

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
TEMATIK SISWA KELAS IV TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK  
HIDUP DI SDN 07 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



**Raudhatul Jannah**  
**1611240021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
TAHUN 2020**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Raudhatul Jannah  
NIM : 16111240021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamua'alaikumwr.Wb.* Setelah Membaca dan Memberikan Arahan dan Perbaikan Seperlunya, Maka Kami Selaku Pembimbing Berpendapat Bahwa

Skripsi Atas Nama:

Nama : RAUDHATUL JANNAH

NIM : 16111240021

Judul : **PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP DI SDN 07 KOTA BENGKULU**

Telah Memenuhi Syarat Untuk Diajukan Pada Sidang Munaqasyah

Skripsi Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian,

Atas Perhatiannya Di Ucapkan Terima Kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing I

Bengkulu, Desember 2020

Pembimbing II

**Drs. Sukarno, M.Pd**

NIP. 196102052000031002

**Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si**

NIDN. 2030109001



Scanned with  
CamScanner



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

**Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu**

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh: **Raudhatul Jannah NIM. 1611240021** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 19 November 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua  
**Drs. Sukarno, M.Pd**  
NIP. 196102052000031002

Sekretaris  
**Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si**  
NIDN. 20030109001

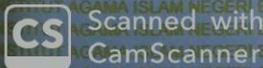
Penguji I  
**Dr. Ahmad Suradi, M.Ag**  
NIP. 197601192007011018

Penguji II  
**Dayun Riadi, M.Ag**  
NIP. 197207072006041002

Bengkulu, Desember 2020  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 196903081996031005



## **MOTTO**

Bismillahirrahmanirrahim

- Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat, orang yang menuntut ilmu berarti menjalankan rukun islam dan pahala yang diberikan kepadamu sama dengan para Nabi. ( HR. Dailani dari Anas r.a).
- Jika kamu tidak tahan terhadap penatnya belajar, maka kamu akan menanggung bahayanya kebodohan. (Imam Syafi'i).
- Teruslah berusaha dan bermimpi, karena Hasil tidak akan mengkhianati sebuah proses.
- Jika orang lain bisa, kenapa saya tidak!

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbilalamin,.

Puji syukur yang tiada terhingga atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah, nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini kepada mereka yang tersayang dan telah banyak berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

- ❖ Abakku ( Ahlal Hudarahman, SH ) dan amakku ( Nosmiana ) yang tersayang, terimakasih telah mendoakan, menyemangati dan banyak memberikan nasihat yang berarti bagiku untuk terus berjuang menjalani liku dalam kehidupan ini. Maaf atas kecewa yang telah saya perbuat dan membuat kalian sedih. Terimakasih atas pengertian dan perhatian kalian padaku. Kupersembahkan skripsi ini sebagai rasa terimakasih ku kepada kalian atas kasih sayang, rasa cinta dan pengorbanan kalian yang tak terbalaskan.
- ❖ Adik-adikku ( Rahmi hardianti dan Kayla Cahyaningrum ), terimakasih atas semangat dan dukungan kalian walaupun tak kelihatan, tapi ku yakin kalian mendukungku.
- ❖ Keluarga besar ku, anak, cucu, mantu dari datuk ( Abdul fanzir dan M. A. Luthfi ), terimakasih atas perhatian kalian selama ini.
- ❖ Sahabatku, anak UK ( Elsi agustina, Ike gussiana, Monita asti rizki, Merly, Naurah nazifah, Yuyun trilia sundari, Denis alhaktullah dan Merian sagita putra ), terimakasih telah mendukung dan saling menyemangati.

- ❖ Teman-teman KKN ( Lucy, ayuk Rahma, Hana, Zadi, Dilmita, ayuk Fitria, Raswin dan pak ketu kak Dedi ) kelompok 128 Keban Agung 3 Kedurang, Manna . Terimakasih atas pengalaman dan pelajaran yang berharga selama KKN.
- ❖ Sahabatku Nadia Rizki Pratama, Terimakasih telah menemani, menyemangati satu sama lain dari awal masuk IAIN mengurus hal yang baru bersama hingga sekarang pun diakhiri dengan mengurus bersama, terimakasih.
- ❖ Terimakasih juga kepada Tim DL / Dinas Luar ( ayuk Yesi Oktaviani, S.Pd, Inten, Yogi, Merian )
- ❖ Terimakasih kepada ayuk, abang, kakak , adek dan semua yang sedikit banyak telah membantu.
- ❖ Teman-teman PGMI kelas A 2016 yang telah bersama selama kurang lebih 4 tahun.
- ❖ Teman seperjuangan PGMI IAIN angkatan 2016.
- ❖ Almamaterku, Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Bengkulu.

**“PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
TEMATIK SISWA KELAS IV TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK  
HIDUP DI SDN 07 KOTA BENGKULU”**

Raudhatul Jannah<sup>1</sup>, Sukarno<sup>2</sup>, Wiji Aziiz Hari Mukti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> IAIN Bengkulu

<sup>2</sup> sukarno@iainbengkulu.ac.id, IAIN Bengkulu

<sup>3</sup> wiji@iainbengkulu.ac.id, IAIN Bengkulu

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD di Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD 07 Kota Bengkulu. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang menggunakan skala *Likert* yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil penelitian diketahui hasil uji t-test yang telah dilakukan dengan program SPSS, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Kota Bengkulu.

***Kata Kunci: Media Augmented Reality, minat belajar siswa, IPA***

**“THE INFLUENCE OF THE UTILIZATION OF AUGMENTED REALITY  
MEDIA ON STUDENTS LEARNING INTEREST IN THE THEMATIC  
STUDENTS OF GRADE IV THEMES OF CARING FOR LIVING IN SDN 07  
BENGKULU CITY”**

*Raudhatul Jannah*<sup>1</sup>, *Sukarno*<sup>2</sup>, *Wiji Aziiz Hari Mukti*<sup>3</sup>  
<sup>1</sup> IAIN Bengkulu

<sup>2</sup> *sukarno@iainbengkulu.ac.id*, IAIN Bengkulu

<sup>3</sup> *wiji@iainbengkulu.ac.id*, IAIN Bengkulu

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the use of Augmented Reality as a medium of learning on students' interest in science subjects in Class IV SD in Bengkulu City. This study uses a quantitative approach to the type of experimental research. The research method used is a quasi-experimental method. The population in this study were all fourth grade students of SD 07 Bengkulu City. The sample in this study were students of class IVA as the experimental class and IV B as the control class. The instrument used in this study was a questionnaire using a Likert scale given through the pretest and posttest. The data from this study were analyzed using the prerequisite test with the normality test and the homogeneity test. From the research results, it is known that the results of the t-test that have been carried out with the SPSS program are obtained at a significance value (2-tailed) of 0.00, which means less than 0.05. So seen from the basis of t test decision making, namely if the significant value (2-tailed) is less than 0.05, then  $H_a$  is accepted, which means that there is a significant difference in student interest in the experimental class and the control class. Then it can be concluded that there is an effect of using Augmented Reality as a medium of learning for students' interest in learning in science subject for grade IV SD Kota Bengkulu.*

***Keywords: Augmented Reality Media, student interest in learning, Science***

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raudhatul Jannah  
NIM : 1611240021  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2020  
Yang menyatakan,



**Raudhatul Jannah**  
NIM.1611210057

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW atas berkat perjuangan beliau dan para sahabatnya sehingga mengantarkan kita dari zaman jahiliyah menuju ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini.

Dengan adanya skripsi ini, penulis berharap dapat melanjutkan pada penelitian yang lebih lanjut. Penulis juga berharap dengan adanya skripsi ini akan menjadi landasan dalam proses penelitian selanjutnya.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Selesaiannya studi dan penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sirajudin M,M.Ag.,M.H selaku rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Ibu Nurlaili M.Pd selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu.

