

**PENGARUH MEDIA BELAJAR *AUGMENTED REALITY* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA TEMA 8 BUMIKU SUBTEMA 2 MENGENAI
GERHANA BULAN**

(Penelitian *pre-experimental* pada Kelas VI SDN 8 Nagrikaler Kecamatan
Purwakarta Kabupaten Purwakarta Tahun ajaran 2021/2022)

Skripsi



Disusun oleh:
Marantika Widi Pramesty
(1804248)

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**Pengaruh Media Belajar *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Pada
Tema 8 Bumiku Subtema 2 Mengenai Gerhana Bulan.**

Oleh

Marantika Widi Pramesty

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Marantika Widi Pramesty 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

MARANTIKA WIDI PRAMESTY
PENGARUH MEDIA BELAJAR *AUGMENTED REALITY* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA TEMA 8 BUMIKU SUBTEMA 2 MENGENAI
GERHANA BULAN

(Penelitian *Pre-Eksperimental* pada Kelas VI SDN 8 Nagrikaler Kecamatan
Purwakarta Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2021/2022)

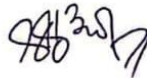
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Drs. H/D. Wahvudin, M.Pd.
NIP. 195909151986031004

Pembimbing II,



Nadia Tiara Antik Sari, M.Pd.
NIP. 920200119870808201

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 PGSD
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.
NIP. 198205162008012015

PENGARUH MEDIA BELAJAR AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 8 BUMIKU SUBTEMA 2 MENGENAI GERHANA BULAN

(Penelitian *pre-experimental pretest posttest* pada kelas VI SDN 8 Nagrikaler Kecamatan Purwakarta Kabupaten Pureakarta Tahun Ajaran 2021/2022)

Oleh:

Marantika Widi Pramesty

NIM. 1804248

ABSTRAK

Augmented reality merupakan teknologi yang dapat menggabungkan objek dunia maya dan dunia nyata secara bersamaan dengan waktu yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah dasar, tepatnya dilaksanakan di kelas VI SDN 8 Nagrikaler tahun ajaran 2021/2022. Penelitian menggunakan jenis *pre-experimental* dengan menggunakan desain *one group design*. Jumlah sampel sebanyak 15 orang, pengumpulan data dilakukan dengan metode tes uraian dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata – rata *pretest* hasil belajar domain kognitif memperlihatkan adanya peningkatan dari 65,33 menjadi 84,33 sehingga menunjukkan adanya peningkatan selain itu dilihat dari hasil observasi juga menunjukkan hasil yang sangat memuaskan yaitu dengan presentase 86%. Setelah diberi perlakuan hasil rata – rata *posttest* hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan nilai rata – rata N-Gain sebesar 0,577 berada pada kategori sedang. Selanjutnya dari hasil uji determinasi dapat diketahui bahwa pengaruh media belajar *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa sebesar 47%. Dengan demikian media belajar *augmented reality* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 8 Nagrikaler.

Kata kunci: *Augmented reality*, media belajar, dan teknologi.

**THE EFFECT OF LEARNING MEDIA AUGMENTED REALITY ON LEARNING
RESULT IN THEME 8 EARTH SUBTHEME 2 ABOUT LUNAR ECLIPSES**

*(Pre-experimental pretest posttest in class VI SDN 8 Nagrikaler, Purwakarta District,
Pureakarta Regency 2021/2022)*

by

Marantika Widi Pramesanty

. 1804248

ABSTRACT

Augmented reality is a technology that can combine objects from the virtual world and the real world at the same time. This study aims to determine the effect of augmented reality on student learning outcomes in science subjects in elementary schools, precisely carried out in class VI SDN 8 Nagrikaler in the 2021/2022 school year. The study used a pre-experimental type by using a one group design. The number of samples as many as 15 people, data collection was carried out by the method of description and observation tests. The results showed that the average pretest of cognitive domain learning results showed an increase from 65.33 to 84.33 so that it showed an increase in addition to that seen from the observations also showed very satisfactory results, with a percentage of 86%. After being given treatment, the average posttest results of student learning outcomes have increased as indicated by the average N-Gain value of 0.577 which is in the medium category. Furthermore, from the results of the determination test, it can be seen that the effect of augmented reality on student learning outcomes is 47%. Thus, augmented reality effect on the learning outcomes of sixth grade students at SDN 8 Nagrikaler.

Keywords: Augmented reality, learning media, and technology.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1. Teoritis	5
1.4.2. Praktis	5
1.4.3. Bagi siswa	5
1.4.4. Bagi sekolah	5
1.5. Organisasi Penelitian	5
BAB II	7
KAJIAN TEORI	7
2.1. Pendidikan	7
2.1.1. Pengertian pendidikan	7
2.1.2. Tujuan Pendidikan Nasional	8
2.2. Belajar dan hasil belajar	9
2.2.1. Pengertian Belajar	9
2.2.2. Pengertian Hasil Belajar	10
2.2.3. Jenis – Jenis Hasil Belajar	10
2.2.4. Hasil Belajar Ranah Kognitif	11
2.3. Hakikat IPA	13
2.3.1. Pengertian IPA	13

