

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA DI SDN KARANGSONO 03 MRANGGEN DEMAK

Andrias Wibowo¹⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i1.19000

¹ Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di SDN Karangsono 03 Mranggen Demak. Jenis penelitian menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Karangsono 03 Mranggen Demak terdiri dari kelas IV A dengan jumlah 26 siswa dan kelas IV B dengan jumlah 27 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest posttest. Model persamaan diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS for windows versi 22. Teknik analisis data menggunakan validitas, reliabilitas dan analisis regresi linier. Dari hasil penelitian diketahui hasil uji independen samples t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,042 lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh augmented reality positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di SDN Karangsono 03 Mranggen Demak. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang didapat disampaikan adalah agar penerapan media augmented reality dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar.

Kata Kunci: augmented reality, minat belajar siswa

Abstract

This study aims to determine the effect of using augmented reality media on the learning interest of fourth grade students on the material of plant parts and their functions at SDN Karangsono 03 Mranggen Demak. This type of research uses a quantitative experimental approach. The population in the study were all fourth grade students of SDN Karangsono 03 Mranggen Demak consisting of class IV A with a total of 26 students and class IV B with a total of 27 students. The research design used was pretest posttest. The equation model was processed using the SPSS for Windows version 22 application. The data analysis technique used validity, reliability and linear regression analysis. From the results of the study, it is known that the results of the independent samples t-test obtained a significance value (2-tailed) of 0.042 which is smaller than 0.05, so H_a is accepted, which means that there is a positive and significant influence of augmented reality on the learning interest of fourth grade students on the material of plant parts and their functions at SDN Karangsono 03 Mranggen Demak. Based on the results of this study, the suggestion obtained is that the application of augmented reality media can be used as an alternative for teachers in teaching.

Keyword: augmented reality, student learning interest

History Article

Received 30 April 2024

Approved 2 Juli 2024

Published 21 Februari 2025

How to Cite

Wibowo, A., (2025). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Di SDN Karangsono 03 Mranggen Demak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 61-76.

**Coessponding Author:**

Jl. Sidodadi Timur No.24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ andriawibowo457@gmail.com**PENDAHULUAN**

Fase pendidikan selalu sejalan dengan tahapan pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien apabila memiliki sarana penunjang yang baik (D. Kurniawan, 2013). Keefektifan dalam pemakaian teknologi dianggap penting pada proses belajar khususnya dalam pemakaian media. Kemahiran dalam pemakaian teknologi dapat digunakan guru menjadi sarana pembelajaran yang akan memberi kemudahan pada pendidik ketika penyampaian materi pembelajaran (Rizqy Rizal Fanani et al., 2021). Maka kesimpulannya yaitu tahapan pembelajaran akan berlangsung efektif, menyenangkan dan praktis bagi guru untuk menjelaskan isi materi apabila guru menerapkan pemakaian media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran mampu memudahkan dan mendorong pendidik saat menjalankan proses belajar mengajar. Dalam penerapannya ditemukan banyak pendidik yang kurang mampu atau kurang memanfaatkan. Pembelajaran yang diberikan tergolong kurang menarik dan hal tersebut dianggap biasa oleh peserta didik dan pendidik yang tidak mengetahui kebutuhan dari peserta didik secara perilaku maupun dalam pengembangan ilmu. Dari kondisi tersebut, pendidik memiliki peranan yang fundamental dalam menentukan dan menjalankan pembelajaran secara efektif dan efisien untuk peserta didik terutama pada penerapan media pembelajaran.

Masa sekarang, teknologi merupakan hal mendasar yang dibutuhkan oleh khalayak secara umum. Teknologi merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk semua jenjang pendidikan (Muniri, 2019). Sehingga, pendidik perlu memiliki inovasi yang mampu membantu peserta didik untuk dapat mengikuti perkembangan zaman dengan pemberian pembelajaran yang lebih maju. Media pembelajaran yang berbasis teknologi digital salah satunya yakni *Augmented Reality*.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang membahas mengenai fenomena-fenomena yang terdapat pada alam. Pelajaran IPA khusus SD mencakup materi mengenai wawasan-wawasan yang berkaitan dengan alam dan berhubungan langsung terhadap kehidupan dari siswa SD. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan memahami wawasan-wawasan alam tersebut untuk kehidupannya sehari-hari.

