

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY
(AR) PADA TEMATIK TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD**

Tifanni Claudya¹, Mai Sri Lena²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

¹tifanniaudyandya@gmail.com, ²maisrilena@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the absence of new technology based learning media in the integrated thematic learning process. This study aims to determine the effect of Augmented Reality (AR) technology learning media on integrated thematic on student learning outcomes in grade IV SDN 005 Langgini, Bangkinang District in the even semester of the 2020/ 2021 academic year. This research was conducted on Theme 8 Sub-theme 2 Learning 3 and 4. The type of research was quantitative in the form of a quasi experimental design. By design Nonequivalent control group design. The sampling technique is cluster random sampling. The populations consisted of several schools located in on cluster 2 Bangkinang District and grades IV A and IV B SDN 005 Langgini were selected as samples. Class IV A as the control class and class IV B as the experimental class. Based on the results of the study, the average value of the experimental class was 80, 00 with a standard deviation of 8, 18 and the average value of the control class was 72, 22 with a standard deviation of 8, 17. Based on the calculation of the t-test obtained t count 3, 1966. While the t table at the confidence level 0, 05 is 2, 017 so the t count is greater than the t table. Thus, it can be concluded that there is a positive and significant effect of using Augmented Reality (AR) technology learning media in integrated thematic on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 005 Langgini.

Keyword: Augmented Reality (AR), Learning Outcomes, Integrated Thematic Learning

ABSTRAK

Riset ini dilatarbelakangi sebab belum terdapatnya media pendidikan baru yang berbasis teknologi pada proses pendidikan tematik terpadu. Riset ini bertujuan buat mengenali pengaruh media pendidikan teknologi Augmented Reality(AR) pada tematik terpadu terhadap hasil pendidikan siswa dikelas IV SDN 005 Langgini Kecamatan Bangkinang pada pelajaran ajaran genap tahun ajaran 2020/2021. Riset ini dicoba pada Tema 8 Subtema 2 Pendidikan 3 serta 4. Tipe riset merupakan kuantitatif dalam bentuk quasi eksperimen desigsn. penggunaan desain Nonequivaleant kontrol grop desigsn. Metode diambil ilustrasi merupakan cluster random sampling. Populasi terdiri dari sebagian sekolah yang terdapat di satu Gugus 2 Kecamatan Bangkinang serta terpilihlah local IV A serta IV B SDN 005 Langgini selaku ilustrasi. Lokal IV A selaku kelas tatap muka serta local IV B selaku kelas yang akan diteliti. Bersumber pada riset diperoleh hasil rata-rata lokal penelitian dengan 80, 00 dengan standar deviasi ialah 8, 18 serta hasil rata-rata lokal tatap muka dengan 72, 22 dengan standar deviasi ialah 8, 17. Bersumber pada perhitungan uji- t(t- test) diperoleh thitung 3, 1966 Sebaliknya ttabel pda taraf keyakinan 0, 05 merupakan 2, 017 sehingga thitung ttabel. Dengan demikian bisa disimpulkan kalau ada pengaruh positif serta signifkan pemakaian media pendidikan teknologi Augmented Reality(AR) pada tematik terpadu terhadap nilai belajar siswa kelas IV SDN 005 Langgini.

Kata Kunci: Augmented Reality(AR), Hasil Belajar, Pendidikan Tematik Terpadu

A. Pendahuluan

Pertumbuhan teknologi pada masa globalisasi ini terus menjadi mutahir. Akibat dari pertumbuhan itu bukan cuma pada dunia data serta komunikasi namun pula dunia pembelajaran.

Dengan pertumbuhan teknologi itu bisa menghasilkan gagasan baru di dunia pembelajaran. Seseorang

guru dituntut buat senantiasa meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Guru wajib dapat menciptakan media pendidikan baru yang menghubungkan teknologi dengan proses pendidikan di sekolah. Sehubungan dengan itu Indonesia saat ini hadapi wabah virus yang tersebar di dunia ialah covid- 19.

Covid- 19 menyebar pesat di sebagian Negeri.

