

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI CATURTUNGGAL 4**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**Disusun oleh:**

**Fani Saputri**

**NIM: 19104080073**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Fani Saputri

NIM : 19104080073

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 19 Oktober 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', and 'METERAI PENJUALAN'. The serial number 'BEAKX678649873' is visible at the bottom of the stamp.

Fani Saputri

NIM. 19104080073

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

### SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fani Saputri  
NIM : 19104080073  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Semester : VIII (Delapan)

Menyatakan bahwa pas foto yang diserahkan dalam daftar munaqosyah ini adalah pas foto saya yang berjilbab dan saya berani menanggung resiko dari pas foto saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharapkan maklum adanya. Terima kasih

Yogyakarta, 19 Oktober 2023

Yang menyatakan,



METERAN  
TEMPEL  
DADCEAKX679848870

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Fani Saputri  
NIM. 19104080073

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

**Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

**Lamp : -**

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudar:

Nama : Fani Saputri

NIM : 19104080073

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD N Caturtunggal 4

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Oktober 2023

Pembimbing

Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd

NIP. 19781113 200912 1 003

# PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3477/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI CATURTUNGGAL 4 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FANI SAPUTRI  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104080073  
Telah diujikan pada : Senin, 06 November 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 657676272a895



Penguji I  
Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si.  
SIGNED

Valid ID: 656960661c063



Penguji II  
Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 656eb9485e686



Yogyakarta, 06 November 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 657684b921a15

## SURAT PERNYATAAN PERGANTIAN JUDUL

Surat Pernyataan Pergantian Judul Skripsi

Yogyakarta, 20 November 2023

Hal : Pergantian Judul Skripsi untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Skripsi  
Kepada Yth:  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fani Saputri

NIM : 19104080073

Semester : IX

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Mengganti judul skripsi/tugas akhir sebagai berikut:


**“Efektivitas Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar IPA**

**Peserta Didik Kelas V SD Negeri Caturtunggal 4”**


Besar harapan saya, judul di atas dapat disetujui dan atas perhatian Bapak/Ibu  
diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

Menyetujui,  
Dosen PA

  
Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd.  
NIP.19781113 200912 1 003

Pemohon

  
Fani Saputri  
NIM.19104080073

## MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

**Artinya: “Orang-orang yang berusaha dengan sungguh-sungguh untuk (mencari keridaan) Kami benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat kebaikan.”**

**(Q.S Al-'Ankabut Ayat 69)<sup>1</sup>**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta: CV. Darus Sunnah, 2007).

<sup>2</sup> Muh. Sain Hanafy, “Konsep Belajar Dan Pembelajaran,” *Lentera Pendidikan : Jurnal*  
vii

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Almamaterku tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## ABSTRAK

Fani Saputri. “Efektivitas Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD N Caturtunggal 4.” Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah yang masih sederhana dan kurang bervariasi membuat proses pembelajaran kurang optimal. Sehingga, berdampak pula pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA, serta untuk 2) mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Desain penelitian yang digunakan berupa *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di kelas VA dan VB SD Negeri Caturtunggal 4. Teknik sampling menggunakan teknik sampling jenuh dalam pengambilan sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes objektif dengan tipe *multiple choice* berbentuk *pretest* dan *posttest* serta instrumen nontes berupa lembar observasi. Analisis data yang diperoleh menggunakan metode analisis statistik yaitu uji *paired sample t-test* dan Uji *N-gain* dengan bantuan SPSS 25 for windows dengan taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan analisis data tes, diperoleh hasil bahwa 1) hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired simple t-test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality*. Di mana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kemudian, 2) besar efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA peserta didik pada materi organ tubuh manusia berdasarkan hasil uji *N-gain*. Diperoleh bahwa nilai *N-Gain* kelas eksperimen dengan menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA adalah sebesar 56,0604 atau 56% yang berarti berada pada kategori keterangan efektivitas *N-gain* yaitu cukup efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Hasil Belajar IPA.