4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu.
5. Bapak Dr. Irwan Satria, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang mana telah meberikan masukan dan membimbing kepada peneliti.
6. Bapak Drs. Sukarno, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing peneliti dengan sabar dari penyusunan proposal hingga selesainya skripsi peneliti.
7. Bapak Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd S.i selaku dosen Pembimbing II yang mana telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dengan sangat sabar kepada peneliti dari masa penyusunan proposal hingga skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen PGMI IAIN Bengkulu .
9. Kepala Sekolah, guru-guru dan siswa-siswi SD Negeri 07 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Bengkulu, Desember 2020

Penyusun

Raudhatul Jannah

1611240021

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
MOTTO .....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	10
1. Hakikat Pembelajaran IPA .....	10
2. Minat Belajar Siswa .....	12
3. Media Pembelajaran .....	15
4. <i>Augmented Reality</i> Dalam Pendidikan .....	17
5. Peduli terhadap Makhluk Hidup.....	21
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berfikir .....	36
D. Hipotesis Penelitian .....	37
<b>BAB III: METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
1. Definisi Konsep Variabel .....	41
2. Definisi Operasional Variabel .....	41
3. Kisi-kisi Instrumen .....	42
4. Uji Coba Instrumen .....	44

5. Instrument Penelitian Akhir .....	45
F. Teknik Analisis Data .....	47
1. Uji Prasyarat.....	47
a. Uji Normalitas .....	47
b. Uji Homogenitas .....	48
2. Uji Hipotesis .....	48
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN</b>	
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	51
1. Riwayat Berdirinya SDN 07 Kota Bengkulu .....	51
2. Visi dan Misi SDN 07 Kota Bengkulu .....	52
3. Tenaga Pendidik SDN 07 Kota Bengkulu.....	53
B. Deskripsi Data.....	54
C. Analisa Data .....	54
1. Uji Prasyarat.....	56
2. Uji Hipotesis .....	60
D. Pembahasan .....	63
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Skala Minat (Uji Coba Instrumen).....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Skala Minat .....	46
Tabel 4.1 Daftar Nama Kepala Sekolah.....	51
Tabel 4.2 Struktur Organisasi .....	53
Tabel 4.3 Minat Belajar Pretest Siswa Kelas Eksprimen dan Kontrol .....	54
Tabel 4.4 Minat Belajar Posttest Siswa Kelas Eksprimen dan Kontrol.....	55
Tabel 4.5 Test Normalitas Pretest .....	57
Tabel 4.6 Test Homogenitas Pretest.....	58
Tabel 4.7 Test Normalitas Posttest.....	59
Tabel 4.8 Test Homogenitas Posttest.....	60
Tabel 4.9 Uji Statistik Pretest .....	61
Tabel 4.10 Uji Statistik Posttest .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Augmented Reality</i> di playstore .....	19
Gambar 2.2 Proses Pemasangan Aplikasi .....	20
Gambar 2.3 Tampilan Saat Aplikasi Dibuka .....	20
Gambar 2.4 Tampilan Kamera Pada Aplikasi.....	20
Gambar 2.5 Bahan Ajar.....	21
Gambar 2.6 Tampilan Setelah Bahan Ajar di Scan.....	21
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	39

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 SK Pembimbing
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan
- Lampiran 3 Lembar Seminar
- Lampiran 4 Pergantian Judul
- Lampiran 5 Surat Penelitian
- Lampiran 6 Instrumen penelitian
- Lampiran 7 Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 8 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian
- Lampiran 9 Analisis Data
- Lampiran 10 Foto Kegiatan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam islam, pendidikan merupakan suatu hal yang utama. Dengan pendidikan kita mampu mengubah pola pikir dan tingkah laku kearah yang lebih baik serta memiliki ilmu pengetahuan. Allah SWT akan meninggikan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat, sebagaimana firman Allah dalam surat *Al-Mujadillah* ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا  
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman. Apabila dikatakan kepadamu, “Berlapang-lapanglah dalam majalis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan kepada mu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”<sup>1</sup>

Pada saat ini seseorang harus melek terhadap ilmu pengetahuan. Idealnya dalam pembelajaran IPA siswa dilatih dalam kegiatan intelektual yang kompleks dan tidak hanya sekedar mengingat informasi. Untuk menjadikan orang tersebut melek terhadap ilmu pengetahuan, maka harus diberi wawasan serta keterampilan yang dapat digunakan sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran IPA seharusnya diarahkan kepada pencapaian tujuan dalam arti luas yaitu pengembangan kepribadian

---

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Tafsir Perkata*. (PT. Suara Agung : Jakarta, 2014) h. 544

siswa atau disebut dengan siswa yang memiliki literat ilmu dan teknologi atau melek terhadap sains dan teknologi.

Menurut UNESCO “ *Education as organized and sustained communication designed to bring about learning* ” (pendidikan adalah komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan belajar)<sup>2</sup>. Pendidikan merupakan hal yang memiliki peran penting dalam kehidupan, sebab pendidikan merupakan suatu upaya setiap manusia untuk mengumpulkan bekal sebanyak dan sebaik mungkin untuk menjalani kehidupan di masa depan kelak. Sebagaimana yang tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada Bab 1 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana demi mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik atau siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta memiliki kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”<sup>3</sup>

Brubacher mengatakan (*Modern Philosophies of Education*), pendidikan adalah suatu proses timbal balik dari tiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan alam, teman, dan alam semesta.<sup>4</sup>

Menurut Dahama & Bhatnagar, pendidikan merupakan proses membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku manusia. Pendidikan juga dapat

---

<sup>2</sup> Tim pengembang ilmu pendidikan. *Ilmu dan aplikasi pendidikan*. (Imperial Bhakti Utama : Jakarta, 2019). h. 19

<sup>3</sup> Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)

<sup>4</sup> Rulam ahmadi, *Pengantar Pendidikan*, (AR-RUZZ MEDIA : Yogyakarta, 2016), h. 33

didefinisikan sebagai proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan melalui pembelajaran atau studi.<sup>5</sup>

Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan bernalar, berfikir secara kritis, logis, sistematis, dan kreatif sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang semakin canggih. Apalagi saat ini kebutuhan akan pembelajaran 4.0 sebagai bentuk mendukung revolusi industry 4.0 sangat dibutuhkan. Pendidikan 4.0 adalah respon terhadap kebutuhan revolusi 4.0 dimana manusia dan teknologi diselaraskan untuk memungkinkan kemungkinan-kemungkinan baru. Menurut Fisk, sebagaimana dikutip oleh Sunderman, ada Sembilan tren atau kecenderungan terkait pendidikan 4.0, yaitu <sup>6</sup> :

1. Pembelajaran dapat dilaksanakan dimana dan kapan saja (*learning can be taken place anytime anywhere*)
2. Pembelajaran dilaksanakan secara individual (*learning will be personalized to individual students*)
3. Peserta didik memiliki kesempatan dalam menentukan materi yang akan dipelajari (*student have a choice in determining how they want to learn*)
4. Pembelajaran berbasis proyek (*students will be exposed to more project-based learning*)
5. Pembelajaran langsung melalui pengalaman lapangan seperti magang, bimbingan proyek dan proyek kolaborasi (*students will be exposed to more*

---

<sup>5</sup> Rulam ahmadi, *Pengantar Pendidikan*, h. 35

<sup>6</sup> Andi Matappa. *Pembelajaran 4.0 Untuk Guru dan Dosen*. (LPPM STKIP : 2019)

*hands-on learning through field experience such as internships, mentoring projects and collaborative projects)*

6. Pembelajaran berupa aplikasi praktek
7. Pembelajaran seharusnya dievaluasi bukan diuji (*students will be assessed differently and the contional platforms to assess students may become irrelevant or insufficien*)
8. Pembelajaran modular (*students opinion will be considered in designing and updating the curriculum*)
9. Kepemilikan pembelajaran oleh siswa *students will become more independent in their own learning, thus forcing teachers to assume a new role as facilitators who will guide the students through their learning process).*

Proses pembelajaran di sekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin maju. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia. Wujud interaksi siswa dapat dilakukan melalui metode dan multimedia. Dengan segala potensi yang dimiliki siswa, maka dengan sendirinya siswa akan berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena : Jakarta, 2016), h.1-2

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran yaitu minat belajar, jika berminat terhadap suatu pembelajaran maka siswa tersebut akan memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran tersebut. Itu berarti secara tidak langsung minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebaliknya apabila ada siswa yang tidak berminat terhadap pembelajaran maka ia akan menganggap pembelajaran itu sulit dan tidak menyenangkan, salah satunya pada mata pelajaran IPA.

Siswa menganggap pembelajaran IPA itu sulit, ketika anak telah menganggap suatu pelajaran itu sulit, maka ia akan mudah bosan belajar, sehingga menjadi tantangan guru terutama guru SD dapat termotivasi untuk menciptakan suatu pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak SD.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 14 Januari 2020 di SDN 07 Kota Bengkulu di kelas IV , peneliti mendapati sekitar 90% anak kurang aktif atau kurang berminat terhadap pembelajaran yang mereka ikuti. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengatakan bahwa pembelajaran IPA masih sulit diterima karena jarang guru menggunakan media, sehingga pembelajaran menjadi monoton, dan dikarenakan pembelajaran yang monoton maka suasana kelas pada saat pembelajaran menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, maka hasil belajar siswa juga kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Salah satu karakteristik anak SD yaitu senang menggunakan benda-benda berupa gambaran dari benda kongkret sehingga dalam pembelajaran guru menggunakan media-media semi kongkret. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu menggunakan media *Augmented Reality*.