Penyebaran yang sangat kilat menimbulkan pemerintah Indonesia memberlakukan sistem pembelajaran daring yang menimbulkan terganggunya proses belajar mengajar. Partisipan didik belajar dari rumah dengan arahan guru serta kedudukan orang tua yang memantau anak sepanjang belajar dirumah. Covid- 19 mewajibkan guru mempunyai metode mengajar yang tidak umum ialah dengan menghasilkan media pendidikan baru serta sesuai supaya tercapai proses pendidikan dikala pandemi Covid- 19.

Media pendidikan sangat berfungsi berarti didalam proses belajar serta dapat tingkatkan energi tarik partisipan didik dikala belajar. Bagi Mulyasa(dalam Izomi dkk, 2019) pendidikan wajib dominan menyertakan partisipan didik biar sanggup bereksplorasi buat membentuk saing di dunia pembelajaran, buat itu butuh inovasi media pendidikan baru dengan menggunakan pertumbuhan teknologi serta pemakaian smartphone yang terus menjadi besar.

Smartphone mempunyai sebagian khasiat baik untuk

partisipan didik ialah dengan memakai smartphone dalam proses pendidikan yang tidak efisien di sekolah serta penyampaian modul yang terbatas sebab waktu tatap muka di sekolah terbatas. Dengan memakai media pendidikan Augmented Reality(AR) diaplikasikan dengan smartphone yang dipunyai partisipan didik ataupun sarana sekolah sehinggalan permasalahan penyampaian modul yang pendek bisa teratasi.

“Augmented Reality(AR) ialah suatu program aplikasi yang menyatukan dunia nyata serta dunia maya jadi satu” Bagi Azuma(1997). Sudah terbuat oleh pengembang ilmu teknologi suatu media pendidikan baru dengan menggunakan smartphone yang digabungkan dengan novel tematik. Aplikasi ini terbuat buat meminimalisir kasus pada masa pandemi Covid- 19.

Dari latarbelakang permasalahan diatas, penelititermotivasi melaksanakan riset kuantitatif yang bertajuk“ pengaruh media pendidikan teknologi Augmented Reality(AR) pada tematik terhadap kinerja belajar siswa lokalIV SD Negeri 005 Langgini”.

B. Metode Penelitian

Penafsiran tata cara penelitian meliputi aktivitas mencari, mencatat, menganalisis serta merumuskan. Tata cara riset didefinisikan selaku langkah ilmiah buat mendapatkan data bersumber pada khasiat dan tujuan yang telah diresmikan.

Tipe Riset ialah riset kuantitatif, dimana mengenakan model penelitian

eksperimen. Periset mengenakan desain riset Quasi Exsperimental Design dengan type Non Equivalent Control Tim Design dimana ada 2 kelompok ialah kelompok eksperimen yang diberi treatment spesial serta kelompok kontrol yang tidak diberi treatment spesial.

Tabel 1. Rancangan peneliti

lokal	Test awal	Perlakuan	Test akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Tatap muka	O3	-	O4

Riset ini diimplementasi bertepatan pada 08 April s/ d 23 April 2021. Fasanya dilaksanakan 3 pertemuan kelas eksperimen serta 3 pertemuan kelas kontrol di SDN 005 Langgini.

Subjek Penelitian

Populasinya seluruh siswa kelas IV gugus 2 Kec. Bangkinang. tata cara memastikan ilustrasi memakai metode Cluster Random Sampling. Memilah populasi yang diresmikan buat sumber informasi, hingga pengambilan ilustrasi bagi wilayah populasi yang telah diatur (Sugiyono, 2017: 83).

Saat sebelum memastikan kelas ilustrasi, butuh melaksanakan uji normalitas serta uji homogenitas pada populasi. Dari 4 sekolah populasi terpilih ialah SDN 005 Langgini selaku ilustrasi. Sehabis didapat sekolah ilustrasi, diundi kembali buat memperoleh kelas ilustrasi. Kelompok eksperimen merupakan lokal IV B SD Negeri 005 Langgini yang berjumlah 23 siswa serta kelompok kontrol ialah lokal IV A SD Negeri 005 Langgini berjumlah 22 siswa.

