

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk didapatkan oleh setiap orang. Pendidikan merupakan proses yang dilaksanakan oleh setiap orang dan disesuaikan dengan perkembangan fisik serta mental orang tersebut.¹ Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki dalam dirinya.² Pendidikan juga merupakan salah satu bagian dari pembangunan nasional yang berupaya untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupan manusia melalui pengembangan sumber daya manusia yang unggul dalam rangka menghadapi masa yang penuh persaingan.³

Pentingnya pendidikan atau menuntut ilmu salah satunya terdapat dalam firman Allah Swt. pada Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5 berikut ini:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ
بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

¹ Elis Sahara, "Improving Mathematics Learning Outcomes of Grade Two Students of State Elementary School 5 Cibunar Through Problem Based Learning (PBL) Model," *SHEs: Conference Series* 4, no. 5 (2021): 1366.

² Ika Purwaningsih et al., "Pendidikan sebagai Suatu Sistem," *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 21.

³ Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto, "Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global," *Jurnal pendidikan* 6, no. 4 (2016): 265.

Artinya: “1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! 2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-Alaq: 1-5).⁴

Ayat di atas menjelaskan tentang perintah membaca kepada Nabi Muhammad saw. beserta umatnya. Membaca merupakan sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dari Allah Swt. Melalui proses membaca, manusia akan menyadari bahwa mereka hanyalah seorang hamba dan Allah Swt. adalah sang maha pencipta. Selain itu, melalui proses membaca, maka seseorang akan memiliki kualitas yang berbeda dari orang yang tidak gemar membaca. Oleh karena itu, membaca atau belajar melalui proses pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan agar memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat mengantarkan kepada keberkahan hidup.

Pendidikan di Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia tergolong ke dalam negara yang memiliki kualitas pendidikan yang cukup rendah. Berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022, Negara Indonesia menempati urutan ke-63 dari 73 negara.⁵ Hal tersebut berarti bahwa Indonesia menempati posisi ke-10 terendah dalam segi kualitas pendidikan di dunia. Faktor yang menjadi penyebab dari rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas guru, rendahnya kualitas sarana fisik, rendahnya

⁴ *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*, 902.

⁵ OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development), “PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education,” 2023, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

prestasi siswa, kurangnya pemerataan kesempatan pendidikan, dan relevansi pendidikan dengan kebutuhan yang masih rendah.⁶

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Zaman yang semakin maju telah banyak memberikan dampak yang signifikan terhadap setiap bidang kehidupan manusia tak terkecuali pada bidang pendidikan. Salah satu dampaknya dapat dilihat dari semakin pesatnya perkembangan di bidang teknologi dan informasi. Pada bidang pendidikan, perkembangan teknologi harus dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran seperti media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, maka akan menimbulkan pengalaman baru bagi siswa yang bosan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.⁷

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya dapat diaplikasikan pada mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS yang diajarkan pada jenjang SD pada Kurikulum Merdeka. Pada mata pelajaran ini mempelajari tentang interaksi antara makhluk hidup dengan benda mati di alam sekitar serta

⁶ Elvira, "Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara Mengatasinya (Studi pada : Sekolah Dasar di Desa Tonggolobibi)," *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 16, no. 2 (2021): 95–96.

⁷ Laudhira Kinantya Hanannika and Sukartono, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6380.

mempelajari tentang interaksi kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial di lingkungannya.⁸

Pada Kurikulum Merdeka, melalui pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa untuk membangkitkan keingintahuan mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Dari keingintahuan tersebut dapat membangkitkan pemahaman siswa mengenai bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi ini.⁹ Berdasarkan hal tersebut, dalam aktivitas pembelajaran IPAS sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang siswa untuk melakukan aktivitas yang dapat membangkitkan rasa ingin tahunya sehingga berdampak pada peningkatan minat dan hasil belajar. Minat berkaitan dengan gerakan yang memotivasi seseorang untuk berhubungan dengan orang, benda, aktivitas, maupun pengalaman yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri.¹⁰ Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar.¹¹

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS adalah media pembelajaran *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan istilah dalam ranah yang memadukan antara dunia nyata dan dunia virtual yang diprogram melalui

⁸ Apta Dinda Sartika et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS SD/MI," *Journey: Journal of Development and Research in Education* 2, no. 2 (2023): 59.

