

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED  
REALITY* PADA TEMATIK TERPADU TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV  
SDN 005 LANGGINI KEC. BANGKINANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh

TIFANNI CLAUDYA

NIM. 17129092

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

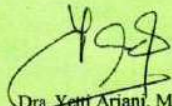
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* PADA TEMATIK TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 005 LANGGINI KEC. BANGKINANG**

Nama : TIFANNI CLAUDYA  
NIM/ BP : 17129092/2017  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

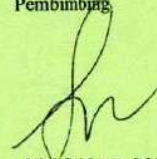
Padang, September 2021

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 198803 2 001



Mai Sri Lena, M.Pd  
NIP. 19830503 200801 2 005



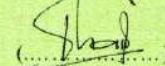
**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul :Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality*  
Pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar  
Peserta Didik Kelas IV SDN 005 Langgini Kec.  
Bangkinang  
Nama : Tifanni Claudya  
NIM : 17129092  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2021

**Tim Penguji:**

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Mai Sri Lena, M.Pd	(.....  .....)
Anggota : Drs. Yunisrul, M.Pd	(.....  .....)
Anggota : Dra. Zaiyasni, M.Pd	(.....  .....)

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tifanni Claudya  
Nim/ Bp : 17129092/ 2017  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality*  
Pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar  
Peserta Didik Kelas IV SDN 005 Langgini

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulis karya ilmiah yang lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2021

Yang menyatakan



TIFANNI CLAUDYA  
NIM. 17129092

## ABSTRAK

**Tifanni Claudya. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 005 Langgini**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum adanya media pembelajaran baru yang berbasis teknologi pada proses pembelajaran tematik terpadu. Media yang terdapat di sekolah berupa buku ajar dan gambar, sehingga peserta didik jenuh didalam belajar dan menurunnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada tematik terpadu terhadap hasil belajar peserta didik dikelas IV SDN 005 Langgini Kecamatan Bangkinang.

Jenis penelitian adalah kuantitatif dalam bentuk *quasi eksperimen design*. Dengan desain *Nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Gugus 2 Kecamatan Bangkinang dan terpilihlah kelas IV A dan IV B SDN 005 Langgini sebagai sampel. Kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 80,00 dengan standar deviasi yaitu 8,18 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 72,22 dengan standar deviasi yaitu 8,17. Berdasarkan perhitungan uji-t (t-test) diperoleh  $t_{hitung}$  3,1966 Sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf kepercayaan  $\alpha$  0,05 adalah 2,017 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran teknologi Augmented Reality (AR) pada tematik terpadu terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Langgini.

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

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji serta rasa syukur tak henti hentinya peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti dan tidak lupa pula sholawat beriring salam kepada baginda yakni Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 005 Langgini”**.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tentunya tidak terlepas dari bimbingan, saran, masukan dan bantuan berbagai pihak, baik bantuan secara moril maupun materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan sekaligus selaku Pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan kesabaran dalam

memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti demi penyelesaian skripsi ini.

3. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku ketua UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP yang telah memberi kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd dan Ibu Dra. Zaiyasni, M.Pd selaku penguji I dan II yang telah banyak memberi masukan, kritikan dan petunjuk dari Bapak dan Ibu dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan wawasan, dukungan, fasilitas dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
6. Bapak Drs. Muhammad Syafi'I selaku Kepala Sekolah SDN 005 Langgini yang telah memberi izin dan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian dan uji coba soal di sekolah SDN 005 Langgini.
7. Ibu Sukezi Arianingsih, S.Pd.SD selaku wali kelas IV A SDN 005 Langgini, Ibu Hj. Rahmawati, S.Pd.SD selaku wali kelas IV SDN 005 Langgini dan karyawan lainnya yang telah menyediakan waktu dan kesempatan kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Teristimewa peneliti ucapkan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda (Zulfikar) dan Bunda (Emi Fetrial) selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga untuk kesuksesan peneliti baik moril maupun materil.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan pada skripsi ini. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bukittinggi, Agustus 2021

Peneliti

Tifanni Claudya



## DAFTAR ISI

### HALAMAN PENGESAHAN

### SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR BAGAN .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Asumsi Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka .....	6
1. Media Pembelajaran .....	6
2. Teknologi Augmented Reality .....	7
3. Hasil Belajar Peserta didik .....	10
4. Pembelajaran Tematik Terpadu .....	12
5. Pembelajaran Konvensional .....	14
B. Penelitian Relevan .....	15
C. Kerangka Berfikir .....	17
D. Hipotesis Penelitian .....	18