Teknologi Augmented Reality menjadi salah satu teknologi visual yang mengombinasikan objek nyata dan maya ke dalam lingkungan nyata dan ditampilkan sesuai dengan waktu sebenarnya. Penggunaan Augmented Reality umumnya diterapkan pada beberapa sektor seperti kesehatan, manufaktur, desain interior, percobaan militer, perikanan dan pendidikan. Teknologi Augmented Reality perlu diterapkan menjadi media pembelajaran guna menangani persoalan pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang memerlukan penerapan Augmented Reality yaitu materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya yang menjadi salah satu bahan ajar yang terdapat pada pelajaran IPA sekolah dasar.

Penggunaan media Augmented Reality pada materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di kelas IV SDN Karangsono 03 Mranggen Demak merupakan upaya untuk meningkatkan minat belajar para siswa. Melihat dari pengamatan bahwa siswa masih memiliki minat belajar yang kurang, maka peneliti tertarik dalam melaksanakan observasi mengenai pengaruh media digital berbasis Augmented Reality yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di SDN Karangsono 03 Mranggen Demak”.

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Pembelajaran IPA di SD

Tujuan pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar diterapkan sehingga peserta didik mampu: (1) mengerti berbagai konsep IPA dan keterlibatannya pada kehidupan sehari-hari; (2) memiliki keinginan dalam mengetahui dan mendalami setiap benda dan fenomena-fenomena dari lingkungan hidup; (3) memiliki keingintahuan, ketekunan, keterbukaan, pemikiran yang kritis, mengoreksi diri sendiri, bertanggung jawab berkolaborasi, serta independen (Endang Widi Winarni, 2012). Bentuk dari perkembangan emosional siswa SD yaitu siswa telah mampu menyampaikan respons diri kepada orang lain, mampu mengatur emosional, tidak bergantung pada orang tua dan sudah memulai belajar mengenai benar dan salah.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan disiplin ilmu dan pengaplikasiannya diterapkan pada masyarakat sehingga menjadikan pelajaran IPA penting. Susunan kognitif anak tidak dapat disamakan dengan susunan kognitif ilmuwan. Anak membutuhkan pelatihan dan kesempatan dalam memperoleh kemampuan-kemampuan dan memiliki pemikiran serta tindakan berwujud ilmiah. Jenis IPA yang terdapat di SD (Samatowa 2006) dijelaskan Paolo dan Marten yakni: memperhatikan sesuatu hal yang terjadi, membuktikan sesuatu hal yang diperhatikan, menerapkan ilmu baru dalam memperkirakan kemungkinan yang akan terjadi, memeriksa bahwa perkiraan tersebut benar.

Minat Belajar

1. Perhatian adalah aktivitas pemusatan atau pemfokusan pada sesuatu. Siswa yang mempunyai minat pada suatu proses belajar akan ditunjukkan dengan memperhatikan pembelajaran tersebut. Dibutuhkan upaya pembelajaran yang menarik dalam memunculkan perhatian siswa (Hery 2015).

2. Perasaan adalah reaksi seseorang mengenai suatu objek yang ada dihadapannya. Perasaan senang yang dirasakan siswa apabila memiliki minat pada suatu pembelajaran, namun apabila siswa tidak merasakan senang maka mereka tidak akan menunjukkan minat pada pelajaran tersebut (Hery 2015).
3. Kesadaran yang dimiliki siswa dan keaktifan pada tahapan pembelajaran akan memberikan hasil positif pada minat belajarnya (Hery 2015). Minat merupakan sikap sadar seseorang bahwa suatu objek, individu, pertanyaan, atau suatu kondisi memiliki hubungan terhadap dirinya (Islamuddin 2012).
4. Keinginan atau kehendak menjadi suatu stimulus yang terstruktur dalam mencapai suatu sasaran yang diharapkan oleh seseorang. Siswa yang mempunyai minat pada proses belajar, maka akan menciptakan suatu keinginan yang besar dalam menjalani tahapan dari pembelajaran tersebut (Hery 2015).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Azhar 2011) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat membantu tahapan belajar yang dilakukan di dalam kelas ataupun di luar kelas. Selain itu, media pembelajaran menjadi bagian mendasar dari sumber belajar atau alat fisik yang di dalamnya terkandung konteks instruksional di lingkungan siswa yang mampu mendorong siswa agar mau belajar. Sementara penjelasan (Fatria dan Listari 2017), media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang terdapat pada tahapan belajar mengajar.