## KATA PENGANTAR

الْحَامِدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ  
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha pengasih Lagi Maha Penyayang. Segala Puji Bagi Allah yang telah memberikan taufik, hidayah dan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW juga semua kerabatnya serta orang-orang yang berada di jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya terdapat kesulitan serta hambatan yang telah dihadapi. Dalam mengatasinya tentunya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan dan arahan yang telah diberikan selama penulisan skripsi dan penelitian ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag.M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama peneliti menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sumarni., M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta seluruh jajaran stafnya yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia membantu dalam menjalani Studi Strata Satu Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah.
3. Dr.Hj. Maemonah., M.Ag. dan Ibu Fitri Yuliawati., S.Pd.Si., M.Pd.Si. Selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak bantuan kepda penulis selama penulisan skripsi dan menjalani Studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd., selaku dosen penasehat akademik dan juga sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah rela meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan arahan-arahan yang sangat membantu dalam penyusunan dan penulisan skripsi penulis dengan penuh keikhlasan.

5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan sabar selama peneliti kuliah.
6. Ibu Sri Astuti, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD N Caturtunggal 4 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD N Caturtunggal 4.
7. Bapak Subarjo, S.Pd, Bapak Bima, S.Pd., selaku guru kelas V A dan V B SD N Caturtunggal 4 yang telah bersedia membantu dan menerima peneliti untuk melakukan penelitian di Kelas V SD N Caturtunggal 4.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, yaitu ayahanda Masikin dan Almh. Ibunda Munariyah serta keluarga yang selalu mendukung, memberikan motivasi memberikan perhatian dan cinta kasih sayangnya serta senantiasa mendoakan dengan hati yang tulus, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Personil Success Squad yaitu karmila, inces, alsa, eva, anis, dan umu yang selalu memberikan informasi, bantuan, arahan, motivasi, dan teman curhat serta selalu menemani peneliti dari awal perkuliahan sampai diakhir perkuliahan.
10. Teman-teman Prodi PGMI-19 UIN Sunan Kalijaga yang selalu memberikan semangat untuk menuntut Ilmu.

Penulis menyadari bahwasannya skripsi yang ditulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang dapat membangun dari para pembaca dan berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 15 Oktober 2023  
Penulis



**Fani Saputri**  
NIM. 19104080073

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERGANTIAN JUDUL .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
1. Tujuan Penelitian.....	8
2. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II Kajian Pustaka.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
3. Macam - Macam Media Pembelajaran.....	12
4. <i>Augmented Reality</i> (AR).....	13
5. Hasil Belajar.....	19
B. Kajian Penelitian Relevan.....	26

C. Kerangka Pikir .....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III Metode Penelitian .....	33
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
D. Variabel Penelitian.....	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
1. Teknik Pengumpulan Data .....	39
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	43
1. Validitas.....	43
2. Reliabilitas.....	44
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	46
4. Uji Daya Pembeda.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian .....	50
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	50
2. Deskripsi Data .....	55
3. Pengujian Prasyarat Analisis .....	58
4. Pengujian Hipotesis .....	60
B. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Keterbatasan Penelitian.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	Kompetensi Dasar (KD) IPA Kelas V .....	21
Tabel III. 1	Desain Nonequivalent Control Group .....	34
Tabel III. 2	Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	36
Tabel III. 3	Jumlah Peserta didik Kelas V SD N Caturtunggal 4 .....	37
Tabel III. 4	Kisi-kisi Instrumen test .....	41
Tabel III. 5	Kisi-kisi Pedoman Observasi Peserta didik dan Guru .....	42
Tabel III. 6	Kategori Validitas .....	44
Tabel III. 7	Kategori Reliabilitas .....	45
Tabel III. 8	Kategori Efektivitas N-Gain .....	49
Tabel IV. 1	Hasil Uji Validitas Soal .....	51
Tabel IV. 2	Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel IV. 3	Data hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	55
Tabel IV. 4	Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	56
Tabel IV. 5	Hasil Uji Normalitas .....	58
Tabel IV. 6	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	59
Tabel IV. 7	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	60
Tabel IV. 8	Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> .....	61
Tabel IV. 9	Hasil Uji N-Gain.....	62

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Gambar <i>Marker</i> .....	16
Gambar II. 2 Bagan Kerangka Pikir.....	32