⁹ Ibid., 60.

¹⁰ Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, and Sukatin, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 23.

¹¹ Umi Kulsum, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Subtema Bekerja Sama Mencapai Tujuan dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning* (Jember: CV. RFM Pramedia Jember, 2022), 6.

komputer sehingga batas keduanya menjadi sangat minim.¹² Pengaplikasian media *Augmented Reality* juga tergolong mudah karena media tersebut dapat diaplikasikan melalui Hp sehingga tidak memerlukan biaya yang cukup banyak. Melalui media pembelajaran *Augmented Reality*, maka akan memudahkan guru dalam memvisualkan materi pelajaran IPAS dalam bentuk 3 dimensi sehingga akan lebih menarik minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain dapat menarik minat belajar siswa, media pembelajaran *Augmented Reality* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media *Augmented Reality* memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, berimajinasi, dan memberikan stimulus pada siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.¹³ Oleh karena itu, melalui pemanfaatan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat berdampak pada semakin meningkatnya hasil belajar siswa karena materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maya Nuraini Faiza, Muhammad Turhan Yani, dan Agus Suprijono dalam jurnal *Basicedu*, memaparkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁴ Berdasarkan penelitian terdahulu

¹² Sampurna Dadi Riskiono, Try Susanto, and Kristianto Kristianto, “*Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala,” *Krea-TIF* 8, no. 1 (2020): 9.

¹³ Devi Rahma Danti, Bambang Eko Hari Cahyono, and Dewi Tryanasari, “Pengaruh Media *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 4* (2023): 870.

¹⁴ Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, and Agus Suprijono, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8693.

yang dilakukan oleh Fakhur Rozi dkk., dalam jurnal Pendidikan Tambusai, juga memaparkan bahwa penerapan *Augmented Reality-Based Learning* (ARBL) memiliki dampak yang positif terhadap peningkatan minat belajar dan prestasi siswa.¹⁵ Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mustiranda Ginting dan Husna Parluhutan Tambunan dalam jurnal *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, memaparkan bahwa pemanfaatan media berbasis *Augmented Reality* menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai setelah perlakuan media tersebut.¹⁶

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV MIN 1 Tulungagung didapati bahwa pemanfaatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran IPAS masih sangat terbatas. Hal tersebut berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang rendah karena selama proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang tidak fokus memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS yang cenderung belum maksimal karena terdapat beberapa siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sehingga diperoleh nilai rata-rata ujian sebesar 65.

¹⁵ Fakhur Rozi et al., "Preferensi Minat Dan Prestasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Elektronika Dasar dengan Pendekatan *Augmented Reality-Based Learning*," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 6345.

¹⁶ Mustiranda Ginting and Husna Parluhutan Tambunan, "Pengaruh Media Pembelajaran Ar (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Medan," *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science* 01, no. 03 (2023): 138.

Sesuai dengan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis teknologi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajarnya yang akan ikut meningkat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung”**.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti menguraikan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Siswa tidak terlalu aktif dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- c. Rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- d. Hasil belajar siswa cenderung kurang maksimal khususnya pada mata pelajaran IPAS.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan terhadap masalah yang hendak diulas pada penelitian ini, maka peneliti menguraikan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis teknologi berupa *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS.
- b. Minat belajar mengulas tentang minat belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Tulungagung.
- c. Hasil belajar mengulas tentang hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti menguraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti menguraikan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memajukan kualitas pendidikan, spesifiknya pada mata pelajaran IPAS melalui media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat diterapkan sebagai media dalam memperkaya pengetahuan dan pengkajian bagi peneliti yang akan datang. Serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang ikut meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sehingga mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk menambah wawasan supaya mampu memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa melalui media pembelajaran *Augmented Reality*.