Prosedur

Riset ini memakai instrumen uji berupa soal opsi ganda(a, b, c, serta d), dimana soal terbuat dengan penanda dan tujuan pendidikan yang hendak diberi pada kedua kelas. Instrumen riset merupakan perlengkapan yang dipakai buat mengitung fenomena alam yang diteliti(Sugiyono, 2013).

Uji objektif terdiri dari 27 soal Soal uji diuji coba pada kelas V SDN 005 Langgini buat mengenali instrument valid serta reliabel saat sebelum digunakan pada riset. Sehabis hasil instrument valid serta reliabel, dicoba lah uji validasi, uji reabilitas, uji energi pembeda, serta uji indeks kesukaran pada soal

Buat mengenali pengaruh pada riset ini, dicoba Pre- test terlebih dulu kepada kelas ilustrasi. Berakhir dilaksanakan Pre- test sesudah dicoba test akhir dengan local

eksperimen dengan memakai media pendidikan teknologi Augmented Reality(AR) serta pada kelompok kontrol memakai pendidikan konvensional.

Metode Analisis Data

Metode analisis informasi guna menguji kebenaran hipotesis diterima ataupun ditolak. Analisis informasi mengenakan uji- t dengan mengambil hasil rata- rata normalitas.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Riset ini dicoba buat mengatahui pengaruh dari media pendidikan teknologi Augmented Reality(AR) atas akibat pelajara murid dri pendidikan tematcik lokalIV SD Negeri 005 Langgini. Hasil yang diperoleh pada riset yakni hasil belajar uji awal - uji akhir . Hasil uji awal ada di tabel.

Tabel 2.

Factor	Uji coba	
	Uji coba	Tatap muka
N	23	22
Nilai Tertinggi	76	74
Nilai Terendah	35	38
Mean/Rata-Rata	54,78	56,22
Standar Deviasi	13,82	14,03
Varians	190,99	196,84

Tabel 3.

Varians	Post-test	
	Eksperimen	Konrtrol
N	23	22
Nilai Tertinggi	98	84
Nilai Terendah	68	57
Mean/Rata-rata	80,00	72,22
Standar Deviasi	8,18	8,17
Varians	66,91	66,74

Bersumber pada hasil Pre- test diatas menampilkan nilai paling tinggi kelas eksperimen 76 serta nilai terendah 35. Rata- rata 54, 78, Standar Deviasi 13, 82 serta Varians 190, 99. Sebaliknya kelas kontrol nilai paling tinggi 74 serta nilai terendah 38. Rata- rata 56, 22, Standar Deviasi 14, 03 serta Varians 196, 84

Sehabis dicoba pre- test, kedua kelas diberikan post- test buat mengenali pengaruh dari media pendidikan Augmented Reality(AR) pada kelas eksperimen.

Bersumber pada hasil post- test diatas menampilkan kelas eksperimen nilai paling tinggi 98 serta nilai terendah 68. mean 80, 00, Standar Deviasi 8, 18 serta Varians 66, 91. Sebaliknya pada kelas kontrol nilai paling tinggi 84 serta nilai terendah 57. Rata- rata 72, 22, Standar Deviasi 8, 17 serta Varians 66, 74.

Sehabis didapatkan hasil pretest serta posttest, hingga dilihat perbandingan hasil nilai uji awal dan uji akhir kedua kelas.

Tabel 4. Perbandingan

Local	Nilai Rata-Rata		Peningkatan
	Pretest	Posttest	
Eksperimen	54,78	80	25,22
Kontrol	56,22	72,22	16
Z			

Bersumber pada hasil perbandingan diatas menampilkan perolehan nilai uji akhir lokal

eksperimen jauch lbih besanr dri local tatap muka. Sehingga pendidikan tematik Tema 8 Subtema 2

Pendidikan 3 serta 4 dengan memakai media pendidikan teknologi Augmented Reality(AR) mempengaruhi dibanding dengan pembelajaran konvensional.