Media memiliki keterkaitan yang kuat terhadap proses belajar mengajar. Media memiliki arti sebagai sarana penunjang yang dapat diterapkan dalam penyampaian informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media adalah sesuatu yang sifatnya membuktikan informasi dan mampu menstimulus pikiran, perasaan, serta keinginan audiensi atau peserta didik sehingga tercipta keinginan untuk melakukan proses pembelajaran. Binanto menyampaikan, pada umumnya media pembelajaran merupakan sarana penunjang pada aktivitas belajar mengajar. Beberapa sarana yang dapat dipakai dalam mendorong suatu pemikiran, pandangan, perasaan, serta kapabilitas atau kecakapan pada suatu pembelajaran sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar atau aktivitas pembelajaran. Pengertian media pembelajaran memiliki arti umum dan khusus yang digunakan sebagai tujuan dari suatu pembelajaran atau edukasi (Saputro dan Saputra 2015).

Manfaat media pembelajaran menurut (Arsyad 2017) yakni; (1) memberi kejelasan terhadap pesan dan informasi sehingga dapat membantu siswa menghasilkan prestasi belajar yang baik, (2) dapat menarik pandangan siswa sehingga dapat memotivasi, berhubungan secara langsung dan mampu belajar dengan sendirinya, (3) dapat mengurangi keterbatasan indera, waktu dan tempat seperti halnya memperjelas gambar kecil ataupun besar sehingga mampu terlihat sesuai dengan ukurannya, (4) mampu memberikan kesamaan pada peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.

Augmented Reality dalam pendidikan

Augmented Reality merupakan suatu metode yang mengombinasikan benda imajinasi dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) ke dalam ruang nyata 3D kemudian dikonversi secara real time (Pamoedji et al. 2017). Augmented Reality (AR) adalah metode alami dalam menjelajahi objek berbentuk 3D dan data, AR menjadi suatu gabungan dari realitas maya terhadap dunia nyata. Sehingga objek-objek maya 2D maupun 3D seakan-akan tampak seperti nyata dan tergabung dengan world realty (Mustika et al. 2015).