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.	RPP Kelompok Eksperimen .....	78
Lampiran II.	RPP Kelompok Kontrol .....	94
Lampiran III.	Lembar validasi instrumen Soal .....	109
Lampiran IV.	Jawaban Soal Peserta didik 1 (Kelas Eksperimen).....	111
Lampiran V.	Jawaban Soal Peserta didik 2 Kelas Kontrol).....	115
Lampiran VI.	Hasil Data Analisis .....	119
Lampiran VII.	Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta didik.....	126
Lampiran VIII.	Dokumentasi Kegiatan.....	131
Lampiran IX.	Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	133
Lampiran X.	Bukti Seminar Proposal .....	134
Lampiran XI.	Berita Acara Seminar Proposal.....	135
Lampiran XII.	Surat Permohonan Izin Penelitian .....	136
Lampiran XIII.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	137
Lampiran XIV.	Surat Permohonan Izin Uji Coba Instrumen.....	138
Lampiran XV.	Surat Telah Melaksanakan Uji Coba Instrumen .....	139
Lampiran XVI.	Kartu Bimbingan Skripsi .....	140
Lampiran XVII.	Sertifikat PLP KKN.....	142
Lampiran XVIII.	Sertifikat ICT .....	143
Lampiran XIX.	Sertifikat TOEC .....	144
Lampiran XX.	Sertifikat IKLA .....	145
Lampiran XXI.	Sertifikat Workshop Perangkat Pembelajaran .....	146
Lampiran XXII.	Daftar Riwayat Hidup.....	147



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu sistem pemberian pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik agar tercipta proses belajar untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>2</sup> Melalui pembelajaran yang berkualitas, peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.<sup>3</sup> Pembelajaran yang berkualitas dapat dipengaruhi oleh cara mengajar, metode, situasi dan kondisi belajar, serta media pembelajaran.<sup>4</sup> Media pembelajaran adalah alat perantara terjalannya interaksi antara guru dan peserta didik selama proses belajar.<sup>5</sup> Manfaat media pembelajaran diantaranya, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta melatih kreativitasnya.<sup>6</sup> Dalam proses pembelajaran perlu adanya media yang kreatif dan inovatif. Hal ini, agar proses pembelajaran tidak cenderung monoton dan membosankan yang dapat menghambat proses *transfer of knowledge*.<sup>7</sup>

Namun faktanya, media pembelajaran yang digunakan cenderung masih sederhana dan kurang bervariasi. Guru kelas 5 SD N Caturtunggal 4 dalam pembelajaran hanya menggunakan buku tematik sesuai kurikulum 2013 dan buku pendamping saja. Media yang digunakan biasanya media LCD proyektor untuk menampilkan materi, gambar, animasi, dan video atau film

---

<sup>2</sup> Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): hlm.66-79.

<sup>3</sup> Setyosari Punaji, "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2014): hlm.21.

<sup>4</sup> Rudi Haryadi and Hanifa Nuraini Al Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik," *AtTâlim : Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): hlm.68.

<sup>5</sup> Chresty Anggreani and Adrie Satrio, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pengenalan Hewan," *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah* 7, no. April (2022): 170–180.

<sup>6</sup> Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 91–96.

<sup>7</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): hlm.587.

youtube.<sup>8</sup> Metode pembelajaran yang digunakan juga biasanya hanya menggunakan metode ceramah, berdiskusi atau tanya jawab dan terkadang belajar di alam langsung.<sup>9</sup> Berdasarkan penjelasan guru wali kelas V dan kepala sekolah SD N Caturtunggal 4 menyatakan bahwa melalui media dan metode pembelajaran tersebut, ternyata proses pembelajaran dinilai masih belum maksimal. Seperti, kurangnya motivasi belajar peserta didik, rendahnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan saat pembelajaran peserta didik masih senang bermain.<sup>10</sup>

Selain itu, pembelajaran IPA di Kelas V SD N Caturtunggal 4 sejauh ini juga masih didominasi oleh pembelajaran melalui metode konvensional dengan hanya menggunakan media sederhana seperti media gambar dua dimensi saja.<sup>11</sup> Pembelajaran seperti ini tentunya masih kurang menarik dan terkesan membosankan. Selain itu, bahkan, faktanya peserta didik belum menerapkan kemandirian dalam belajarnya dengan baik. Contohnya saja pada saat pemberian tugas rumah (PR), masih ada sebagian peserta didik yang mengerjakan tugasnya hanya 30% saja.<sup>12</sup> Dari berbagai masalah di atas, maka berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik yang rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran IPA peserta didik kelas V yang belum mencapai standar yang telah ditetapkan atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Nilai peserta didik yang belum tuntas pada mata pelajaran IPA di kelas VA sebanyak 70,83% dan kelas VB sebesar 62,50%.

Pembelajaran IPA di kelas V pada semester ganjil mencakup beberapa materi pelajaran IPA yaitu fungsi organ tubuh manusia dan hewan; Tumbuhan hijau; Penyesuaian diri hewan dan tumbuhan, serta benda dan

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Subarjo, di Ruang Kantor SD N Caturtunggal 4, Tanggal 20 Maret 2023.