Media *Augmented Reality* membuat pembelajaran menjadi menarik dan memunculkan motivasi anak dalam belajar. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustika *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dapat dikategorikan interaktif, menarik dan bermanfaat.<sup>8</sup>

Media *augmented reality* ini hampir sama dengan media film animasi, dimana film animasi juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menarik minat siswa dalam belajar dan memberikan nuansa yang baru bagi siswa. Perbedaan dari kedua media ini yaitu terletak media atau perangkat yang digunakan, dimana *Augmented Reality* hanya membutuhkan handphone berbasis *android*, sedangkan film animasi membutuhkan memori dan perangkat yang relatif besar seperti laptop, komputer atau LCD. Kelebihan dari media *Augmented Reality* ini salah satu nya yaitu mudah dioperasikan, dan menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital tanpa merubah bentuk dari suatu objek.

Dan setelah dilakukan wawancara juga dengan guru, guru menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media *Augmented Reality* yang ingin peneliti gunakan dalam penelitian ini. Dan dikarenakan situasi dan kondisi

---

<sup>8</sup> Mustika. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Citec Journal. Vol. 2 no. 4. 2015.

pada saat pandemi corona seperti sekarang ini, pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau pembelajaran online. Maka menurut peneliti disituasi seperti sekarang, menggunakan media *Augmented Reality* ini merupakan inovasi baru bagi guru sebagai media pembelajaran karena pembelajaran saat ini menggunakan android. Sesuai dengan yang telah diuraikan diatas, Penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu"**. Media *Augmented Reality* merupakan media yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran tentang sumber daya alam hewan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustaqim dkk, yang menyatakan aplikasi *AR* dapat digunakan dalam hiburan, kedokteran, mekanik dan pembelajaran. Berdasarkan penelusuran ilmiah yang peneliti lakukan, belum ada yang mengangkat tema ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka didapati identifikasi masalah, yaitu :

1. IPA masih dianggap sulit oleh siswa.
2. Suasana kelas tidak kondusif selama pembelajaran IPA berlangsung.
3. Jarangnya guru menggunakan media pembelajaran.
4. Kurangnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar peneliti terarah dan tidak menyimpang dari pembahasan, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Media *Augmented Reality* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah menggunakan dan memanfaatkan aplikasi yang ada kemudian digunakan sebagai sarana meningkatkan minat belajar pada anak.
2. Sedangkan minat belajar yang dimaksud adalah perhatian anak dalam belajar pada pembelajaran IPA tema peduli terhadap makhluk hidup.
3. Sistem pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan sistem Dalam Jaringan atau Daring (Online).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah apakah terdapat perbedaan pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 kota Bengkulu?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 kota Bengkulu.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian atau referensi sehingga dapat menambah wawasan tentang penerapan media *Augmented Reality* dalam pelajaran IPA.

### 2. Praktis

Bagi diri sendiri, dengan penelitian ini peneliti dapat menerapkan secara langsung media *augmented reality* pada materi peduli terhadap makhluk hidup. Penulis juga mengharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi, pengetahuan yang dapat menambah wawasan bagi pendidik.

### 3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu diharapkan dengan adanya media *augmented reality* siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran dan lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

### 4. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari *Natural Science* yang bermakna ilmu yang mempelajari fenomena atau peristiwa yang ada di alam ini. IPA adalah suatu cara untuk mengamati alam yang bersifat analisis, lengkap, cermat dan menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lainnya sehingga membentuk perspektif yang baru tentang suatu objek tertentu<sup>9</sup>. *Natural science* menurut Oxford “*The sciences that involve studying the physical world. Chemistry, biology, and physics are all natural science*” adalah ilmu-ilmu yang mempelajari dan melibatkan dunia fisik. Kimia, biologi dan fisika semua adalah ilmu alam.<sup>10</sup>

Menurut kamus bahasa Indonesia, sains ialah ilmu pengetahuan pada umumnya, ilmu pengetahuan alam, pengetahuan sistematis tentang alam dan dunia fisik, termasuk didalamnya zoology, botani, fisika, kimia, geologi dan sebagainya.<sup>11</sup>

Fisher menyatakan IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan

---

<sup>9</sup> Endang Widi Winarni, *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*, (Unit Penerbitan FKIP UNIB : Bengkulu, 2012), h. 8

<sup>10</sup> *Oxford Dictionary*.

<sup>11</sup> Sutan Rajasa, *Kamus lengkap bahasa Indonesia*, (Mitra Cendikia : Surabaya, 2013), h.421

observasi. Carin mengemukakan bahwa IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, yang didalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.<sup>12</sup>

Menurut Susanto, hakikat IPA yaitu yang pertama, ilmu pengetahuan alam sebagai produk. Adapun bentuk IPA sebagai produk yaitu fakta-fakta, prinsip, hukum dan teori-teori IPA. Kedua, ilmu pengetahuan alam sebagai proses. Adapun proses dalam menggali IPA disebut juga keterampilan proses sains meliputi kegiatan mengamati, mengukur, mengklarifikasikan, serta menyimpulkan. Ketiga, ilmu pengetahuan alam sebagai sikap. Sikap yang dimaksud disini yaitu sikap ilmiah. Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains.<sup>13</sup>

Pembelajaran diarahkan pada masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah dengan cara mengintegrasikan keterampilan dan konsep. Pembelajaran mencakup kegiatan pengumpulan informasi dari berbagai sumber yang berkaitan pertanyaan dan mempresentasikan penemuannya kepada orang lain dengan berbagai cara.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Endang Widi Winarni, *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*, h.8

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Kencana : Jakarta, 2013), h. 167-168.

<sup>14</sup> Endang Widi Winarni, *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*, h. 9

## 2. Minat Belajar Siswa

Menurut kamus bahasa Indonesia, minat yaitu perhatian, kesukaan, kecenderungan hati<sup>15</sup>. Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif pada materi itulah yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih giat lagi, dan nantinya mencapai prestasi yang diinginkan.<sup>16</sup>

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan akan suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya ialah penerimaan pada suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka akan semakin besar minat.

Minat bisa diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi pada suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Mengembangkan minat akan sesuatu pada dasarnya ialah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti

---

<sup>15</sup> Sutan Rajasa, *Kamus lengkap bahasa Indonesia*, h. 308

<sup>16</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (KENCANA : Jakarta, 2012), h. 16-

menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa sadar bahwa belajar adalah suatu alat untuk menggapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan jika siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan dalam dirinya, kemungkinan besar dia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.<sup>17</sup>

Minat belajar sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Siswa yang tidak berminat terhadap suatu pelajaran, maka akan menimbulkan pengaruh negatif terhadap prestasi maupun hasil belajar siswa yang bersangkutan. Sebaliknya, dengan adanya minat pada diri siswa terhadap pelajaran tertentu maka secara tidak langsung akan menimbulkan ketertarikan dan akan membuat perhatian terhadap suatu pelajaran menjadi terpusat. Minat sangat memegang peranan penting dan pendidikan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Minat adalah unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi pada suatu benda atau kegiatan tertentu.

Minat berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan bagi dirinya. Kesenangan merupakan minat yang bersifat sementara, adapun minat yang bersifat tetap (persistent) dan ada unsur memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan. Semakin sering minat diekspresikan pada suatu kegiatan akan semakin kuat minat tersebut,

---

<sup>17</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (PT. RINEKA CIPTA : Jakarta, 2013), h.180

sebaliknya minat akan menjadi pupus kalau tidak ada kesempatan untuk mengekspresikannya.<sup>18</sup>

Indikator merupakan alat pemantau yang dapat memberikan keterangan atau petunjuk tentang sesuatu. Jadi yang dimaksud indikator minat belajar yaitu alat pemantau yang dapat memberikan keterangan atau petunjuk yang merujuk ke minat belajar. Minat belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari siswa baik di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah. Adapun indikator minat menurut Maria Theresia Hery yaitu<sup>19</sup> :

a. Perhatian

Perhatian merupakan kegiatan memusatkan atau konsentrasi terhadap sesuatu. Siswa yang memiliki minat dalam suatu pembelajaran, maka ia akan perhatian terhadap pembelajaran tersebut. Untuk menimbulkan perhatian maka pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin.

b. Perasaan senang atau tidak senang

Perasaan merupakan respon seseorang tentang suatu objek yang dihadapinya. Perasaan senang muncul ketika siswa berminat pada pembelajaran, sebaliknya siswa memiliki perasaan tidak senang apabila ia tidak berminat terhadap suatu pelajaran.

c. Kesadaran

---

<sup>18</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, ( Kencana : Jakarta, 2015), h. 63

<sup>19</sup> Maria Theresia Hery. *Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif*, Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM). Vol 1, no. 1. 2015.

Kesadaran dari dalam diri siswa untuk belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, tentunya akan memberikan positif terhadap minat belajarnya.

d. Kemauan

Kemauan merupakan dorongan yang terarah pada suatu tujuan yang dikehendaki oleh seseorang. Siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran, maka ia akan memiliki kemauan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut.

### 3. Media Pembelajaran

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.<sup>20</sup>

Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, h. 2-3

<sup>21</sup> Nunuk Suryani, dkk. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. (PT. Remaja Rosdakarya : Bandung. 2018). h. 4

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud adalah :

a. Media visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya.

b. Audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.

c. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.

d. Microsoft power point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

e. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

f. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu.

