

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
KELAS VI SD**



OLEH :
ANNISA FITRI AULIYA
1107620258

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
SIDANG/UJIAN SKRIPSI**

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD

Nama Mahasiswa : Annisa Fitri Auliya

Nomor Registrasi : 1107620258

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : Rabu, 05 Februari 2025

Pembimbing I

Dr. Tunjungsari Sekaringtyas, M.Pd
NIP. 198711162015042002

Pembimbing II

Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 198402272008122003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggungjawab)*		20 - 02 - 2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		20 - 02 - 2025
Prof. Dr. Edwita, M.Pd. (Ketua Sidang)***		14 - 02 - 2025
Dina Rahmi Darman, M.Pd (Anggota)****		17 - 02 - 2025
Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd (Anggota)****		11 - 02 - 2025

Catatan:

- * Dekan FIP UNJ
- ** Wakil Dekan I FIP UNJ
- *** Ketua Sidang
- **** Dosen Penguji

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
KELAS VI SD**

(Studi Eksperimen di SDN Pondok Betung 04)

Annisa Fitri Auliya

ABSTRAK

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA pada materi Tata Surya di kelas VI Sekolah Dasar. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI A dan VI B di SDN Pondok Betung 04 sebanyak 52 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Metode yang digunakan adalah metode *quasi-experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan pada skor N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai t_{Hitung} sebesar 3,31 sedangkan t_{Tabel} sebesar 2,00 dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPA. Rata-rata N-Gain hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan *PowerPoint*. Oleh sebab itu, guru perlu mengetahui kemampuan dan kebutuhan setiap siswa sehingga dapat merancang kegiatan pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* yang dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bagi siswa, terutama untuk materi yang bersifat abstrak seperti Tata Surya.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *augmented reality*, hasil belajar, tata surya.

**THE EFFECT OF USING INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
AUGMENTED REALITY ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPA CLASS
VI ELEMENTARY SCHOOL**

(Experimental Study at SDN Pondok Betung 04)

Annisa Fitri Auliya

ABSTRACT

This experimental study aims to determine the effect of using Augmented Reality-based interactive learning media on science learning outcomes on Solar System material in grade VI Elementary School. The sample in this study were students of class VI A and VI B at SDN Pondok Betung 04 as many as 52 people. Sampling using cluster random sampling technique. The method used was quasi-experimental method with nonequivalent control group design. Data collection was carried out using test instruments analysed using the t-test. Based on the results of the calculation on the posttest score of the experimental class and control class, the t_{Count} value is 2.99 while the t_{Table} is 2.00 with a significance level of 0.05. The results showed that there was an effect of using Augmented Reality-based interactive learning media on science learning outcomes. The average student learning outcomes using Augmented Reality learning media is higher than the average student learning outcomes using PowerPoint. Therefore, teachers need to know the abilities and needs of each student so that they can design varied learning activities such as the use of Augmented Reality-based interactive learning media that can be used as an alternative learning media for teachers to optimise the learning process for students, especially for abstract material such as the Solar System.

Keywords: *interactive learning media, augmented reality, learning outcomes, solar system.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Annisa Fitri Auliya
No. Registrasi : 1107620258
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD**" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Maret 2024 - Januari 2025
2. bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 24 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



(Annisa Fitri Auliya)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Fitri Auliya
NIM : 1107620258
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : ftrauliya2425@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Februari 2025

Penulis

(Annisa Fitri Auliya)
nama dan tanda tangan

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta

Ayah Wakim Sutrisno dan Ibu Suti, yang selalu menjadi sumber kekuatan, inspirasi, dan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, serta pengorbanan yang telah diberikan. Setiap langkah dalam perjalanan ini tidak akan mungkin saya lalui tanpa dukungan, kasih sayang, serta keikhlasan yang Ayah dan Ibu berikan.

2. Keluarga tersayang

Saudara-saudaraku Alfiani dan Azkiya Trihapsari yang selalu memberi semangat, kebersamaan, dan cinta yang tulus. Kehadiran kalian menjadi penyemangat dalam setiap langkah perjalanan ini

3. Dosen pembimbing dan para pendidik

Dr. Tunjungsari Sekaringtyas, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing II. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga ilmu yang telah diajarkan menjadi ladang amal yang terus mengalir.

4. Sahabat-sahabat terbaik

Syakira, Rayfi, Mutia, Eneng, Natha, Marisa, Rifa. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang selalu menguatkan. Kehadiran kalian memberikan warna dalam perjalanan akademik ini.

5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

6. Terima kasih untuk diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan dalam menyelesaikan perkuliahan

Dengan penuh rasa syukur dan harapan, semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur sebesar-besarnya penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD”. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaiannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Dr. Tunjungsari Sekaringtyas, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, Dr. Aip Badrujaman, M.Pd dan Bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan dan Ibu Imaningtyas, S.Pd., M.Pd selaku Penasihat Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmu bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Kepala dan guru-guru SDN Pondok Betung 04 Pondok Aren yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.