<sup>9</sup> Wawancara dengan Sri Astuti, di Ruang Kantor SD N Caturtunggal 4, Tanggal 20 Maret 2023.

<sup>10</sup> Wawancara dengan Sri Astuti, di Ruang Kantor SD N Caturtunggal 4, Tanggal 20 Maret 2023.

<sup>11</sup> Wawancara dengan Subarjo, di Ruang Kantor SD N Caturtunggal 4, Tanggal 20 Maret 2023.

<sup>12</sup> Wawancara dengan Sri Astuti, di Ruang Kantor SD N Caturtunggal 4, Tanggal 20 Maret 2023.

sifatnya. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD N Caturtunggal 4, menyatakan bahwa dari berbagai materi pada mata pelajaran IPA tersebut guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi organ tubuh manusia. Media yang digunakan guru kelas V dalam pembelajaran materi tersebut hanya menggunakan media gambar 2 dimensi saja. Padahal materi Organ tubuh manusia tergolong kedalam materi yang susah untuk dipelajari karena tidak dapat dilihat secara langsung dikarenakan organ tertutup dan sangat rentan. Hal itu membuat peserta didik kesulitan menangkap pemahaman yang diberikan guru sehingga berimbas pada hasil belajar IPA pada materi tersebut rendah. Pendapat ini dipertegas oleh *Wahyu Bagiana Putra dan Agung Ayu Wulandari*, yang menyatakan bahwa materi organ tubuh manusia merupakan materi yang sulit bagi peserta didik SD karena organ tidak dapat dilihat secara langsung oleh mata. Sehingga, perlu adanya media pembelajaran yang lebih baik untuk memfasilitasi belajar tentang materi organ tubuh manusia.<sup>13</sup>

Berdasarkan perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) yang semakin maju, membuat dunia pendidikan harus ikut menyesuaikan perkembangan tersebut.<sup>14</sup> Bahkan saat ini, penggunaan alat-alat mengajar, peraga pendidikan, dan media pembelajaran di sekolah mulai menyesuaikan perkembangan teknologi.<sup>15</sup> Salah satu perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah teknologi *Augmented Reality*.<sup>16</sup> *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek maya ke lingkungan nyata dan diproyeksikan secara *real time*.<sup>17</sup> Pada dunia pendidikan, teknologi *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang

---

<sup>13</sup> Wahyu Bagiana Putra and Agung Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Mimbar Ilmu* 26, no. 1 (2021): hlm.175-185.

<sup>14</sup> Ana Marits et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): hlm.92.

<sup>15</sup> Pramita Rosma Aryani, Isa Akhlis, and Bambang Subali, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk Augmented Reality Pada Peserta Didik Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep IPA," *Unnes Physics Education Journal* 8, no. 2 (2019): hlm.92, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>.

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> I Dewa Gede et al., "Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Peserta didik TK," *Lontar Komputer* 6, no. 2 (2015): 589–596.

interaktif.<sup>18</sup> Bahkan, di Sekolah Dasar *Augmented Reality* penting untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>19</sup>

Menurut *Rizaldy Fatha Pringgar dan Bambang Sujatmiko* dalam penelitiannya mengatakan bahwa penerapan *Augmented Reality* (AR) sangat penting digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.<sup>20</sup> Menurutnya, pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi AR membuat peserta didik lebih kritis, peserta didik mampu belajar secara *fleksibel*, lalu melalui media *Augmented Reality* konsep pelajaran yang masih abstrak dapat divisualisasikan dengan mudah.<sup>21</sup> Sejalan dengan penelitian *Eva Oktina Harini dan Pujiriyanto* menyatakan bahwa pengintegrasian teknologi *Augmented Reality* dengan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar memiliki banyak manfaat. Pertama, sebagai media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan menyenangkan. Kedua, meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Ketiga, dapat membantu visualisasi pada materi pembelajaran. Keempat, media berbasis teknologi AR bersifat *fleksibel* dapat digunakan kapan dan dimanapun, dengan ataupun tanpa guru. Kelima, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>22</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan. Manfaat media berbasis *Augmented Reality* ini salah satunya yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil Belajar merupakan proses perubahan pengetahuan,

---

<sup>18</sup> Dedy Atmajaya, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif," *ILKOM Jurnal Ilmiah* 9, no. 2 (2017): hlm.227.