#### 4. *Augmented Reality* dalam Pendidikan

*Augmented Reality* adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam lingkup nyata tiga dimensi (3D) lalu diproyeksikan dalam waktu nyata<sup>22</sup>. Menurut Raajan, menyebutkan bahwa *Augmented Reality* pertama kali digunakan pada tahun 1957-1962 oleh seorang sinematografer bernama Norton Heilig, yang diberi nama *sensorama*. *Sensorama* merupakan sebuah simulator yang dapat mensimulasikan visual, getaran dan bau.<sup>23</sup>

*Augmented Reality (AR)* merupakan cara alami untuk mengeksplorasi objek 3D dan data, *Augmented Reality* merupakan suatu perpaduan antara virtual reality dengan world reality. Sehingga objek-objek virtual 2 dimensi (2D) atau 3 Dimensi (3D) seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata<sup>24</sup>. *Augmented Reality* merupakan suatu konsep perpaduan antara *Virtual Reality* dengan *Word Reality*. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* merupakan suatu program aplikasi

---

<sup>22</sup> Andre Kurniawan P, dkk, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality dengan Unity 3D*, (PT. Elex Media Komputindo : Jakarta, 2017), h. 2

<sup>23</sup> Ilmawan Mustaqim. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, Jurnal Edukasi Elektro. Vol. 1, no. 2. 2017.'

<sup>24</sup> Mustika. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Citec Journal. Vol. 2 no. 4. 2015.

tiga dimensi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital tanpa merubah bentuk dari suatu objek.

Dalam sebuah sistem pasti terdapat kelebihan dan kekurangan, tak terkecuali *Augmented Reality*. Seperti yang telah peneliti jabarkan sedikit diawal, bahwa media AR hampir senada dengan media film animasi. Kedua media ini memiliki tujuan yang sama yaitu ingin menarik minat siswa dalam belajar dan membuat suasana belajar jadi menyenangkan. Namun kedua media ini tidak sepenuhnya sama, karena kedua media ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Perbedaan kedua media ini terletak pada perangkat yang digunakan. Dimana AR hanya menggunakan handphone berbasis android yang kemudian mendownload sebuah aplikasi (disini peneliti menggunakan aplikasi *Animal 4D*). Sedangkan film animasi membutuhkan perangkat dan kapasitas memori yang relatif besar seperti laptop, komputer atau LCD untuk memutar film animasi yang akan dipresentasikan.

Adapun kelebihan *Augmented Reality* adalah :

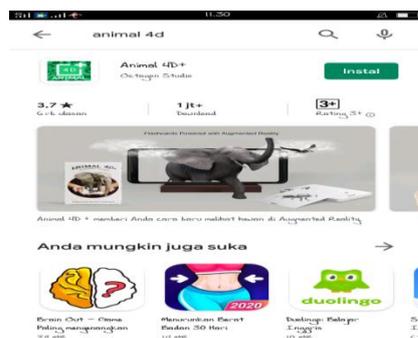
1. Lebih Interaktif
2. Efektif dalam penggunaan
3. Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media
4. Modeling obyek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa obyek
5. Pembuatan yang tidak memerlukan banyak biaya
6. Mudah untuk dioperasikan

Selain memiliki banyak kelebihan, program aplikasi ini memiliki beberapa kekurangan. Kekurangannya sebagai berikut :

1. Sangat sensitif terhadap perubahan sudut pandang
2. Orang yang merancangda mengembangkan aplikasi ini belum terlalu banyak
3. Memori yang dibutuhkan banyak pada peralatan yang dipasang.<sup>25</sup>

Disini peneliti akan menggunakan aplikasi augmented reality yaitu *Animal 4D+*, dimana aplikasi ini ditawarkan oleh *Octagon Studio* dan dirilis pada 27 Januari 2015 . Aplikasi ini dapat didownload langsung di *playstore* atau pada link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OctagonStudio.Animal4DPlus>. Adapun cara pengoperasiannya adalah sebagai berikut :

#### 1. Cara pemasangan aplikasi



Gambar 2.1 : Tampilan *augmented reality* aplikasi *Animal 4D+* di *play store*

Pertama, buka aplikasi *playstore* di hp anroid, lalu di pencarian tulis *Animal 4D+*, maka akan muncul aplikasi seperti gambar diatas.

<sup>25</sup> Ilmawan Mustaqim. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, Jurnal Edukasi Elektro. Vol. 1, no. 2. 2017.'



Gambar 2.2 : proses pemasangan aplikasi

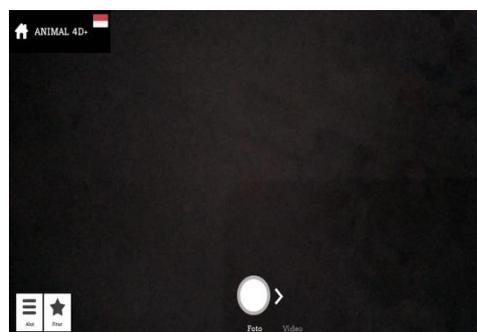
Lalu klik *Instal*, dan aplikasi akan terdownload.

## 2. Cara penggunaan



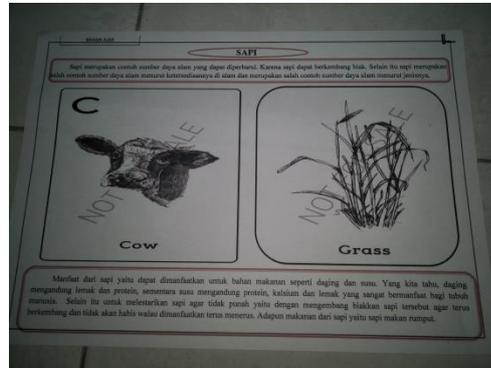
Gambar 2.3 : tampilan saat aplikasi dibuka

Setelah terdownload, buka aplikasi *Animal 4D+* maka akan muncul gambar seperti diatas, lalu klik ok.



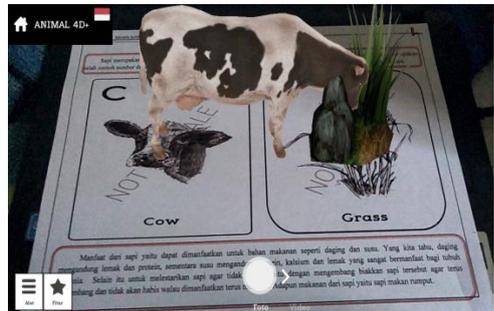
Gambar 2.4 : tampilan kamera pada aplikasi

Selanjutnya aplikasi akan terbuka dan langsung menampilkan kamera dari aplikasi ini.



Gambar 2.5 : bahan ajar .

Siapkan bahan ajar yang telah dibuat, lalu arahkan kamera ke bahan ajar.



Gambar 2.6 : tampilan setelah bahan ajar di scan.

Jika kamera telah pas diarahkan ke bahan ajar, maka akan timbul gambar atau animasi yang kita inginkan di layar handphone yang dapat bersuara dan bergerak. Lakukan hal yang sama ke bahan ajar yang lain jika menginginkan animasi yang lain.

## 5. Peduli Terhadap Lingkungan (Pelestarian Keaneka Ragaman Fauna)

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang terdapat di alam yang dapat digunakan oleh manusia untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

Sumber daya alam terdiri dari sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati.

Sumber daya alam terbagi menjadi dua yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui merupakan sumber daya alam yang tidak akan habis walaupun digunakan secara terus-menerus dan dalam waktu yang lama. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang akan habis apabila digunakan secara terus-menerus. Karena sumber daya alam ini membutuhkan waktu yang sangat lama untuk dapat dihasilkan atau dipulihkan kembali atau bahkan tidak bisa dihasilkan lagi.

Hewan merupakan sumber daya alam yang dapat diperbaharui karena mampu berkembang biak. Hewan juga merupakan sumber daya alam hayati jika dilihat menurut jenisnya. Hewan Banyak bermanfaat bagi manusia. Misalnya, untuk bahan makanan, alat transportasi, dan bahan pakaian.