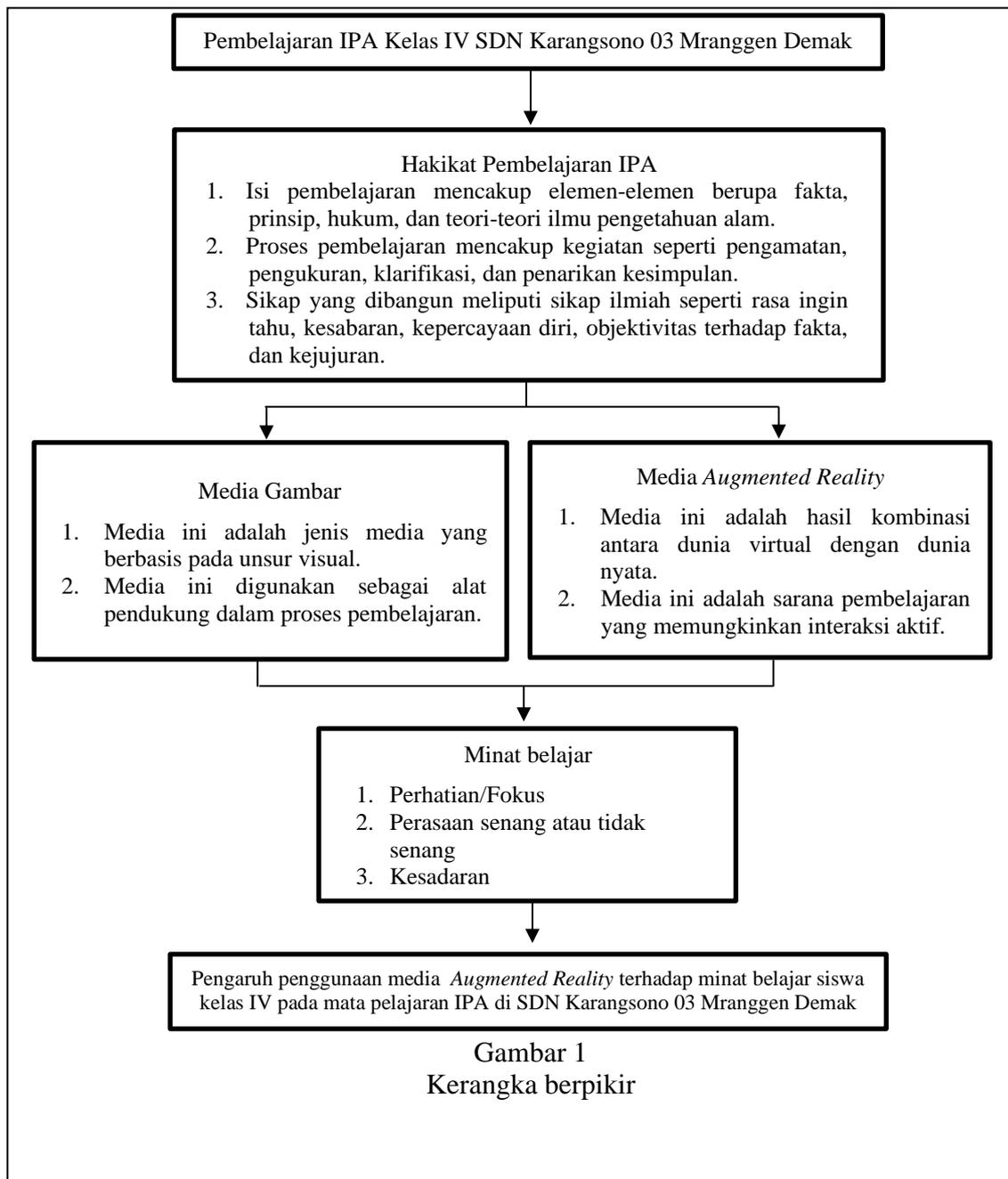
Teknologi Augmented Reality (realitas ditambah) merupakan teknologi yang mengombinasikan benda maya 2D maupun 3D ke dalam sebuah lingkungan nyata, kemudian mengubah benda maya tersebut dalam waktu nyata (Andriyadi 2011). (Mustaqim 2016) menjelaskan AR merupakan konseptual dari penggabungan dunia virtual dengan dunia real untuk menghasilkan informasi dari data yang didapatkan dari suatu sistem dalam objek nyata yang dipilih sehingga batasan terhadap keduanya menjadi menipis. AR dapat menciptakan hubungan antara dunia nyata dengan maya, semua informasi dimasukkan sehingga informasi tersebut dapat terlihat secara real time seakan-akan informasi tersebut terlihat nyata dan menarik.

Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya

Secara umum penjelasan dari (Mulyani 2006) dalam buku Anatomi Tumbuhan tentang bagian tumbuhan meliputi akar, batang, daun, bunga, serta buah. Akar yang berkembang di dalam tanah sehingga memberi kekuatan pada tanaman untuk berdiri. Akar memiliki fungsi sebagai pengambil air dan garam mineral pada tanah. Terdapat kesamaan pada bagian tumbuhan yang lainnya, akar juga memiliki fungsi sebagai penyimpan makanan. Pada batang memiliki daun yang berperan dalam memproduksi makanan dari penyerapan dan menghasilkan air dari transpirasi. Selain itu, batang juga memiliki fungsi sebagai jalur air dan garam mineral yang alurnya dari akar menuju daun dan melewati produksi penyerapan dari daun untuk semua organ tumbuhan. Bunga adalah alat perkembangbiakan pada tanaman. Pada bunga yang terjadi penyerbukan akan menghasilkan buah. Buah menjadi cadangan makanan untuk tumbuhan dan biji di dalamnya adalah bibit atau calon tanaman baru yang mewarisi sifat-sifat tanaman tersebut.