<sup>19</sup> Usmaedi Usmaedi, Putri Yuniar Fatmawati, and Aprian Karisman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Peserta didik Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6, no. 2 (2020): hlm.489-499.

<sup>20</sup> Rizaldy Fatha Pringgar and Bambang Sujatmiko, "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Peserta didik," *Jurnal IT-EDU* 05, no. 01 (2020): hlm.328.

<sup>21</sup> Tri Yuliono, Sarwanto, and Peduk Rintayati, "Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia," *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2016): hlm.66.

<sup>22</sup> Eva Oktina Harini and Pujiriyanto, "Analisis Manfaat Pengintegrasian Augmented Reality Pada Bahan Ajar Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar.," *Jurnal EPISTEMA* 3, no. 2 (2022): hlm.79, <https://doi.org/10.21831/ep.v3i2.50570>.

keterampilan, dan kebiasaan melalui proses belajar.<sup>23</sup> Menurut Bloom, perubahan tersebut meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.<sup>24</sup>

Seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah bermuara pada mutu hasil belajar peserta didiknya.<sup>25</sup> Hal ini menunjukkan, mutu suatu sekolah dapat dilihat dari kualitas hasil belajar peserta didiknya.<sup>26</sup> Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tingkat penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran.<sup>27</sup> Hasil belajar peserta didik dinyatakan dalam simbol, huruf, ataupun kalimat untuk menceritakan hasil yang sudah dicapai selama periode tertentu.<sup>28</sup> Oleh sebab itu, peserta didik seharusnya memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai standar yang ditetapkan atau KKM. Namun, kenyataannya tidak semua peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat terjadi oleh adanya berbagai faktor. Penerapan media pembelajaran yang belum tepat dapat sebagai salah satu faktor rendahnya hasil belajar.

Karakteristik peserta didik kelas V berdasarkan perkembangan kognitif anak pada usia sekolah dasar menurut teori *Jean Piaget*, termasuk kedalam tahap operasional konkret.<sup>29</sup> Dimana pada tahap ini, kemampuan anak sudah mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa konkret atau nyata.<sup>30</sup> Maka

---

<sup>23</sup> Teni Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Peserta didik," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 03, no. 2 (2018): hlm.172.

<sup>24</sup> Aina Mulyana and Soleh Hidayat, "Hubungan Antara Persepsi, Minat, Dan Sikap Peserta didik Dengan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran PKn," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 19, no. 2 (2013): hlm.317.

<sup>25</sup> Jihad Asep, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013).

<sup>26</sup> Yepi Sedy Purwananti, "Peningkatan Kualitas Pendidikan Sebagai Pencetak Sumber Daya Manusia Handal," *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)* (2016): hlm.228.

<sup>27</sup> Prastya Nor Aini and Abdullah Taman, "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas XI IPS Sma Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 10, no. 1 (2012): 48–65.

<sup>28</sup> Ekayani Ni Luh Putu, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik," *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2, no. 1 (2017): hlm.2.

<sup>29</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekloah Dasar," *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13, no. 1 (2020): hlm.125.

<sup>30</sup> Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): hlm.41.

berdasarkan keadaan tersebut, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya.<sup>31</sup> Media yang digunakan seharusnya media yang dapat menampilkan objek konkret agar peserta didik mampu memahami dan mengingat lebih lama materi yang dipelajarinya. Salah satu media tersebut yaitu media berteknologi *Augmented Reality*.<sup>32</sup>

Saat ini, keberadaan teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan *smartphone* semakin akrab bagi peserta didik.<sup>33</sup> Pembelajaran IPA seharusnya juga sejalan dengan perkembangan teknologi. Memanfaatkan *smartphone* dalam pembelajaran IPA tentunya membuat pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.<sup>34</sup> Penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran dengan media *Augmented Reality* yang dapat diakses melalui *Smartphone*.

Pada pembelajaran IPA, implementasi media *Augmented Reality* dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yaitu salah satunya pada materi organ tubuh manusia. Pemilihan materi Organ tubuh manusia, khususnya pada sistem organ pernapasan, pencernaan, dan peredaran darah, dikarenakan dalam materi tersebut terdapat beberapa konsep yang perlu dibantu dengan visualisasi. Melalui *Augmented Reality* bentuk organ manusia dapat ditampilkan dalam bentuk 3D, tambahan suara, dan gambar 2D yang diproyeksikan ke dunia nyata. Sehingga, peserta didik dapat mengamati bentuk asli anatomi organ tubuh manusia dan seolah-olah objek berada di *realtime*. Implementasi media pembelajaran *Augmented Reality* ini berbasis *smartphone* maka, akan memberikan pengalaman baru, kesan yang menarik,

---

<sup>31</sup> Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): hlm.23.