Hewan memberikan banyak manfaat bagi manusia. Oleh karena itu, hewan harus tetap dijaga kelestariannya. Adapun salah satu cara yang digunakan untuk menumbuhkan kesadaran pada diri akan pentingnya keseimbangan dan kelestarian ekosistem yaitu dengan pengamatan langsung. Melestarikan hewan agar tidak punah dapat dilakukan dengan cara, 1) merawat hewan, 2) tidak berburu hewan sembarangan, 3) membudidayakan hewan langka dan masih banyak cara lain untuk

melestarikan hewan. Hewan yang tetap dijaga kelestariannya, maka tetap ada dan lestari sehingga tidak punah.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil temuan penelitian yang dapat dijadikan acuan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Briyan Anugerah Pekerti, yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi augmented reality pada mata pelajaran IPA pokok bahasan tata surya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dilihat dari aspek pencapaian hasil belajar, Karena pada saat penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran telah usang dan siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran, Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Banyumas. Teknik pengumpulan data dengan angket (kuesioner) dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA dalam pokok bahasan Tata Surya kelas IX. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase skor validasi rata-rata ahli media yaitu 92% dilihat dari 3 aspek yaitu aspek efisiensi aspek tampilan dan aspek kualitas

teknis serta persentase skor validasi rata-rata ahli materi yaitu 90% dilihat dari aspek pembelajaran dan aspek ketepatan materi. Berdasarkan persentase rata-rata tersebut maka media termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli media dan ahli materi. Hasil uji keefektifan dengan uji t (paired sample t-test) menunjukkan nilai sig = 0.001, karena nilai sig lebih kecil dari 0.05 atau  $0.001 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak atau dengan kata lain terdapat perbedaan hasil belajar setelah menggunakan Aplikasi Augmented Reality Tata Surya dan karena hal tersebut media dikatakan efektif. Keterbatasan yang ditemui dilapangan adalah hanya android versi gingerbread dan setelahnya yang dapat menjalankan aplikasi ini, dan peneliti menyarankan agar smartphone terkoneksi dengan internet agar pengguna mendapatkan pengalaman penggunaan aplikasi secara maksimal<sup>26</sup>. Berdasarkan simpulan tersebut maka ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan penelitian ini dan penelitian yang sedang diteliti. Perbedaan terletak pada tempat yaitu dalam penelitian ini di jenjang SMP sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di SDN, selain itu penelitian ini menggunakan metode R&D sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Persamaannya adalah sama menggunakan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (2016), Nur Jazilah dengan judul *Aplikasi*

---

<sup>26</sup> Briyan Anugrah Pekerti, “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya,” (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, 2017), h.vi

*Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak* . Pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran wudhu bertujuan untuk menarik minat belajar siswa serta untuk memberikan pengalaman berbeda dalam menerima materi pembelajaran wudhu. Aplikasi pembelajaran wudhu berbasis *augmented reality* menampilkan objek 3D gerakan wudhu pada buku panduan wudhu. Aplikasi dibangun untuk perangkat mobile bersistem operasi *android*. Dari hasil pengujian *device*, aplikasi dapat berjalan sempurna pada *device* dengan spesifikasi RAM 1,5GB keatas. Parameter jarak, pencahayaan dan sudut kemiringan kamera juga berpengaruh terhadap output animasi objek 3D wudhu. Jarak minimum aplikasi dapat menampilkan animasi objek 3D gerakan wudhu dengan sempurna adalah 15cm dengan kriteria pencahayaan sinar matahari (berawan) dan sudut kemiringan kamera 0°. Pengujian juga dilakukan terhadap siswa TK dan RA untuk menilai keefektifan aplikasi sebagai media pembelajaran. Dari hasil pengujian, 100% siswa merasa senang dan bersemangat belajar berwudhu dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi AR wudhu ini. Peningkatan nilai pemahaman wudhu pada siswa<sup>27</sup>. Didapati perbedaan di penelitian ini yaitu dalam penelitian ini materi yang dibahas yaitu wudhu sedangkan peneliti membahas materi peduli terhadap makhluk hidup. Persamaanya sama sama menggunakan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran.

---

<sup>27</sup> Nur Jazillah, "*Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak*," ( Skripsi S1 Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016), h.xviii

3. Selanjutnya penelitian dengan judul *Implementasi Augmented Reality dalam Pengenalan Buah dan Binatang pada Anak Usia Dini* yang disusun oleh Rahmadhani Minarta. Pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran pengenalan buah dan binatang bertujuan untuk menarik minat belajar anak usia dini serta memberikan pengalaman berbeda dalam menerima materi pengenalan buah dan binatang. Aplikasi pengenalan buah dan binatang berbasis *augmented reality* menampilkan objek 3D. Aplikasi dibangun untuk perangkat mobile bersistem operasi android. Hasil dari pengujian device, aplikasi dapat berjalan sempurna pada device dengan spesifikasi RAM 1,5 GB keatas. Parameter jarak, pencahayaan dan sudut kemiringan kamera juga berpengaruh terhadap output animasi objek 3D wudhu. Jarak minimum aplikasi dapat menampilkan animasi objek 3D gerakan wudhu dengan sempurna adalah 15cm dengan kriteria pencahayaan sinar matahari (berawan) dan sudut kemiringan kamera 0°. Pengujian juga dilakukan terhadap siswa TKIT Arrahmah untuk menilai keefektifan aplikasi sebagai media pembelajaran. Dari hasil pengujian, 100% siswa merasa senang dan bersemangat belajar berwudhu dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi AR ini. Peningkatan nilai pengenalan buah dan binatang pada siswa<sup>28</sup>. Persamaan pada penelitian ini yaitu memanfaatkan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada level sekolah, penelitian

---

<sup>28</sup> Ramadhani Minarta, "*Implementasi Augmented Reality dalam Pengenalan Buah dan Binatang pada Anak Usia Dini*," ( Skripsi S1 Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2017), h.xvii

ini di jenjang PAUD sedangkan yang peneliti lakukan di jenjang SDN, dan pada materi pelajaran yang juga berbeda.

4. Penelitian Prima Rosyad yang berjudul *Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android*. Pengenalan hewan kepada anak dapat merangsang otak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Memperkenalkan beberapa hewan dengan metode pembelajaran yang unik akan disukai anak-anak untuk belajar mengenal beberapa hewan. Seiring kemajuan teknologi informasi, sarana pengenalan hewan bisa dilakukan menggunakan perangkat multimedia baik berupa personal computer (PC), computer jinjing (laptop) maupun perangkat mobile. Perkembangan teknologi Augmented Reality pada perangkat mobile akan mempermudah anak usia taman kanak-kanak (TK) dalam mengenal beberapa jenis hewan. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah membuat program aplikasi Pengenalan Hewan menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Android. Metode yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi Pengenalan Hewan ini adalah study literature, eksperimen, sampling, dan interview. Pembuatan diawali dengan mengumpulkan data hewan yang akan dibuat sebagai model menggunakan software Blender. Perancangan aplikasi Augmented Reality menggunakan software Unity dengan merancang marker yang dibuat menggunakan Inkscape, suara yang diedit menggunakan Audacity dan model hewan yang telah dibuat. Fitur yang ada dalam aplikasi ini adalah beberapa jenis hewan yang ditampilkan secara 3D dengan suara dan animasi menggunakan teknologi Augmented

Reality. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Pengenalan Hewan dapat berjalan dengan baik pada berbagai perangkat mobile Android. Jarak normal yang dapat terdeteksi oleh kamera adalah 6cm sampai 4m dengan ukuran marker 20 x 22cm. Kemiringan yang dapat terdeteksi dengan normal antara 20° - 90°. Berdasarkan prosentase marker yang terhalang dapat berjalan antara 0-87%. Masih terdapat beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya, misalnya memperbanyak objek 3D hewan yang akan dikenalkan dan membuat animasi yang lebih baik, agar aplikasi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

<sup>29</sup>Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama membahas materi tentang hewan/fauna , dan menggunakan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode studi literature, eksperimen, sampling, dan interview. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan eksperimen dan angket.

5. Penelitian yang senada yang disusun oleh Annisa Maharani yang berjudul *Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri*. Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar peserta didik di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik. Metode penelitian ini adalah

---

<sup>29</sup> Prima Rosyad, "*Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android*," ( Skripsi S1 Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), h.xvii

penelitian eksperimen dengan menggunakan design nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini berjumlah 162 peserta didik dan sampel yang diambil 80 peserta didik dengan kelas eksperimen 40 peserta didik dan kelas kontrol 40 peserta didik. Instrument yang digunakan adalah non tes dan observasi, data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019<sup>30</sup>. Persamaan di penelitian ini sama menggunakan metode penelitian eksperimen dan menggunakan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan yaitu animasi dan disini peneliti menggunakan media *Augmented Reality*.

6. *Pengaruh film animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi kisah nabi Adam A.S mata pelajaran PAI kelas IV SD Negeri 27 Palembang*, penelitian ini dilaksanakan oleh Yuyun Fitriyani. Penelitian ini dilatar belakangi karena proses pembelajaran PAI di SD Negeri 27 Palembang masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang tertarik pada pelajaran dan hasil belajar kurang maksimal. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen di kelas IV A SD Negeri 27 Palembang dengan kelas kontrol di kelas IV B SD Negeri 27 Palembang pada mata pelajaran PAI materi kisah Nabi Adam AS. Jenis penelitian ini

---

<sup>30</sup>Annisa Maharani, “*Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri*,” ( Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2019)

adalah penelitian eksperimen *Quasi Eksperimen Design* dengan *Nonivalent control group design* dan data diperoleh dari hasil *pretest dan posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Untuk menjawab rumusan masalah maka teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t untuk dua sampel kecil yang tidak mempunyai hubungan<sup>31</sup>. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama menggunakan metode *Quasi Eksperimen Design* dengan *Nonivalent control group design*. Perbedaanya terletak pada materi yang dibahas.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Desma Yulia dan Muhammad Arifin yang berjudul *Pengaruh penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam tahun pelajaran 2013/2014*. Kurang berhasilnya guru dalam menyampaikan materi mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif dan tidak terjadi proses pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari nilai hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Kartini 1 Batam pada semester ganjil yang sebagian besar masih di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS terpadu pada materi proses perkembangan kolonialisme dan imperialisme barat terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimental.