Kerangka Berpikir

Minat belajar siswa memiliki peranan yang sangat signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai bentuk peningkatan mutu pembelajaran, maka guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang memiliki daya tarik untuk siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat memicu minat siswa pada materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan ini adalah melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR). Diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran AR, siswa akan memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Dari penjabaran yang telah dilakukan, maka kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 1
Kerangka berpikir

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu desain eksperimen semu (Quasi Experiment Design) yang menjadikan peneliti tidak mempunyai kendali penuh pada sampel penelitian.

Desain eksperimen yang diterapkan pada penelitian ini yaitu desain penelitian kelompok pre-test dan post-test. Tujuan dari penggunaan metode ini yaitu menguji hipotesis terhadap hubungan kualitas pada perlakuan yang diberikan dan bertujuan dalam mengevaluasi suatu perubahan yang terjadi karena perlakuan tersebut.

Populasi dan sampel penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian yang dilaksanakan yaitu semua siswa kelas IV SD Negeri Karangsono 03 Mranggen Demak pada tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 53 siswa dan dikelompokkan menjadi 2 kelas yakni IV A dan IV B

Tabel 1

Jumlah Peserta Didik IV SDN Karangsono 03

Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	26
2	IV B	27
Jumlah Populasi		53

Sumber: SDN Karangsono 03 Mranggen Demak

Definisi Operasional Variabel

a. Media Augmented Reality

Media Augmented Reality merupakan sarana yang mengombinasikan dunia maya dari aplikasi seluler dan dunia nyata terkait Bagian-Bagian Tumbuhan. Aplikasi yang dipakai ialah Assemblr Edu. Prosedur penggunaannya yaitu materi ajar (QR Code) diposisikan di atas meja, kemudian membuka aplikasi Assemblr Edu yang terdapat dalam perangkat seluler, kemudian seluler diarahkan pada materi, maka gambar yang akan terlihat ialah Bagian-Bagian Tumbuhan beserta deskripsi fungsinya pada layar seluler yang memiliki tampilan secara nyata di atas materi dan dapat dilihat dari berbagai sisi dengan gerakan atau sentuhan sesuai keinginan. Indikator augmented reality adalah materi, ilustrasi, kualitas & tampilan media dan daya tarik.

b. Minat Belajar Siswa

Minat belajar peserta didik pada pelajaran IPA yakni keinginan siswa untuk mengamati atau mengingat aktivitas pembelajaran IPA di kelas. Penilaian dari minat belajar ialah fokus atau pandangan, ketertarikan, pemahaman dan keinginan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis

Analisis Deskripsi Variabel Augmented Reality

Analisis deskripsi tentang variabel augmented reality dapat dianalisa berdasarkan pada jawaban responden terhadap kuesioner yang digunakan untuk mengukur variabel augmented reality berikut ini:

Tabel 2. Persepsi Responden Tentang Augmented Reality

No	Pernyataan	STS 1		TS 2		CS 3		S 4		SS 5		Indeks
		F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	
1	Media <i>augmented reality</i> sesuai dengan mata pelajaran IPA	0	0	3	6	14	42	26	104	10	50	3,81
2	Media <i>augmented reality</i> memudahkan siswa untuk membayangkan mapel IPA	0	0	2	4	6	18	39	156	6	30	3,92
3	Penampilan media <i>augmented reality</i> menarik perhatian siswa	0	0	2	4	17	51	30	120	4	20	3,68
4	Penggunaan media <i>augmented reality</i> mengurangi ketergantungan siswa pada guru	0	0	2	4	17	51	30	120	4	20	3,68
Nilai Indeks Augmented Reality												3,77

Sumber: Data Primer Yang Diolah, 2024

Berdasarkan table di atas, nilai indeks pernyataan responden tentang variabel augmented reality sebesar 3,77 yang termasuk dalam kategori tinggi dikarenakan berada pada interval antara 3,41 – 4,20. Pernyataan tertinggi dengan nilai indeks sebesar 3,92 yaitu media augmented reality memudahkan siswa untuk membayangkan mata pelajaran IPA sedangkan pernyataan terendah dengan nilai indeks sebesar 3,68 yaitu Penggunaan media augmented reality mengurangi ketergantungan siswa pada guru.