c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa agar mampu meningkatkan minat belajar siswa yang akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, dapat bermanfaat bagi peneliti untuk mempraktikkan keterampilan dan pengetahuan yang telah diperoleh sehingga dapat dijadikan modal saat menjadi seorang pendidik pada masa yang akan datang.

e. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai sumber referensi untuk mengembangkan dan memperdalam penelitian terkait pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

H_a = Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

2. H_0 = Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.
 H_a = Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.
3. H_0 = Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil basil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.
 H_a = Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

G. Penelitian Terdahulu

1. Tesis Miftachul Huda (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Augmented Reality* untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas I dalam Meningkatkan Motivasi Belajar”. Dalam penelitian tersebut peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah, yaitu: (1) Bagaimana desain model Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1? (2) Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam meningkatkan motivasi belajar? dan (3) Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah kelas 1 dalam

meningkatkan motivasi belajar? Untuk meneliti lebih dalam mengenai rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan metode *Researc and Development* (R&D) dengan jenis penelitian menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi software aplikasi bernama Al Mufrodat AR. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan hasil penelitian bahwa (1) Produk berupa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan tiga dimensi pada medianya, (2) kelayakan produk dan materi yang mendapatkan rata-rata 91,3 % yang dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan di lapangan, dan (3) hasil efektifitas dengan uji t (Independent Sample T-test) diperoleh nilai sig. (2-tailed) < sig level (0,001 < 0,005).¹⁷

2. Jurnal Adinda Nur Kumalasari dan Mochamad Ridwan (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Peserta Didik”. Dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode preexperimental desain berupa *One Grup Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar passing sepak bola. Dibuktikan dengan perolehan rata-rata pretest ke posttest pengetahuan yaitu 63,6667 dan keterampilan yaitu 85,5 serta berdasarkan uji Paired Sample T-test

¹⁷ Miftachul Huda, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Augmented Reality* untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas I dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, (*Tesis*, Tulungagung: UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. 2023): xv.

yang diperoleh yaitu nilai Sig. (2-tailed) pengetahuan sebesar 0,000 dan keterampilan sebesar 0.000 yang berarti nilai sig < 0,05.¹⁸

3. Skripsi Fauziah Lilis Aryanti (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penelitian tersebut peneliti merumuskan rumusan masalah, yaitu: Apakah terdapat pengaruh teknologi *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar? Untuk meneliti lebih dalam mengenai rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan teknologi *Augmented Reality* terhadap hasil Pre-test dan Post-test siswa kelas V SDN 83 Lebong. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil analisis uji t-test (Independent Sample t-Test) dengan data akhir yang diperoleh yaitu nilai thitung = 3.821 \geq ttabel = 1.729 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.¹⁹
4. Skripsi Aldimas Muhammad Arbi (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Fitur *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022”. Dalam penelitian tersebut peneliti merumuskan rumusan masalah yaitu Bagaimana pengaruh penggunaan

¹⁸ Adinda Nur Kumalasari and Mochamad Ridwan, “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Peserta Didik,” *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* 3, no. 2 (2023): 76.

¹⁹ Fauziah Lilis Aryanti, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, (*Skripsi*, Curup: IAIN Curup, 2023): x.

fitur *augmented reality* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa SMP Sulthan Bogor tahun pelajaran 2021/2022? Untuk meneliti lebih dalam mengenai rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan dengan desain Penelitian *Post-Test Only Control Design*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan fitur *augmented reality* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Sulthan. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan nilai rata-rata kelas eksperimen (VII A) adalah 71 dan kelas kontrol (VII C) adalah 49.²⁰

5. Jurnal Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, Agus Suprijono dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa pada materi IPS khususnya ragam pakaian adat Indonesia menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* untuk kelas IV di SDN Karang Entang. Untuk meneliti lebih dalam mengenai rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan model perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* berhasil meningkatkan