---

<sup>31</sup> Yuyun Fitriyani, "*Pengaruh film animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi kisah nabi Adam A.S mata pelajaran PAI kelas IV SD Negeri 27 Palembang,*" ( Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Ngeri Raden Fatah Palembang, 2015), h. xiii

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Kartini 1 Batam. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIIIA dan siswa kelas VIIIB. Jenis penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian dua kelompok sampel yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan penggunaan media film animasi. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Data penelitian dikumpulkan melalui test akhir/post test setelah diberi perlakuan. Hasil penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat dikatakan berpengaruh signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan menolak hipotesis nol ( $H_0$ ), artinya terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS Terpadu<sup>32</sup>. Persamaan dalam Penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen* dan penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang senada. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu IPS sedangkan yang peneliti bahas yaitu mata pelajaran tematik dan jenjang sekolah dalam

---

<sup>32</sup> Desma Yulia, "*Pengaruh penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam tahun pelajaran 2013/2014*," ( Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Riau Kepulauan Batam, 2014)

penelitian relevan ini yaitu jenjang SMP sedangkan peneliti di jenjang SDN.

8. *Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar*, penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Rahmatullah. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen dengan disain Nonequivalent Control Group Design. Hasil temuan menunjukkan: 1) Tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan, 2) Ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 3) Ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 4) Ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan, 5) Ada perbedaan peningkatan (gain) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi, dan 6) Kendala yang ditemui terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran film animasi dalam proses pembelajaran yakni: a) kurangnya kompetensi guru dalam merancang dan mengelola penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan b) keterbatasan muatan materi

film animasi yang tidak sepenuhnya mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran<sup>33</sup>. Sedangkan perbedaanya terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu IPS sedangkan yang peneliti bahas yaitu mata pelajaran tematik dan jenjang sekolah dalam penelitian relevan ini yaitu jenjang SMP sedangkan peneliti di jenjang SDN. Persamaan dalam Penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen*

9. Selanjutnya penelitian yang disusun oleh Ira Agus Sofiana dengan judul *Pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung*. Media adalah salah satu unsur yang berperan penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan dalam pembelajaran dan memadatkan informasi. Terlebih lagi media film merupakan media yang menggabungkan audio, visual, dan gerak secara bersamaan sehingga mampu menarik belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan pada Quasi eksperimen ini ialah pretest dan posttest Control Group Design. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10

---

<sup>33</sup> Muhammad Rahmattullah, "*Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar,*" (Penelitian Edisi Khusus No.1. Agustus 2011)

Bandar Lampung yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen (VB) dan Kontrol (VA). Teknik pengumpulan data ialah dengan tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif. Setelah data tes objektif dikumpulkan kemudian pengolahannya dilakukan dengan analisis statistik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Dari hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media film nilai rata-rata 76,08 sedangkan tanpa menggunakan media film nilai rata-rata 72,08. Uji t untuk nilai tes akhir diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,853 > 1,671$  pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Sesuai kriteria uji berarti diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan media film dengan hasil belajar yang tanpa menggunakan media Film. Dengan demikian penggunaan media film berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung<sup>34</sup>. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan kelas V sedangkan yang ingin peneliti bahas di kelas IV dan materi yang akan dibahas pun berbeda. Persamaan dalam Penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen*

10. Penelitian yang dilakukan oleh Irfai Fathurohman dkk yang berjudul *Film animasi sebagai media pembelajaran terpadu untuk memacu keaksaraan*

---

<sup>34</sup> Ira Agus Sofiana, "Pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung," ( Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), h.ii

*multibahasa pada siswa sekolah dasar.* Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan tipe pemaparan deskriptif. Subyek pada penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar yang ada di Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Pengumpulan data menggunakan simak catat, teknik pustaka, observasi, dan wawancara. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi teori. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik terpadu pada siswa sekolah dasar. Kedua, pembelajaran tematik terpadu dapat diaplikasikan dengan film animasi yang didalamnya menceritakan mengenai tema pembelajaran yang dipelajari siswa. Ketiga, kemampuan keaksaraan siswa dapat meningkat melalui penggunaan film animasi dengan multibahasa sebagai sarana pengenalan bahasa kepada siswa sekolah dasar<sup>35</sup>. Didapati perbedaan dari penelitian ini yaitu di jenis penelitian yang digunakan , jika di penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan tipe pemaparan deskriptif sedangkan yang akan peneliti gunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif.

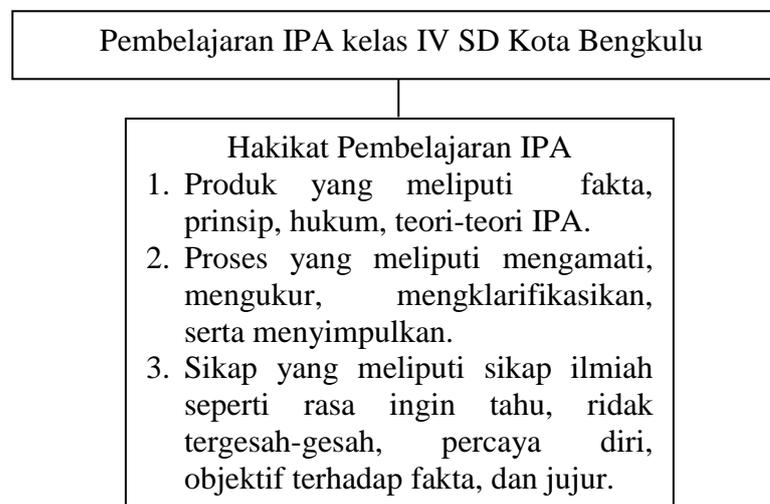
---

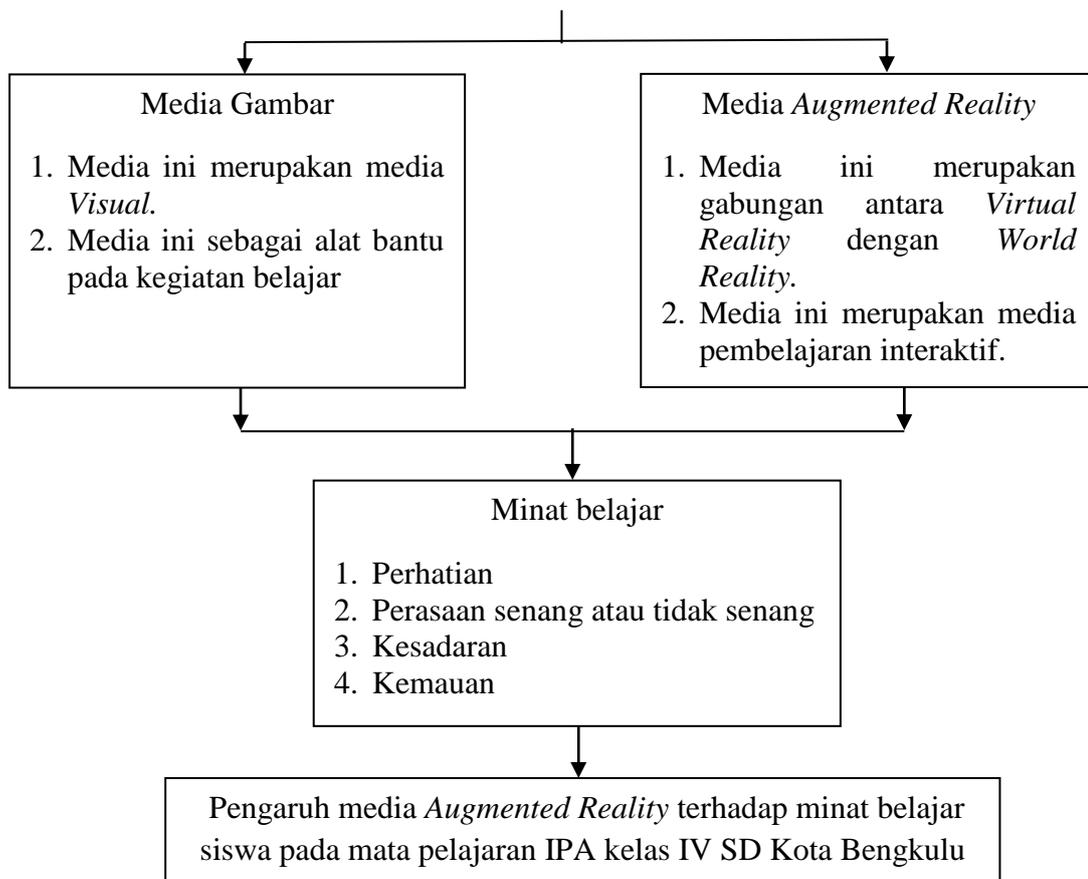
<sup>35</sup>Irfai Fathurrohman,dkk, "*Film animasi sebagai media pembelajaran terpadu untuk memacu keaksaraan multibahasa pada siswa sekolah dasar,*" Penelitian.