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	21
B. Populasi dan Sampel .....	23

1. Populasi .....	23
2. Sampel .....	26
C. Instrumen dan Pengembangannya .....	28
D. Pengumpulan Data .....	33
E. Teknik Analisis Data .....	34

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	38
1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	38
2. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	38
3. Deskripsi Data .....	40
a. Hasil <i>Pre-test</i> .....	42
b. Hasil <i>Post-test</i> .....	43
c. Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	45
4. Analisis Data.....	46
a. Analisis Data <i>Pre-test</i> .....	46
b. Analisis Data <i>Post-test</i> .....	47
B. Pembahasan .....	50

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	55
B. Saran .....	55

<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>57</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kelompok Desain Penelitian Equevalent .....	21
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDN Gugus 2 .....	23
Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Uji normalitas Populasi .....	24
Tabel 3.4 Kriteria Indeks Validasi Butir Soal .....	28
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Reliabilitas Butir Soal .....	39
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda .....	30
Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal .....	31
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	40
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	42
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Sampel .....	44
Tabel 4.4 Perhitungan Uji Normalitas Pretest Kelas Sampel .....	45
Tabel 4.5 Perhitungan Uji Normalitas Posttest Kelas Sampel .....	46

## DAFTAR GAMBAR

4.1 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Sampel .....	41
4.2 Grafik Perbedaan <i>Post-test</i> Kelas Sampel .....	43
4.3 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Sampel.....	44

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir .....	18
-----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai PH Tematik Terpadu SD Gugus 2 .....	59
Lampiran 2 Standar Deviasi Populasi .....	61
Lampiran 3 Uji Normalitas SD Gugus 2 .....	64
Lampiran 4 Uji Homogenitas Varian Populasi .....	72
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal .....	73
Lampiran 6 Soal Uji Coba .....	96
Lampiran 7 Kunci Jawaban Uji Coba Soal .....	103
Lampiran 8 Validasi Instrumen .....	105
Lampiran 9 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	108
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	113
Lampiran 11 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	115
Lampiran 12 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	159
Lampiran 13 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	197
Lampiran 14 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	218
Lampiran 15 Validasi Instrumen Soal Uji Coba .....	237
Lampiran 16 Perhitungan Validasi Soal Uji Coba .....	238
Lampiran 17 Uji Reliabilitas .....	239
Lampiran 18 Daya Beda Soal Uji Coba .....	241
Lampiran 19 Indeks Kesukaran Soal Uji Coba .....	243
Lampiran 20 Rekapitulasi Analisis Instrumen Uji Coba Pilihan Ganda .....	244
Lampiran 21 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Sampel .....	245
Lampiran 22 Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Kelas Sampel .....	246
Lampiran 23 Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelas Sampel .....	250
Lampiran 24 Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Sampel .....	251
Lampiran 25 Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Sampel .....	254

Lampiran 26 Uji Hipotesis .....	255
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian .....	257
Lampiran 28 Nilai Hasil Pretest Kelas Sampel .....	263
Lampiran 29 Nilai Hasil Posttest Kelas Sampel .....	267
Lampiran 30 Surat Izin Melaksanakan Penelitian dan Uji Coba Soal .....	271
Lampiran 31 Surat Balasan Penelitian dan Uji Coba Soal .....	273
Lampiran 32 Tabel r .....	275
Lampiran 33 Tabel z .....	276
Lampiran 34 Tabel f .....	278
Lampiran 35 Tabel Uji Liliefors .....	279
Lampiran 36 Tabel t .....	280

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar apalagi pada sistem pendidikan sekarang ini. Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Menurut Mulyasa (dalam Izomi, dkk, 2019) Pembelajaran harus banyak melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi. Untuk itu, perlunya inovasi media pembelajaran baru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Media pembelajaran yang bervariasi memiliki keunggulan didalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi karena pelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Metode mengajar yang berbeda sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan membuat peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan belajar. Pemanfaatan media yang tepat pada proses belajar mengajar menunjukkan terjadinya perubahan pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dilihat dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah melewati proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi point utama dalam menentukan keberhasilan peserta didik pada proses pembelajaran di sekolah. Untuk



mendapatkan hasil belajar yang baik, peserta didik harus mengikuti kegiatan pembelajaran berupa proses belajar mengajar di kelas, mengerjakan ujian yang diberikan baik ujian harian dan ujian semester.