2.3.2.	Materi Gerhana Bulan.....	15
2.3.3.	Jenis-jenis Gerhana Bulan	15
2.4.	Media pembelajaran	16
2.4.1.	Pengertian Media Pembelajaran	16
2.4.2.	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
2.4.3.	Manfaat Media Pembelajaran	19
2.5.	<i>Augmented Reality</i>	19
2.5.1.	Pengertian <i>Augmented Reality</i>	19
2.5.2.	Manfaat <i>Augmented Reality</i>	21
2.5.3.	Aplikasi <i>Augmented reality (assemblr)</i>	23
2.6	Penelitian yang Relevan	24
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1.	Desain Penelitian	26
3.2	Partisipan	27
3.3.	Populasi dan Sampel	28
3.4.	Instrumen penelitian	28
3.5.	Pengembangan Instrumen.....	28
3.5.1.	Kisi – kisi penyusun	28
3.5.2.	Kisi – kisi Rancangan Lembar Observasi.....	29
3.6.	22 Prosedur Penelitian	34
3.6.1.	Tahap Awal Penelitian.....	34
3.6.2.	Tahap Pelaksanaan	34
3.6.3.	Tahap Analisis Data	37
3.6.4.	Tahap Penarikan Kesimpulan	38
3.6.5.	Hipotesis Penelitian.....	38
3.7.	Teknik Analisis Data	38
3.7.1.	Analisis Validitas Tes.....	38
3.7.2.	Analisis Reliabilitas.....	39
3.7.3.	Analisi Daya Pembeda	40
3.7.4.	Analisi Tingkat Kesukaran	40
3.7.5.	Analisis Data Statistik Deskriptif	40

3.7.6. Analisis Data Statistik Inferensial	42
BAB IV	45
TEMUAN DAN PEMBAHASA.....	45
4.1 Temuan	45
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.1.2 Analisis Hasil Uji Coba Instrumen.....	46
4.1.3 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	49
4.1.4 Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif	51
4.1.5. Analisis Data Observasi Hasil Belajar Siswa	56
4. 2. Pembahasan.....	58
4.2.1. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> terhadap Hasil Belajar Siswa	58
4.2.2. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	60
4.2.3. Aktivitas Pembelajaran dengan Media Belajar <i>Augmented reality</i>	66
BAB V.....	68
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	5.1. Simpulan..... 68
5.2. Implikasi	68
5.3. Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP	123

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Hilir, S. (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan. Kelaten: Lakeisha.
- Dr. BudiSusetyo, M. (2019). Statistika untuk analisis data penelitian. Bandung: PT Refika Aditama.
- DR. Munir, M. (2012). Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: ALFABETA.
- Dr. Ridwan Abdulah Sani, M. (2015). Inovasi Pembelajaran. jakarta: PT Bumi Aksara .
- Dr.Arief S. Sadiman, M. d. (2018). Madia pendidikan. Jakarta: pusatekom Dikbud.
- Eko, R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan. Purwokerto: STMIK AMIKOM Purwokerto
- Hadi, S. S. (2013). Aplikasi Penganealan Sistem Tata Surya . Fakultas Ilmu Komputer, 1-7
- Haidar Rasyid Ramdana Putra, M. A. (2021). Geo Navigasi: Petunjuk Arah Dan Informasi Berbasis Augmented Reality Pada Museum Geologi . Bandung: e-Proceeding of Applied Science
- Haryati, D. (2016). Efektivitas pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Makassar. AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 3(2), 80-96.
- Ilmawan Mustaqim, S. M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. yogyakarta: jurnal edukasi elektro vol.1 01 mei 17
- Immanuel, F. (2020). Pengembangan Aplikasi PhotoboothBerbasis Augmented Reality. Jurnal Masyarakat Informatika, 1-34
- Indriani, G. S. Pemanfaatan augmente reality sebagai sarana media pembelajaran tata surya bagi siswa sekolah dasar berbasis android.
- Ipin Aripin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan. majalengka: Jurnal Sainsmat
- Jakni, S. (2016). Metodoligi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung: ALFABETA
- Jannah, R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality. Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu, 1-70
- Karissya, A. (2022). Hakikat IPA. Acedemia, 1-18
- Mawaddah, W. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality pada Navigasi Antar Toko pada Pusat Perbelanjaan dengan Metode Markerless.

Mustaqim, I. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran . Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, vol. 13 hal 174.

Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. Jurnal Edukasi Elektro, 1(1).

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Raudhatul, J. (2020). Pengaruh pemanfaatan media augmented reality terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 kota Bengkulu (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).

Rohani, S. (2019). Media Pembelajaran. UINsu, 1-100.

Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. Jurnal Buana Informatika, 6(2).

Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. Jurnal Buana Informatika, 6(2).

Sudjana, D. N. (2017). Penilaian hasil belajar proses nelajar mengajar. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Sugiyono, P. D. (2016). metode penelitian. Bandung: alfabeta

Sulaeman, M. (2020). Aplikasi Project Based Learning untuk Membangun Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Peserta Didik. Depok Jawa Barat: Bioma Publishing.

Susanto. (2016). Hakikat Ipa. jakarta.

Susetyo, D. B. (2015). prosedur penyusunan dan analisis tes untuk penilaian hasil belajar bidang kognitif. Bandung: PT. Rafika Aditama.

Sutikno, D. S. (2020). Penelitian Kualitatif. Lombok: Holistica Lombok.

Yericho Prakas Pradana, S. (2021). aplikasi android game pembelajaran augmented reality berbasis unity. salatiga: Gava Media