### C. Kerangka Berfikir

Dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar siswa memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas pada aktifitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dianggap monoton akan membuat siswa menjadi kurang berminat terhadap pembelajaran yang diberikan guru. Hal tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap aktifitas belajar sehingga prestasi belajar pun akan menurun. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut dapat dilakukan guru salah satunya dengan mengemas media pembelajaran yang lebih menarik.

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka siswa akan tertarik dan antusias terhadap pembelajaran tersebut. Saat siswa telah antusias terhadap pembelajaran yang diberikan guru, maka hal tersebut akan meningkatkan prestasi belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Media pembelajaran yang dapat digunakan disini yaitu media *Augmented Reality*. Diharapkan dengan bantuan media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Berdasarkan penjelasan di atas maka kerangka fikir dalam penelitian ini ialah :





Gambar 2.7 : Kerangka berfikir

#### D. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul<sup>36</sup>. Jawaban pada hipotesis ini didasarkan pada teori dan empiris, yang telah dikaji pada kajian teori sebelumnya.<sup>37</sup>

Hipotesis ini akan menjawab pertanyaan penilaian secara kuantitatif, Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (PT. Asdi Mahasatya : Jakarta, 2014), h.110

<sup>37</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, ( Kencana : Jakarta, 2012), h . 80

- Ho : Tidak terdapat perbedaan pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 kota Bengkulu.
- Ha : Terdapat perbedaan pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 kota Bengkulu.

### BAB III

#### METODELOGI PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design* yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap sampel penelitian.

Pola eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian kelompok *Pretest dan Posttest*. Metode ini bermaksud untuk menguji hipotesis tentang adanya hubungan sebab akibat dari perlakuan yang telah dilakukan, dan bermaksud untuk menguji adanya perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut.

Dalam penelitian ini bermaksud untuk meneliti apakah ada pengaruh dari pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa yang terdapat pada kelas eksperimen.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan tersebut terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.<sup>38</sup>

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Gambar 3.1 : Desain penelitian

Keterangan :

X = Media Augmented Reality

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. (Alfabeta : Bandung, 2018), h. 79

$O_1$  = Skor Pretest Kelompok A

$O_2$  = Skor Postest Kelompok A

$O_3$  = Skor Pretest Kelompok B

$O_4$  = Skor Postest Kelompok B

Kelompok eksperimen diberi Pretest awal ( $O_1$ ) lalu diterapkan perlakuan (X) dalam jangka waktu tertentu dan kemudian dilakukan pengukuran yang kedua dengan menggunakan Postest sebagai tes akhir ( $O_2$ ) untuk mengetahui pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Siswa pada pelajaran IPA.

Pada kelompok kontrol diberi Pretest sebagai tes awal tanpa diterapkan perlakuan. Kemudian dilakukan pengukuran yang kedua kalinya dengan menggunakan Postest.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 07 kota Bengkulu pada siswa kelas IV A dan B pada tanggal 13 Juli 2020 sampai dengan 24 Agustus 2020.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Dalam kerangka penelitian (terutama penelitian kuantitatif), populasi merupakan salah satu hal yang esensial dan perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (*area*) atau objek penelitiannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 07 kota Bengkulu yang berjumlah 335 siswa.

Tabel 3.1  
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	A-B	62
2	A-B	56
3	A-B	54
4	A-B	42
5	A-B	65
6	A-B	56
Jumlah		335

## 2. Sampel

Sax mengemukakan bahwa sample adalah suatu jumlah yang terbatas dari unsur yang dipilih dari suatu populasi. Adapun Warwick mengemukakan pula bahwa sampel adalah sebagian dari suatu hal yang luas, yang khusus dipilih untuk mewakili keseluruhan<sup>39</sup>. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling* atau pengambilan sampel penelitian secara acak sederhana. Pada penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas IV SDN 07 kota Bengkulu, yang terdiri dari dua rombongan belajar yaitu rombongan belajar A merupakan kelas eksperimen dan rombongan kelas B merupakan kelas kontrol yang berjumlah 42 siswa.

Tabel 3.2  
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A	22
2	IV B	20
Jumlah		42

<sup>39</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian*. h. 145-150

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui minat belajar siswa pada ranah kognitif yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* berupa skor minat belajar IPA pada konsep tentang keaneka ragaman fauna.

#### E. Instrumen Pengumpulan Data

##### 1. Definisi Konsep Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas (*Independen*) dan Variabel terikat (*Dependen*). Variabel bebas yaitu media *Augmented Reality* ( $x_1$ ) dan media Gambar ( $x_2$ ), sedangkan variabel terikat ( $y$ ) yaitu minat belajar siswa SD.

##### 2. Definisi Operasional Variabel

###### a. Media *Augmented Reality*

Media *Augmented Reality* adalah media yang menggabungkan dunia digital dari aplikasi *Smartphone* dan dunia nyata yaitu tentang hewan. Aplikasi yang digunakan yaitu *Animal 4D*. Cara kerjanya yaitu bahan ajar diletakkan di atas meja, lalu buka aplikasi *Animal 4D* di *Smartphone*. Setelah itu arahkan *Smartphone* ke bahan ajar, maka akan muncul gambar hewan di layar *Smartphone* yang terlihat seperti nyata di atas bahan ajar dan bisa diputar-putar sesuai yang diinginkan.

#### b. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA merupakan kecenderungan siswa SD dalam memperhatikan atau mengenang kegiatan pembelajaran IPA di kelas. Indikator minat belajar yaitu perhatian, perasaan senang atau tidak senang, kesadaran, kemauan. Minat tersebut diukur menggunakan *skala likert* yang terdiri dari pilihan SS, S, KS, TS, STS

#### 3. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar skala minat. Instrumen yang berisi jawaban skala, mengikuti bentuk skala Likert. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan<sup>40</sup>. Bentuk skala *Likert* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *checklist* dengan pilihan SS, ST, KS, TS, STS yang berjumlah 20 pertanyaan dimana cara pengumpulan datanya yaitu dengan membagikan lembar skala minat kepada siswa.

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. h. 93

Tabel 3.3  
Kisi-kisi lembar skala minat (Uji coba Instrumen)

Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Perhatian	a. Memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung	9, 38	22, 29, 37	5
	b. Rasa ingin tahu	2, 35	3,7, 13	5
Perasaan senang atau tidak senang	c. Menerima pelajaran dengan senang	10, 16, 23, 25, 26	21, 31	7
	d. Merasa bosan	19, 30	6, 12, 28	5
Kesadaran	e. Belajar dengan sungguh-sungguh	17, 36	15, 20, 27	5
	f. Menghargai pendapat atau karya teman	14, 40	5, 34	4
Kemauan	g. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	18, 39	1,4,11	5
	h. Kemauan memecahkan masalah bersama teman	24, 33	8, 32	4
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>		

#### 4. Uji Coba Instrumen

##### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen <sup>41</sup>. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, maka perlu dilakukan uji validitas. Validitas yang diukur adalah validitas butir soal atau validitas item. Untuk

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, h. 211

menghitung validitas soal disini peneliti menggunakan program SPSS.

Pertama, buka program SPSS kemudian masukkan data uji coba instrumen yang telah direkap. Kemudian langsung analisis validitas, klik *analyze* lalu pilih *corralate* dan klik *bivariate*, selanjutnya letakkan semua data pada kolom variabel lalu klik oke, maka akan muncul hasilnya. Dari hasil itulah kita bias menentukan valid atau tidak nya butir soal yang telah kita buat.

Interpretasi besarnya koefisien korelasi antara lain : <sup>42</sup>

0,80 – 1,00 : validitas sangat tinggi

0,60 – 0,79 : validitas tinggi

0,40 – 0,59 : validitas cukup

0,20 – 0,39 : validitas rendah

0,00 – 0,19 : validitas sangat rendah

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya <sup>43</sup>. Peneliti menggunakan program spss untuk menguji reliabilitas dengan cara yaitu, pertama masih menggunakan data yang tadi, klik *analyze* kemudian *scale* lalu *reliability analysis* , lalu pindahkan semua data kecuali total dan nomor yang tadinya tidak valid ke kolom item , kemudian klik

---

<sup>42</sup> Endang Wini Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, PTK, R&D*. (Bumi Aksara : Jakarta, 2018), h. 136

<sup>43</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* , h. 231

*statistics* lalu klik *correlations* dan *continue*, maka nanti akan keluar hasilnya.