<sup>32</sup> Nazilatul Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI," *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): hlm.253, <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>.

<sup>33</sup> Syamsuar and Reflianto, "Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2018): hlm.4.

<sup>34</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): hlm.5.

dan pembelajaran lebih interaktif bagi peserta didik. Sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA yang lebih maksimal.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian terdahulu terkait penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut penelitian Fakhruddin, dkk.(2018) menyatakan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>35</sup> Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan Qomariah (2022) memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>36</sup> Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penggunaan media *Augmented Reality* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA sehingga dapat mengatasi kesulitan belajar mengajar.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menekankan pada kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar yang dicapai menunjukkan tingkat penguasaan materi organ tubuh manusia yang meliputi (organ pernapasan manusia, organ pencernaan, dan organ peredaran darah manusia) melalui media *Augmented Reality*. Dengan adanya masalah di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri Caturtunggal 4.”** Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh informasi mengenai keefektifan dari penggunaan media *augmented reality* dalam pembelajaran IPA.

---

<sup>35</sup> Ali Fakhruddin, Sri Yamtinah, and Riyadi Riyadi, “Implementation Of Augmented Reality Technology In Natural Sciences Learning Of Elementary School To Optimize The Students’ Learning Result,” *International Online Journal of Primary Education* 6, no. 2 (2017): 30–38.

<sup>36</sup> Esti Nur Qorimah and Sutarna Sutarna, “Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2055–2060.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah-masalah yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA?
2. Seberapa besar efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Negeri Caturtunggal 4?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memuat beberapa tujuan yakni sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA kelas V di SD Negeri Caturtunggal 4.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Secara Teoritik

- 1) Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA peserta didik.
- 2) Informasi ini dapat digunakan oleh guru untuk membantu mereka menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda di dalam kelas.
- 3) Penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi sumber bagi peneliti lain yang melakukan penelitian terkait dan menghasilkan penelitian serupa, seperti tinjauan pustaka.



b. Secara Praktik

1) Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan dan bahan referensi guru dalam memanfaatkan dan membuat media pembelajaran *Augmented Reality*.

2) Bagi Peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif dan interaktif serta dapat menarik minat peserta didik untuk terus belajar dan mendorong rasa ingin tahunya yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

3) Bagi Peneliti

Peneliti dapat menjadikan media Pembelajaran *Augmented Reality* sebagai bekal pengalaman atau menambah wawasan terkait media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan inovatif.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diajukan pada bab pendahuluan dalam skripsi ini, dengan didukung data hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 25*. Pada akhirnya penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan *uji paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA. Sehingga, keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- 2) Berdasarkan pengujian *N-Gain* untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Caturtunggal 4. Maka diperoleh hasil sebesar 56% dengan kategori efektivitas *N-Gain* yaitu cukup efektif.

### **B. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor agar dapat lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya, karena penelitian ini tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga sehingga membuat penelitian ini kurang maksimal. Maka dari itu, penelitian ini tidak terlepas dari banyaknya kekurangan yang ada. Maka, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan bagi peneliti demi perbaikan skripsi.

### C. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

#### 1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan menambah sarana dan prasarana sekolah, khususnya memberikan fasilitas layak untuk memanfaatkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berkaitan dengan media berbasis *smartphone* dalam proses belajar bisa berjalan dengan baik.

#### 2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* ini memiliki pengaruh dalam hasil belajar peserta didik, maka dari itu diharapkan guru dapat menerapkan media ini dengan berbagai metode pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik bisa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