Setiap orang yang melakukan kegiatan akan selalu ingin mengetahui hasil dari kegiatan yang dilakukannya, baik hasilnya buruk maupun hasilnya baik. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013). Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Indonesia mengalami wabah virus *Covid-19*, sehingga proses pembelajaran terganggu, masyarakat harus menjaga jarak agar tidak terjadi penularan, kondisi sangatlah berbahaya. Proses pembelajaran sekolah diubah dari belajar tatap muka disekolah menjadi pembelajaran shift, peserta didik belajar sebentar disekolah dan dilanjutkan dirumah. Pada situasi pendidikan yang seperti ini, guru perlu mengembangkan metode mengajar saat di sekolah yang dapat dikuasai oleh peserta didik dirumah tanpa arahan guru.

Berdasarkan kenyataan yang dilihat peneliti, khususnya tempat peneliti melakukan observasi di Kelas IV SDN 005 Langgini pada hari Kamis tanggal 24 September 2020 pukul 08.30 – 11.30 ditemukan beberapa fenomena-fenomena dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang peneliti lihat pada kelas IV SDN

005 Langgini yaitu 1) guru masih menggunakan media belajar berupa buku ajar dan gambar, di kelas tidak ada media belajar baru yang dapat digunakan oleh peserta didik, 2) peserta didik kurang konsentrasi saat pembelajaran, karena proses belajar mengajar hanya terpaku pada guru dan tidak melibatkan peserta didik secara langsung pada proses belajar, 3) waktu belajar mengajar yang singkat dikarenakan pandemic Covid-19, 4) pembekalan materi di ajarkan berupa tematik terpadu tidak bisa tersampaikan secara lengkap, 5) mutu pembelajaran menurun.

Dari penjelasan di atas untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada peneliti menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* pada proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut dunia nyata serta berbentuk animasi tiga dimensi” Menurut Azuma (1997). Telah dibuat oleh pengembang ilmu teknologi sebuah media pembelajaran baru, dengan memanfaatkan smartphone yang digabungkan dengan buku tematik terpadu, aplikasi dibuat ketika kamera diarahkan ke materi, pada objek gambar dua dimensi yang ada dibuku tematik terpadu, dengan seketika aplikasi mengeluarkan penjelasan baik menggunakan text atau video langsung oleh guru.

Dari fenomena diatas peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* dalam melakukan penelitian hasil belajar peserta didik yaitu, 1) dengan media pembelajaran *Augmented Reality* peserta didik dapat mencoba media baru yang menggunakan smartphone, 2) peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar, 3) waktu belajar di sekolah yang singkat

menyebabkan materi tidak tersampaikan dengan baik, dan peserta didik dapat dapat melanjutkan di rumah dengan dibantu oleh orang tua.

Berdasarkan beberapa masalah yang ditemukan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* pada tematik terpadu terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Langgini, Kecamatan Bangkinang Kota**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Selama pandemic Covid-19, pembelajaran disekolah yang singkat membuat materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik dan lengkap.
2. Menurunnya mutu pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang monoton membuat hasil belajar peserta didik tidak meningkat.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti memberikan batasan masalah agar tidak meluas dan terarah yaitu hasil belajar peserta didik dengan media *Augmented Reality* di kelas IV SDN 005 Langgini.

#### **D. Asumsi Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan media belajar dengan Augmented Reality (AR) dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh media pembelajaran Augmented Reality pada tematik terpadu terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 005 Langgini Kecamatan Bangkinang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran Augmented Reality pada tematik terpadu terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 005 Langgini.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Untuk mengimplementasikan ilmu pendidikan dan mencoba media Augmented Reality sebagai pengembangan telah diperoleh dan sekaligus sebagai syarat menyelesaikan program S-1

###### b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam menerapkan media pembelajaran baru yang berbasis Augmented Reality pada proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Sabagai bahan referensi untuk melakukan penelitian di bidang pendidikan lebih lanjut tidak hanya pengajaran dengan cara lazim tetapi juga memanfaatkan teknologi.