Analisis Deskripsi Variabel Minat Belajar Siswa

Analisis deskripsi tentang variabel minat belajar siswa dapat dianalisa berdasarkan pada jawaban responden terhadap kuesioner yang digunakan untuk mengukut variabel minat belajar siswa berikut ini:

Tabel 3. Persepsi Responden Tentang Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	STS 1		TS 2		CS 3		S 4		SS 5		Rata-Rata
		F	S	F	S	F	S	F	S	F	S	
1	Saya selalu memperhatikan guru saat menerangkan	0	0	1	2	7	21	41	164	4	20	3,91
2	Saya merasa senang dengan mata pelajaran IPA	0	0	1	2	10	30	34	136	8	40	3,92
3	Saya selalu menegur teman yang membuat gaduh dalam kelas	0	0	0	0	10	30	38	152	5	25	3,91
4	Saya ingin bisa menguasai mata pelajaran IPA	0	0	0	0	15	45	33	132	5	25	3,81
Nilai Indeks Minat Belajar Siswa												3,89

Sumber: Data Primer Yang Diolah, 2024

Tabel 3 di atas, nilai indeks pernyataan responden tentang minat belajar siswa sebesar 3,89 yang termasuk dalam kategori tinggi dikarenakan berada pada interval antara 3,41 – 4,20. Pernyataan tertinggi dengan nilai indeks sebesar 3,92 adalah saya merasa senang dengan mata pelajaran IPA dan pernyataan terendah dengan nilai indeks sebesar 3,81 adalah saya ingin bisa menguasai mata pelajaran IPA.

Analisis Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4. Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

			Descriptives			
Kelas			Statistic	Std. Error		
Minat Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	Mean	68.92	.905		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67.11		
			Upper Bound	70.74		
		5% Trimmed Mean	69.09			
		Median	70.00			
		Variance	43.379			
		Std. Deviation	6.586			
		Minimum	54			
		Maximum	80			
		Range	26			
		Interquartile Range	9			
		Skewness	-.278	.327		
		Kurtosis	-.370	.644		
		Pretest Kontrol	Pretest Kontrol	Mean	68.47	.702
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67.06
Upper Bound	69.88					
5% Trimmed Mean	68.59					
Median	69.00					
Variance	26.100					
Std. Deviation	5.109					
Minimum	54					
Maximum	78					
Range	24					
Interquartile Range	8					
Skewness	-.303			.327		
Kurtosis	.001			.644		

Tabel 4 diatas, hasil pretest menunjukkan ada sedikit perbedaan pada nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa. Rata-rata kelas eksperimen sebesar 68,92 lebih besar dibandingkan nilai rata-rata minat belajar siswa di kelas kontrol sebesar 68,47. Hal ini ada perbedaan yang cukup mempengaruhi setelah dilakukan perlakuan di kelas eksperimen yang dilakukan peneliti. Untuk mengetahui perbedaan signifikan atau tidaknya maka perlu dilakukan uji selanjutnya.

Analisis Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 5. Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas			Statistic	Std. Error		
Minat Belajar Siswa	Post_Eks	Mean	72.04	.690		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70.65		
			Upper Bound	73.42		
		5% Trimmed Mean	71.77			
		Median	72.00			
		Variance	25.229			
		Std. Deviation	5.023			
		Minimum	61			
		Maximum	91			
		Range	30			
		Interquartile Range	6			
		Skewness	1.047	.327		
		Kurtosis	3.036	.644		
		Post_Kon	Post_Kon	Mean	70.04	.686
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68.66
Upper Bound	71.41					
5% Trimmed Mean	70.04					
Median	70.00					
Variance	24.960					
Std. Deviation	4.996					
Minimum	60					
Maximum	80					
Range	20					
Interquartile Range	5					
Skewness	.077			.327		
Kurtosis	-.048			.644		

Dari tabel 5 diatas hasil nilai posttest siswa pada nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen sebesar 72,04 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 70,04 sehingga rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terbukti dengan setelah dilaksanakan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji statistic parametric Kolmogorov Smirnov (K-S), jika nilai signifikan atau nilai probabilitas (P-value) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov (K-S) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas Minat Belajar (Pretest)