#### 3. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan yang dimiliki peserta didik.

#### 4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Mengingat hasil penelitian yang dilakukan peneliti masih belum sempurna, maka untuk peneliti selanjutnya ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya atau adanya penelitian lebih lanjut untuk dikembangkan terkait media *Augmented Reality* dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Arrofa, and Milla Nurmaylany. "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 4, no. 2 (2018): hlm.352.
- Adami, Feby Zulham, and Cahyani Budihartanti. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android." *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 2, no. 1 (2016): hlm.122.
- Ahmad, Zulkifi, Hasna Ahmad, and Zulkarnain Abd. Rahman. "Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidika* 8, no. 23 (2022): hlm.515.
- Aini, Prastya Nor, and Abdullah Taman. "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Sma Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 10, no. 1 (2012): 48–65.
- Ananda, Rusydi. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019.
- Anggreani, Chresty, and Adrie Satrio. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pengenalan Hewan." *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah* 7, no. April (2022): 170–180.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Arrum, Aisyah Herlina, and Syifaul Fuada. "Penguatan Pembelajaran Daring Di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2020): hlm. 503.
- Aryani, Pramita Rosma, Isa Akhlis, and Bambang Subali. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk Augmented Reality Pada Peserta Didik Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep IPA." *Unnes Physics Education Journal* 8, no. 2 (2019): hlm.92. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>.
- Aryanti, Fauziah Lilis. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," 2023.
- Asep, Jihad. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:

Citapustaka Media, 2015.

Astiti, Nyoman Dewi, Luh Putu Putrini Mahadewi, and I Made Suarjana. "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA." *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 26, no. 2 (2021): hlm.16.

Atmajaya, Dedy. "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif." *ILKOM Jurnal Ilmiah* 9, no. 2 (2017): hlm.227.

Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): hlm.587.

B. Gainau, Maryam. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.

Baharuddin, and Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.

Bujuri, Dian Andesta. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): hlm.41.

Burhanudin, Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem." *Pendidikan Teknik Mekatronika* 7, no. 3 (2017): hlm.267. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>.

Chusna, Alawia, Augusto Daniel Setiadi, Elok Amalia, and Fauziatul Fajaroh. "Studi Literatur Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Kimia: Keunggulan, Manfaat, Dan Aplikasinya." *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional* (2021): hlm.74. <https://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/145%0Ahttps://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/download/145/76>.

Dakhi, Agustina Sukses. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education and development* 8, no. 2 (2020): 468–470.

Eka Purnama Sari. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya Dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.

Fakhrudin, Ali, and Arief Kuswidianarko. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Muara Pendidikan* 5, no. 2 (2020): hlm.771.

- Fakhrudin, Ali, Sri Yamtinah, and Riyadi Riyadi. "Implementation Of Augmented Reality Technology In Natural Sciences Learning Of Elementary School To Optimize The Students' Learning Result." *International Online Journal of Primary Education* 6, no. 2 (2017): 30–38.
- Fatha Pringgar, Rizaldy, and Bambang Sujatmiko. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa." *Jurnal IT-EDU* 05, no. 01 (2020): hlm.328.
- Gede, I Dewa, Wahya Dhiyatmika, I Ketut Gede, Darma Putra, Ni Made, and Ika Marini. "Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK." *Lontar Komputer* 6, no. 2 (2015): 589–596.
- Gunawan, Imam, and Anggraini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian." *Premier educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, no. 2 (2012): 105.
- Hamdi, Asep Saepul, and Bahruddin. *Metode Penelitian Kuantitatif-Aplikasi Dalam Pendidikan*. Edited by Azwar Anas. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), 2014.
- Hanafy, Muh. Sain. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): hlm.66-79.
- Haryadi, Rudi, and Hanifa Nuraini Al Kansaa. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *AtTâlim : Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): hlm.68.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrimTasdin; *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Ismayani, Ani. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2021.
- Isnawan, Muhamad Galang. *Kuasi Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020.
- Karisman, Aprian, Fithri Wulandari, and Randy Adipraja. "Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* 6, no. 1 (2019): 21.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 91–96.
- Khairatunnisa, Sri. "Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Tema 6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIN 5 Banjarmasin."

UIN Antasari Banjarmasin, 2021.

- Magdalena, Ina. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Edited by Resa Awahita. Agustus. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Maimunah, Maimunah. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. 1 (2016): hlm.3.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13, no. 1 (2020): hlm.125.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): hlm.92.
- Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): hlm.253.  
<https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): hlm.5.
- Mulyana, Aina, and Soleh Hidayat. "Hubungan Antara Persepsi, Minat, Dan Sikap Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 19, no. 2 (2013): 317.
- Munisah, Eny. "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar." *Jurnal Elsa* 18, no. 1 (2020): 23–32.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): hlm.176.
- Mustaqim, Ilmawan, and Nanang Kurniawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2017): hlm.37.
- Nashiroh, Putri Khoirin, Fitria Ekarini, and Riska Dami Ristanto. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 1 (2020): hlm.43-52.
- Ningrum, Kartika Dwi, Erry Utomo, Arita Marini, and Bramianto Setiawan. "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality Dalam

- Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): hlm.1297-1310.
- Ningsih, Maulina Fitria. “Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang.” *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.
- Nistrina, Khilda. “Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran.” *Jurnal Sistem Informasi* 3, no. 1 (2021): 2.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group, n.d.
- Nugrohadhi, Saptono, and Muchamad Taufiq Anwar. “Pelatihan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar.” *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 16, no. 1 (2022): hlm.78.
- Nurrita, Teni. “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 03, no. 2 (2018): hlm.172.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): hlm.23.
- Oktina Harini, Eva, and Pujiriyanto. “Analisis Manfaat Pengintegrasian Augmented Reality Pada Bahan Ajar Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar.” *Jurnal EPISTEMA* 3, no. 2 (2022): hlm.79.  
<https://doi.org/10.21831/ep.v3i2.50570>.
- Punaji, Setyosari. “Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas.” *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2014): 21.
- Purwananti, Yepi Sedy. “Peningkatan Kualitas Pendidikan Sebagai Pencetak Sumber Daya Manusia Handal.” *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)* (2016): hlm.228.
- Purwanto. *Teknik Penyusunan Instrumen (Uji Validitas Dan Reliabilitas Untuk Penelitian Ekonomi Syariah)*. Edited by Ahmad Saifudin. Puworejo: Staia Press, 2028.
- Putra, Wahyu Bagiana, and Agung Ayu Wulandari. “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Mimbar Ilmu* 26, no. 1 (2021): hlm.175-185.
- Putu, Ekayani Ni Luh. “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk



- Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2, no. 1 (2017): hlm.2. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>.
- Qorimah, Esti Nur, and Utama Utama. “Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2055–2060.
- Rachmawati, Diana Widhi, Muhammad Iqbal Al Ghozali, Baktiar Nasution, Hamdan Firmansyah, Siti Asiah, Akhsin Ridho, Indani Damayanti, et al. *Teori Dan Konsep Pedagogik*. Cirebon: Penerbit Insania, 2021.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: CV. Darus Sunnah, 2007.
- Ririh, Kirana Rukmayuninda, Nur Laili, Adityo Wicaksono, and Silmi Tsurayya. “Studi Komparasi Dan Analisis SWOT Pada Implementasi Buatan (Artificial Intelligence) Di Indonesia.” *Jurnal Teknik Industri* 15, no. 2 (2020): hlm.123.
- Riskiono, Sampurna Dadi, Try Susanto, and Kristianto Kristianto. “Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality.” *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)* 5, no. 2 (2020): hlm.199.
- Rohani. “Media Pembelajaran.” *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (2019): 1–95.
- Saifuddin, Azwar. *Reliabilitas Dan Validitas*. Ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Sinar, Sinar. *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Edited by Herlambang Rahmadhani and Indah Nuraini. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), 2018.
- Sofen, and yonathan Natanael. *Belajar Otodidak SPSS*. Jakarta: PT elex Media Komputindo, 2014.
- Sopiyudi, Dahlan M. *Statistik Untuk Kedokteran Dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Supardi. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Psikomotor: Konsep*

- Dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Susilana, Rudi, and Cepi Yuliana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): hlm.115.
- Syamsuar, and Reflianto. "Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2018): hlm.4.
- Teguh Martono, Kurniawan. "Augmented Reality Sebagai Metafora Baru Dalam Teknologi Interaksi Manusia Dan Komputer." *Jurnal Sistem Komputer* 1, no. 2 (2011): hlm.60.  
<http://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/13%5Cnhttp://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/13/13>.
- Ubaidillah, Ahmad Nur. "Pengaruh Peningkatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Pada Materi Ibadah Haji Di MAN 2 Semarang." UIN Walisongo Semarang, 2022.
- Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. Edisi kedua. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011.
- Usmaedi, Usmaedi, Putri Yuniar Fatmawati, and Aprian Karisman. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6, no. 2 (2020): hlm.489-499.
- Wahab, Abdul, Junaedi, and Muh. Azhar. "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): hlm.1039-1045.
- Wulansari, Ossy Dwi Endah, TM Zaini, and Bobby Bahri. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran." *Jurnal Informatika* 13, no. 1 (2013): hlm.170.
- Yuliono, Tri, Sarwanto, and Peduk Rintayati. "Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2016): hlm.66.
- Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.