Kelima, kepada rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan masalah skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk orang tua tercinta serta saudara-saudara peneliti, yang dengan penuh kesabaran telah mendoakan dan mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan studi. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, 24 Januari 2025

Peneliti,



Annisa Fitri Auliya



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERSEMBERAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
BAB II	13
KAJIAN TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	13
A. Hasil Belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	13
1. Hakikat Hasil Belajar	13
1.1 Pengertian Hasil Belajar	13

1.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar	15
1.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
2. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	23
2.1 Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	23
2.2 Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	25
2.3 Tujuan IPAS di Sekolah Dasar Berdasarkan Kurikulum Merdeka.....	27
2.4 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	28
3. Hasil Belajar IPA	29
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	30
1. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif	30
1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	30
1.2 Media Pembelajaran Interaktif	32
1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	33
1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	35
C. Hakikat Augmented Reality	37
1. Pengertian Augmented Reality	37
2. Fungsi <i>Augmented Reality</i>	39
3. Komponen Utama <i>Augmented Reality</i>	40
4. Implementasi <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan	42
5. Kelebihan dan Kekurangan penggunaan <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran.....	43
D. Karakteristik Siswa Kelas VI SD	45
E. Materi Tata Surya	47
F. Hasil Penelitian yang Relevan	51
G. Kerangka Berpikir.....	54
H. Hipotesis Penelitian	55
BAB III.....	56
METODOLOGI PENELITIAN	56
A. Tujuan Penelitian.....	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
C. Metode dan Desain Penelitian	56

D. Populasi dan Sampel.....	57
1. Populasi	57
2. Sampel.....	58
E. Teknik Pengumpulan data.....	59
1. Definisi Konseptual Variabel.....	59
2. Definisi Operasional Variabel.....	59
3. Kisi-Kisi Instrumen.....	59
F. Teknik Analisis Data	66
1. Uji Normalitas.....	66
2. Uji Homogenitas	66
3. Uji N-Gain.....	67
4. Uji Analisis Data	68
G. Hipotesis Statistik	68
BAB IV	70
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Data	70
1. Deskripsi Data Variabel Terikat Kelas Eksperimen	71
2. Deskripsi Data Variabel Terikat Kelas Kontrol	73
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	75
1. Uji Normalitas.....	75
2. Uji Homogenitas	76
3. Uji N-Gain.....	77
C. Pengujian Hipotesis	78
D. Pembahasan Hasil	79
E. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V.....	86
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Implikasi	87

C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	96
Lampiran 1. Hasil Data Pra-Penelitian	96
Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPA	98
Lampiran 3. Instrumen Tes Hasil Belajar IPA	101
Lampiran 4. Instrumen Tes Hasil Belajar IPA Final	114
Lampiran 5. Perhitungan Hasil Uji Coba Instrumen Validitas	125
Lampiran 6. Perhitungan Hasil Uji Coba Instrumen Reliabilitas	126
Lampiran 7. Lembar Pernyataan Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar Dosen Ahli	127
Lampiran 8. Distribusi Data Hasil Penelitian (Variabel Terikat dan Variabel Bebas atau Variabel Kelas Eksperimen dan Kontrol)	128
Lampiran 9. Perhitungan Pengujian Persyaratan Analisis	132
Lampiran 10. Perhitungan N-Gain	138
Lampiran 11. Perhitungan Pengujian Hipotesis	139
Lampiran 12. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	140
Lampiran 13. Modul Ajar Kurikulum Merdeka	142
Lampiran 14. Lembar Kerja Peserta Didik.....	187
Lampiran 15. Dokumentasi	195
Lampiran 16. Surat Uji Coba Instrumen	197
Lampiran 17. Surat Keterangan Validasi	198
Lampiran 18. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	199
Lampiran 19. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah.....	200
Lampiran 20. Daftar Riwayat Hidup	201

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Persentase KKTP IPAS Kelas VI di Salah Satu SD Kecamatan Pondok Betung	5
Table 2-2.1 Elemen dan Capaian Pembelajaran IPAS Fase C	26
Table 3-2.2 Tabel Media Pembelajaran Anderson	36
Table 4–3.1 Desain penelitian Nonequivalent Control Group Design.....	57
Table 5- 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPA	60
Table 6 -3. 3 Hasil Perhitungan Validitas	63
Table 7- 3. 4 Kriteria Koefisien Reliabilitas	65
Table 8- 4.1 Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	71
Table 9- 4.2 Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen ...	72
Table 10 -4.3 Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen	72
Table 11- 4.4 Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	73
Table 12- 4.5 Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol.....	74
Table 13- 4.6 Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol	75
Table 14- 4.7 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
Table 15-4.8 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
Table 16 -4.9 Hasil Uji Hipotesis	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kombinasi dimensi pengetahuan dan proses berpikir.....	19
---	----