a. Uji Normal data

Uji normalitas ini memakai uji liliefors. Uji liliefors yang sudah dicoba pada pretest serta posttest terhadap kelas eksperimen IV B serta kelas kontrol IV A diperoleh nilai L_0 < L_{tabel} hingga informasi berdistribusi wajar dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dari pengujian hasil normalitas pretest local penelitiann sebesar $L_{hitung} = 0,1531$ dengan $L_{tabel} = 0,179$, hingga informasi berdistribusi wajar. Sebaliknya hasil normalitas pretest kelas kontrol sebesar $L_{hitung} = 0,1449$, $L_{tabel} = 0,189$, hingga informasi berdistribusi wajar. Sebaliknya pada pengujian normalitas informasi posttest diperoleh hasil kelas eksperimen sebesar $L_{hitung} = 0,1634$, $L_{tabel} = 0,179$ di tinjau signifikansi $\alpha = 0,05$, berdistribusi wajar. sebaliknya hasil local tatap muka sebesar $L_{hitung} = 0,1223$, $L_{tabel} = 0,189$, berdistribusi wajar.

b. Uji homogenitas

Ujian homocgenitas digunavkan merupakan uji Fisher/ Uji- F. Dari

perhitungan informasi, hingga diperoleh informasi uji awal serta uji akhir local peneitian kelas tatap muka.

Hasil homogenitas informasi uji awal kelas eksperimen serta kelas kontrol merupakan F_{hitung} < $F_{tabel} = 0,97$ < $2,07$ (taraf signifikansi $\alpha = 0,05$) yang maksudnya varians homogen. Perhitungan informasi posttest dari kelas ilustrasi diperoleh F_{hitung} < $F_{tabel} = 1,00$ < $2,07$ (taraf signifikansi $\alpha = 0,05$), hingga varians homogen.

c. Uji hipotesis

Sehabis itu dihitung uji hipotecsis dengan rumus uji- t. Uji hipotescis dicoba buat mengenali ada pengaruh, sehabis diberi perlakuan. Denan syarat bila t_{hitung} > t_{tabel} hingga H_0 tolak serta H_a diterima. Bersumber pada uji- t yang sudah dicoba diperoleh $t_{hitung} = 3,1966$ serta $t_{tabel} = 2,017$, sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima dengan taraf signifikansi 5%.

Bersumber analisis informasi diatbas, sudah teruji ada pengaruh pendidikan dengan media teknologi Augmented Reality(AR) akan reaksi ateri anak tecmatik tercpadu local IV SD Negeri 005 Langgini.

5. Kesimpulan

Bersumber pada hasil analisis informasi pada penelitian serta ulasan bisa disimpulkan kalau hasil belajar siswa dengan media pendidikan Augmented Reality(AR) lebih besar dibanding dengan pendidikan konvensional dengan media bahan ajar serta foto pada tema 8 subtema 2 pendidikan 3 serta 4 di kelas IV SDN 005 Langgini Kecamatan Bangkinang Kota. Perihal ini dibuktikan dengan uji t- test taraf signifikan 5% diperoleh thitung ttabel ialah 3, 19662, 017. Nilai uji t- test menampilkan ada pengaruh signifikan pada kedua kelas.

Perihal ini dibuktikan dengan nilai rata- rata kelompok eksperimen serta kelompok kontrol sehabis penerapan pendidikan. Kelompok eksperimen mempraktikkan media pendidikan Augmented Reality(AR) yang mempunyai nilai rata- rata sebesar 80, sebaliknya kelompok kontrol mempunyai nilai rata- rata sebesar 72, 22. Sehingga bisa disimpulkan kalau media pendidikan Augmented Reality(AR) mempengaruhi terhadap hasil belajar

siswa pada tematik terpadu kelas IV SDN 005 Langgini.

DAFTAR PUSTAKA

- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Majid,Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Mai Sri Lena,dkk (2019). *Metode Penelitian*.Malang : CV IRDH.
- Nazir. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- R. Azuma.1997.“A Survey of Augmented Reality,” Presence: Teleoperators and Virtual Environments vol. 6, no. 4,pp. 355-385.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.