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.093	53	.200 [*]	.972	53	.241
	Pretest Kontrol	.076	53	.200 [*]	.976	53	.352

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Berdasarkan tabel 5 mengenai hasil uji normalitas, menunjukkan nilai signifikan pada data penelitian pretest yaitu 0,200 lebih besar dari 0,05 maka penelitian tersebut berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Minat Belajar (Posttest)

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	.103	53	.200 [*]	.940	53	.010
	Posttest Kontrol	.121	53	.052	.965	53	.127

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Tabel 7 di atas mengenai hasil uji normalitas, menunjukkan nilai signifikan pada data penelitian posttest yaitu 0,200 dan 0,052 lebih besar dari 0,05 maka penelitian tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi dua buah distribusi atau lebih. Apakah data penelitian ini homogen atau tidak dengan melihat nilai sig. pada Based on Mean > 0,05 maka data homogen. Hasil uji homogen dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Homogenitas (Pretest)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	2.748	1	104	.100
	Based on Median	2.273	1	104	.135
	Based on Median and with adjusted df	2.273	1	95.475	.135
	Based on trimmed mean	2.662	1	104	.106

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Dari tabel 7 di atas menunjukkan nilai signifikan pada Based on Mean sebesar 0,100 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data penelitian homogen.

Tabel 9. Hasil Homogenitas (Posttest)

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	.030	1	104	.862
	Based on Median	.030	1	104	.863
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	103.746	.863
	Based on trimmed mean	.027	1	104	.870

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Tabel 9 mengenai homogenitas pada posttest, diperoleh nilai signifikan pada Based on Mean sebesar 0,862 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data penelitian homogen.

Analisis Regresi Linier

Regresi merupakan suatu analisis yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen dan dependen itu saling berpengaruh. Jika variabel dependen dihubungkan dengan satu variabel independen saja, maka persamaan regresi yang dihasilkan adalah regresi linier sederhana. Persamaan regresi hasilnya dapat dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 10. Analisis Regresi Linier

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.225	1.423		5.779	.000
	Augmented Reality	.483	.093	.589	5.202	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Sehingga dari persamaan regresi linier sederhana dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X$$

$$Y = 8,225 + 0,589 X$$

Dimana:

- A. Konstanta (α) positif sebesar 8,225 dengan nilai sig. 0,000 artinya berpengaruh pada variabel yang ada, apabila variabel augmented reality meningkat maka minat belajar siswa cenderung meningkat.
- B. Untuk variabel augmented reality (X) koefisien regresi adalah positif (0,589) dan sig. 0,000. Hal ini dapat diartikan apabila augmented reality (X) meningkat maka minat belajar siswa juga akan meningkat.

Uji F

Uji F digunakan untuk menganalisa pengaruh secara bersama-sama (simultan) antara lain Augmented Reality (AR) dan media gambar terhadap minat belajar siswa. Pengambilan keputusan dilakukan dengan memperhatikan uji F pada tabel ANOVA model penelitian sebagai berikut :

Tabel 11. Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	62.788	1	62.788	27.058	.000 ^b
	Residual	118.344	51	2.320		
	Total	181.132	52			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Augmented Reality

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Hasil uji F = 27,058 dengan sig. 0,000 menurut ketentuan penerimaan hipotesa sig. < 0,05 artinya Ho ditolak Ha diterima maka augmented reality berpengaruh secara simultan terhadap minat belajar siswa.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian menggunakan independent samples t test digunakan mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji independen samples t test ialah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Dari hasil analisis uji normalitas dan homogenitas diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji perbedaan data penelitian akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Independent Samples Test (Pretest)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.748	.100	.396	104	.693	.453	1.145	-1.818	2.723
	Equal variances not assumed			.396	97.943	.693	.453	1.145	-1.819	2.725

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Tabel 12 di atas mengenai independent samples test pretest, diperoleh pada nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,693 > 0,05 maka dapat disimpulkan tidak perbedaan rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 13. Hasil Independent Samples Test

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	53	68.92	6.586	.905
	Pretest Kontrol	53	68.47	5.109	.702

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Dapat dilihat pada tabel 13 di atas terdapat nilai rata-rata (mean) pada pretest kelas eksperimen sebesar 68,92 dan 68,47 pada kelas pretest kontrol. Nilai tersebut dapat diartikan pada rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi apabila dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol.