²⁰ Aldimas Muhammad Arbi, Pengaruh Penggunaan Fitur *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022, (*Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2022): 1.

kompetensi pengetahuan siswa terkait ragam pakaian adat Indonesia yang dibuktikan dengan hasil uji coba sasaran pretestnya 33% siswa tuntas sedangkan posttestnya 100% siswa tuntas.²¹

6. Jurnal Tifanni Claudya dan Mai Sri Lena (2021) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi *Augmented Reality* (AR) pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa SD”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pendidikan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada mapel tematik terpadu terhadap hasil belajar siswa dikelas IV SDN 005 Langgini Kecamatan Bangkinang pada tahun ajaran 2020/ 2021 semester genap. Untuk meneliti lebih dalam mengenai rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design* berupa *Nonequivalent Control Group Design*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh positif serta signifikan penggunaan media pendidikan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada tematik terpadu terhadap nilai belajar siswa kelas IV SDN 005 Langgini. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 80, 00 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 72, 22 sehingga, berdasarkan uji-t (t-test) diperoleh t-hitung 3, 1966 > t-tabel 2, 017 dengan taraf signifikansi 5%.²²

²¹ Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, and Agus Suprijono, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8686.

²² Tifanni Claudya and Mai Sri Lena, “Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi *Augmented Reality* (AR) pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri* 7, no. 2 (2021): 719.

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Miftachul Huda. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas I dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Tesis. UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. 2023.	a. Media sama yaitu <i>Augmented Reality</i> .	a. Mata pelajaran berbeda yaitu Bahasa Arab. b. Jenis penelitian berbeda yaitu R&D. c. Lokasi penelitian berbeda yaitu MI Plus Al Azhar Bening Wlingi Blitar. d. Variabel terikat berbeda yaitu motivasi belajar.	a. Produk berupa media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> dengan menggunakan tiga dimensi pada medianya. b. Kelayakan produk dan materi yang mendapatkan rata-rata 91,3 % yang dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan di lapangan. c. Hasil efektifitas dengan uji t (Independent Sample T-test) diperoleh nilai sig. (2-tailed) < sig level (0,001 < 0,005)
2.	Adinda Nur Kumalasari dan Mochamad Ridwan. Pengaruh Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Peserta Didik. Jurnal Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga, Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna. 2023.	a. Media sama yaitu <i>Augmented Reality</i> . b. Jenis penelitian sama yaitu kuantitatif.	a. Mata pelajaran berbeda yaitu PJOK. b. Lokasi penelitian berbeda yaitu SMPN 1 Nganjuk. c. Desain penelitian berbeda yaitu <i>One Grup Pretest-Posttest Design</i> . d. Variabel terikat berbeda yaitu hasil belajar.	Rata-rata pretest ke posttest pengetahuan yaitu 63,6667 dan keterampilan yaitu 85,5 serta berdasarkan uji <i>Paired Sample T-test</i> yang diperoleh yaitu nilai Sig. (2-tailed) pengetahuan sebesar 0,000 dan keterampilan sebesar 0,000 yang berarti nilai sig < 0,05.

