام الطلاب بالتعلم في العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية حكومية ١ تولونغاغونغ ، (ب) تحديد تأثير وسائط التعلم بالواقع المعزز على نتائج تعلم الطلاب في العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية حكومية ١ تولونغاغونغ ، و (ت) تحديد تأثير وسائط التعلم بالواقع المعزز على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية حكومية ١ تولونغاغونغ.

تستخدم هذه الدراسة أسلوبًا تجريبيًا كميًا مع تصميم بحثي هو تصميم شبه تجريبي من النوع غير المتكافئ تصميم المجموعة الضابطة. كان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة جميع طلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية حكومية تولونجاجونج من الصفوف أ، ب، ج. كانت العينات في الدراسة من الصف الرابع أ والصف الرابع ب. كانت العينات في الدراسة هي الصف الرابع أ والصف الرابع ج والتي تم اختيارها عشوائيًا من خلال القرعة. تقنيات جمع البيانات من خلال الاستبيانات والاختبارات والتوثيق.

تم تحليل بيانات البحث باستخدام اختبار المعيارية واختبار التجانس واختبار التجانس واختبار الفرضيات في شكل اختبار العينة المستقلة اختبار ت واختبار مانوفا.

أظهرت النتائج أن: (١) هناك تأثير معنوي لاستخدام وسائط التعلم بالواقع المعزز على اهتمام تعلم الطلاب في العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية حكومية ١ تولونغاغونغ بقيمة دلالة (٢ الذيل) تبلغ ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ و ر العد > ر الجدول ١٢٧٣٦ > ١٦٧٥ ، لذا يمكن القول بأن الفرضية البديلة مقبولة بينما الفرضية الصفرية مرفوضة ، (ب) هناك تأثير كبير على استخدام وسائط التعلم بالواقع المعزز حول نتائج تعلم الطلاب في العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية حكومية ١ تولونغاغونغ مع قيم الدلالة (٢ الذيل) من ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ و ر العد > ر الجدول ٦٣٠٧ > ١٦٧٥ ، لذا يمكن القول بأن الفرضية البديلة مقبولة بينما الفرضية الصفرية مرفوضة ، و (ت) هناك تأثير كبير على استخدام وسائط التعلم بالواقع المعزز على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتدائية حكومية ١ تولونغاغونغ مع قيم الأهمية (٢ الذيل) من ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ ، لذا يمكن القول بأن الفرضية البديلة مقبولة بينما الفرضية الصفرية مرفوضة.