Tabel 14. Hasil Independen Sample Test (Posttest)

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	.030	.862	2.055	104	.042	2.000	.973	.070	3.930
	Equal variances not assumed									

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Dari tabel 14 tentang independent samples test posttest, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,042 < 0,05$ maka berarti terdapat rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 15. Hasil Independent Samples Test

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	53	72.04	5.023	.690
	Posttest Kontrol	53	70.04	4.996	.686

Sumber: Hasil Output SPSS, 2024

Tabel 15 di atas, terdapat nilai rata-rata (mean) pada posttest kelas eksperimen sebesar 72,04 dan 70,04 pada kelas kontrol. Nilai tersebut yang artinya pada rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan apabila:

Ho : Tidak ada perbedaan rata-rata pada minat belajar siswa setelah menggunakan kelas eksperimen media augmented reality pada mata pelajaran IPA bagian tumbuhan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Ha : adanya perbedaan rata-rata pada minat belajar siswa setelah menggunakan kelas eksperimen media augmented reality pada mata pelajaran IPA bagian tumbuhan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Maka dapat di simpulkan adanya perbedaan pada rata-rata minat belajar siswa setelah menerapkan eksperimen media augmented reality pada mata pelajaran IPA bagian tumbuhan dibandingkan dengan kelas kontrol, dalam kesimpulan hipotesis di atas menunjukkan rata-rata minat belajar siswa menggunakan augmented reality ialah 72,04 sedangkan untuk kelas kontrol ialah 70,04.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di SDN Karangsono 03 Mranggen Demak dapat disimpulkan hipotesis mengatakan bahwa variabel augmented reality berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dapat diterima. Dapat dilihat pada uji hipotesisnya pada independen sampel t-test nilai t sebesar 2,055 dengan nilai sig. (2-tailed) 0,042 lebih kecil dari 0,05 maka ketentuan H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat ada perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa. Hasil persepsi tertinggi mengenai media augmented reality adalah siswa tertarik belajar tentang tumbuhan (IPA) untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol adalah siswa senang mendiskusikan tentang tumbuhan (IPA).

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran kepada guru dan peneliti lain. Saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Untuk guru, diharapkan guru bisa menerapkan media augmented reality sebagai media pembelajarannya, dikarenakan media ini dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa sehingga membuat suasana kelas lebih menyenangkan serta media augmented reality bisa digunakan atau dimanfaatkan dirumah.
2. Bagi peneliti lain, bisa menambahkan variabel lain selain augmented reality dalam penelitian selanjutnya sehingga dapat mengembangkan minat belajar siswa pada materi mata pelajaran IPA lainnya sebelumnya dipastikan dulu siswa sekolah tersebut bisa menggunakan gadget (tidak gaptek) dan guru sudah menguasai aplikasi tersebut sehingga guru bisa menerapkan media augmented reality di sekolah..

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, Anggi. 2011. Augmented Reality With ARToolkit. Bandar Lampung: Augmented Reality Team.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fatria, Fita, dan Listari. 2017. "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam." Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra 2 (1): 138–44.
- Hery, Maria Theresia. 2015. "Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif." Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika 1 (1).

- Islamuddin, Haryu. 2012. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mulyani, Sri. 2006. Anatomi Tumbuhan. Yogyakarta: Kanisius.
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13 (2): 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>.
- Mustika, Ceppi Gustiar Rampengan, Rheno Sanjaya, dan Sofyan. 2015. “Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif.” *Citec Journal* 2 (4): 277–91. <http://citec.amikom.ac.id/main/index.php/citec/article/view/55%0Ahttp://citec.amikom.ac.id/main/index.php/citec/article/viewFile/55/55>.
- Pamoedji, Andre Kurniawan, Maryuni, dan Sanjaya Ridwan. 2017. Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Samatowa, Usman. 2006. Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Saputro, Rujianto Eko, dan Dhanar Intan Surya Saputra. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality.” *Jurnal Buana Informatika* 6 (2): 153–62. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>.