3.	Fauziah Lilis Aryanti. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Skripsi. IAIN Curup. 2023.	a. Media sama yaitu <i>Augmented Reality</i> . b. Jenis penelitian sama yaitu kuantitatif.	a. Mata pelajaran berbeda yaitu IPA. b. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SDN 13 Rejang Lebong. c. Variabel terikat berbeda yaitu hasil belajar.	Terdapat pengaruh penggunaan teknologi <i>Augmented Reality</i> terhadap hasil Pre-test dan Post-test siswa kelas V SDN 83 Lebong. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil analisis uji t-test dengan data akhir yang diperoleh yaitu nilai $t_{hitung} = 3.821 \geq t_{tabel} = 1.729$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.
4.	Aldimas Muhammad Arbi Pengaruh Penggunaan Fitur <i>Augmented Reality</i> Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah. 2022.	a. Media sama yaitu <i>Augmented Reality</i> . b. Jenis penelitian sama yaitu kuantitatif.	a. Lokasi penelitian berbeda yaitu SMP Sulthan Bogor. b. Desain penelitian berbeda yaitu <i>post-test only control design</i> . c. Variabel terikat berbeda yaitu kemampuan menulis teks deskripsi.	Terdapat pengaruh antara penggunaan fitur <i>Augmented Reality</i> terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Sulthan Bogor yang terbukti dari nilai rata-rata kelas eksperimen (VII A) 71 dan kelas kontrol (VII C) 49.
5.	Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, dan Agus Suprijono. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Kompetensi	a. Media sama yaitu <i>Augmented Reality</i> .	a. Mata pelajaran berbeda yaitu IPS. b. Jenis penelitian berbeda yaitu penelitian tindakan kelas. c. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SDN Karang Entang. d. Variabel terikat berbeda yaitu	Media pembelajaran IPS berbasis <i>Augmented Reality</i> berhasil meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa terkait ragam pakaian adat Indonesia yang dibuktikan dengan hasil uji coba sasaran <i>pretest</i> 33% siswa tuntas sedangkan <i>posttest</i> 100% siswa tuntas.

	Pengetahuan Siswa. Jurnal. Jurnal Basicedu. 2022.		kompetensi pengetahuan siswa.	
6.	Tifanni Claudya dan Mai Sri Lena. Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. Jurnal. Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri. 2021.	a. Media sama yaitu <i>Augmented Reality</i> . b. Jenis penelitian sama yaitu kuantitatif. c. Desain penelitian sama yaitu <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .	a. Mata pelajaran berbeda yaitu Tematik Terpadu. b. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SDN 005 Langgini Kecamatan Bangkinang. c. Variabel terikat berbeda yaitu hasil belajar siswa.	Terdapat pengaruh positif serta signifikan penggunaan media pendidikan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) pada tematik terpadu terhadap nilai belajar siswa kelas IV SDN 005 Langgini. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji-t (t-test) diperoleh t-hitung 3,1966 > t-tabel 2,017 dengan taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang telah dipaparkan terkait media pembelajaran *Augmented Reality*, maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Posisi peneliti pada penelitian terdahulu adalah sebagai penguat dan pembaharu. Peneliti sebagai penguat yaitu untuk memperkuat hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Sedangkan peneliti sebagai pembaharu yaitu untuk memperbaharui penelitian-penelitian sebelumnya dengan memunculkan variabel, lokasi, dan objek penelitian yang berlainan dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian kuantitatif dengan menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk melihat pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan serta kekeliruan di kalangan pembaca dalam memaknai judul dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

1) Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Selain itu, media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.²³ Media dapat diklasifikasikan dalam enam kategori dasar yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa (benda-benda), dan orang-orang.²⁴ Sehingga, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyapaikan pesan atau informasi dari penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Media *Augmented Reality*

Augmented Reality biasa disingkat AR adalah teknologi yang menghubungkan objek 2D ataupun 3D ke dalam lingkungan nyata dengan bantuan media web camera.²⁵ *Augmented Reality* merupakan istilah yang

²³ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 13.

²⁴ *Ibid.*, 14.

²⁵ Pramita Rosma Aryani, Isa Akhlis, and Bambang Subali, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Relity* pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA," *Unnes Physics Education Journal* 8, no. 2 (2019): 92.

dipakai untuk memvisualkan bentuk benda sebenarnya yang dihasilkan di dalam komputer.²⁶ Selain itu, teknologi *Augmented Reality* memiliki tiga karakteristik yaitu mengkombinasikan antara dunia nyata dan virtual, interaksi yang terjadi secara instan, dan objek yang terbentuk berupa 3D.²⁷ Sehingga, dapat dijelaskan bahwa *Augmented Reality* adalah gabungan antara dunia nyata dengan dunia virtual yang menghasilkan objek berbentuk 3D dengan bantuan webcam yang dihasilkan di dalam komputer.

3) Pembelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang diimplementasikan dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan antara materi pelajaran IPA dan IPS. IPA merupakan ilmu yang didasarkan dari gejala alam yang selanjutnya akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah.²⁸ Sedangkan IPS merupakan mata pelajaran yang berasal dan diseleksi dari kehidupan sosial masyarakat melalui konsep ilmu sosial yang diaplikasikan dalam pembelajaran.²⁹

²⁶ Arrofa Acesa and Milla Nurmaylany, "Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 4, no. 2 (2018): 348.

²⁷ *Ibid.*, 348–249.

²⁸ Arief Rahman Hakim and Muhammad Nur Hudha Farida Nur Kumala, *Konsep Dasar IPA* (Malang: Kanjuruhan Press, 2022), 3.

²⁹ Yenin Nadhifah et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023), 3.

4) Minat Belajar

Minat merupakan suatu sudut pandang psikologis seseorang yang memperlihatkan diri pada beberapa indikasi, seperti: antusiasme, perasaan suka, bergelora, angan-angan, suka untuk melaksanakan transformasi perilaku pada beragam tindakan seperti menggali kecakapan dan keahlian.³⁰ Sehingga, bisa dijelaskan bahwa minat belajar adalah ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan keantusiasannya dalam pembelajaran.

5) Hasil Belajar

Hasil belajar ialah transformasi perilaku seseorang yang bisa dilihat dan dinilai dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.³¹ Hasil belajar merupakan kecakapan yang diperoleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.³² Sehingga, dapat dikatakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang didapat siswa sesudah melakukan aktivitas pembelajaran.

2. Definisi Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti mengenai pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung, yang mana peneliti akan menguji

³⁰ Hasrian Rudi Setiawan and Danny Abrianto, *Menjadi Pendidik Profesional* (Medan: Umsu Press, 2021), 14.

³¹ Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), 9.

³² *Ibid.*, 9.

signifikansi pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berhasil atau tidaknya media pembelajaran *Augmented Reality* pada proses pembelajaran terhadap minat belajar siswa akan diidentifikasi dari hasil angket serta peningkatan hasil belajar siswa akan diidentifikasi pada hasil tes pada siswa. Implementasi media pembelajaran *Augmented Reality* diharapkan bisa berpengaruh terhadap minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini sangat diperlukan adanya sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan bertujuan untuk memberikan gambaran singkat rencana penulisan dan untuk mempermudah pemahaman dan pengkajian pada penelitian ini. Adapun sistematika pembahasan terdiri dari 3 bagian, antara lain:

1. Bagian awal, memuat: halaman sampul/cover depan; judul; persetujuan; pengesahan; pernyataan keaslian tulisan; persembahan; motto; kata pengantar; daftar isi; daftar tabel; daftar gambar; daftar lampiran; dan abstrak.
2. Bagian inti, memuat:
 - a. BAB I: Pendahuluan. Yang berisi tentang uraian mengenai: latar belakang masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; hipotesis penelitian; penelitian terdahulu; penegasan istilah; dan sistematika pembahasan.

- b. BAB II: Landasan Teori. Yang berisi pembahasan mengenai deskripsi teori tentang masalah yang diteliti serta kesimpulan mengenai pendapat/argumen yang disampaikan pada bab sebelumnya.
 - c. BAB III: Metode Penelitian. Yang berisi pendekatan dan jenis penelitian; lokasi penelitian; variabel penelitian; populasi dan sampel; data dan sumber data; instrumen penelitian; teknik pengumpulan data; uji validitas dan reliabilitas; analisis data; dan prosedur penelitian.
 - d. BAB IV: Paparan Data dan Hasil Penelitian. Yang berisi tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.
 - e. BAB V: Pembahasan Hasil Penelitian. Yang berisi tentang analisis temuan-temuan yang telah dipaparkan di BAB 4 agar dapat menemukan sebuah hasil penelitian.
 - f. BAB VI: Penutup. Yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang dipaparkan oleh penulis.
3. Bagian akhir, memuat daftar rujukan dan lampiran penelitian.