#### 5. Instrumen Penelitian Akhir

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan maka didapatkan hasil uji validitas dari 40 pernyataan yang diuji cobakan, terdapat 20 pernyataan yang  $r_{hitungnya}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  terdapat pada pernyataan nomor 1,3,4,5,6,7,8,9,12,14,15,16,17,18,21,22,24,30,31, dan 35, 20 pernyataan ini dinyatakan valid dan dapat dijadikan instrument dalam penelitian ini. Sedangkan pernyataan yang tidak valid adalah pernyataan nomor 2, 10, 11, 13, 19, 20, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 33,34,36,37,38,39 dan 40, pernyataan yang berjumlah 20 ini dan tidak dapat dijadikan instrumen pada penelitian ini.

Tabel 3.4  
Kisi-kisi lembar skala minat

Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Perhatian	a. Memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung	8	16	2
	b. Rasa ingin tahu	20	2, 6	3
Perasaan senang atau tidak senang	c. Menerima pelajaran dengan senang	12	15, 19	3
	d. Merasa bosan	18	5, 9	3
Kesadaran	e. Belajar dengan sungguh-sungguh	13	11	2
	f. Menghargai pendapat atau karya teman	10	4	2
Kemauan	g. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	14	1,3	3

	h. Kemauan memecahkan masalah bersama teman	17	7	2
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>		

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan menggunakan program SPSS, maka diperoleh  $r_u$  sebesar 0,93 sehingga instrumen ini bersifat reliabel atau dikategori sangat tinggi. Kesimpulannya bahwa instrumen yang telah kita uji validitas menunjukkan reliabilitasnya sangat tinggi dan instrumen ini layak digunakan dalam penelitian. Hasil rekapitulasi uji instrumen ini disajikan pada lampiran 4.

## **F. Teknik Analisa Data**

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mencari apakah data tersebut berdistribusi normal maka disini peneliti menggunakan program SPSS. Hipotesis akan diterima atau ditolak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogrov – Smirnov, yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

## b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah “pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih”<sup>44</sup>. Untuk menguji apakah data penelitian ini homogeny atau tidak, peneliti akan menguji data dengan program SPSS. Data akan homogen atau tidak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* > 0,05, maka data homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* < 0,05, maka data penelitian tidak homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Uji statistiknya sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 kota Bengkulu.

$H_a$  = Terdapat perbedaan pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 kota Bengkulu.

---

<sup>44</sup> Endang Wini Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, h. 141

Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t, disini peneliti menggunakan program SPSS untuk melakukan uji t. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Riwayat berdirinya SDN 07 Kota Bengkulu**

SD Negeri 07 Kota Bengkulu berdiri tahun 1991 dan mulai beroperasi pada tahun 1995. SD ini terletak di Jalan Budi Utomo 3 Kelurahan Beringin Raya Kecamatan Muara Bengkahulu Kota Bengkulu.

Keberadaan status tanah SDN 07 Kota Bengkulu ini merupakan hibah dari masyarakat Beringin Raya dan sampai sekarang sudah memiliki sertifikat tahun 1991. Berikut daftar nama Kepala Sekolah yang pernah menjabat di SD Negeri 07 Kota Bengkulu.

Tabel 4.1  
Daftar Nama Kepala Sekolah

<b>No</b>	<b>Periode Tahun</b>	<b>Kepala Sekolah</b>	<b>Ket</b>
1.	Tahun 1995-2000	Ibu. Rosdiana Rusli, S.Pd	Periode 1
2.	Tahun 2000-2001	Ibu. Dra. Farida Indriyani, S.Pd	Periode 2
3.	Tahun 2004-2007	Bpk. G. Sumarno, M.Pd	Periode 4
4.	Tahun 2007-2009	Ibu. Dra. Hasanah Eliza, S.Pd	Periode 5
5.	Tahun 2009-2011	Bpk. Asnawi, S.pd	Periode 6
6.	Tahun 2011-2012	Bpk. Sayuti Lukman, S.pd	Periode 7
7.	Tahun 2012-2015	Bpk. Masyhuri Effendi, S.pd	Periode 8
8.	Tahun 2015- Sekarang	Ibu. Priyanti Yuliana, M.Pd. Si	Periode 9

## 2. Visi dan Misi SDN 07 Kota Bengkulu

Visi SDN 07 Kota Bengkulu yaitu :

Terbentuknya peserta didik berkarakter, cerdas, kreatif, inovatif, kompetitif, cinta lingkungan berlandaskan iman dan taqwa.

Misi SDN 07 Kota Bengkulu sesuai dengan visi yang dikembangkan melalui indikator-indikator tersebut diatas, maka misi SDN 07 Kota Bengkulu, sebagai berikut :

- a. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui pengalaman ajaran agama yang dianutnya.
- b. Mengoptimalkan pendidikan agama.
- c. Menciptakan nuansa religious di lingkungan sekolah.
- d. Menumbuhkan sikap cinta tanah air, rela berkorban dan patriotisme.
- e. Menumbuhkan sikap mandiri dalam kehidupan.
- f. Menumbuhkan sikap kerjasama seluruh warga sekolah.
- g. Menanamkan sikap jujur, percaya diri, santun, disiplin dan tanggung jawab.
- h. Mengoptimalkan proses pembelajaran pakem.
- i. Mengembangkan sikap terampil sesuai minat bakat dan potensi peserta didik.
- j. Menumbuhkan daya saing dan berkompetensi dalam segala bidang.
- k. Menumbuhkan sikap peduli lingkungan.
- l. Menciptakan sekolah berwawasan lingkungan.
- m. Menjadikan iman dan taqwa sebagai landasan dalam kehidupan.

### 3. Tenaga Pendidik SDN 07 Kota Bengkulu

Tenaga pendidik di SDN 07 Kota Bengkulu berjumlah 17 Guru, 1 kepala sekolah, 1 petugas keamanan dan 1 tenaga administrasi sekolah, yang dilampirkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2  
Struktur Organisasi

No	Nama/NIP	Jabatan
1.	Eka Pratiwi, S.si	Guru Kelas
2.	Eni Arjuna, S.Pd	Guru Kelas
3.	Erly Hasnovety, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Kelas
4.	Hasna Dewi, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Kelas
5.	Indah Febriyanti, S.Pd	Guru Kelas
6.	Indra Jistra, S.Pd	Guru Mapel
7.	Mc. Dwi Haryanti, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Kelas
8.	Murniati, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Kelas
9.	Niswatun Zakiyah Lubis, S.Pd	Guru Kelas
10.	Nurazmi, S.Pd.I	Guru Mapel
11.	Nurjannah, S.Pd	Guru Mapel
12.	Pipi Ariani, S.KM	Tenaga Administrasi Sekolah
13.	Priyanti Yuliana, M.Pd. Si	Kepala Sekolah
14.	Puji Hartati, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Mapel
15.	Rio Sudianto,	Petugas Keamanan
16.	Suharno, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Mapel
17.	Suldiah, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Kelas
18.	Yessi Oktaviani,S.Pd	Guru Kelas
19.	Yulistiawati, A.Ma.Pd, S.pd	Guru Kelas
20.	Yurnis, S.Pd	Guru Kelas

## B. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *pretest* minat belajar siswa SD dan *posttest* siswa SD di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.3  
Minat Belajar *Pretest* Siswa SD Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas		Statistic	Std. Error	
Minat Belajar Siswa	Pretest Eks	Mean	62.59	1.606	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	59.25	
			Upper Bound	65.93	
		5% Trimmed Mean		62.70	
		Median		63.50	
		Variance		56.729	
		Std. Deviation		7.532	
		Minimum		47	
		Maximum		76	
		Range		29	
		Interquartile Range		8	
		Skewness		-.178	.491
		Kurtosis		-.055	.953
	Pretest Kontrol	Mean	59.95	1.101	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57.64	
			Upper Bound	62.26	
		5% Trimmed Mean		59.67	
		Median		58.50	
		Variance		24.261	
		Std. Deviation		4.925	
Minimum		52			
Maximum		73			

		Range	21	
		Interquartile Range	8	
		Skewness	.944	.512
		Kurtosis	1.156	.992

Tabel 4.4  
Minat Belajar *Posttest* Siswa SD Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas		Statistic	Std. Error	
Minat Belajar Siswa	Posteks	Mean	85.55	.802	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83.88	
			Upper Bound	87.21	
		5% Trimmed Mean		85.49	
		Median		85.50	
		Variance		14.165	
		Std. Deviation		3.764	
		Minimum		80	
		Maximum		92	
		Range		12	
		Interquartile Range		7	
		Skewness		.125	.491
		Kurtosis		-.968	.953
	Postkon	Mean	67.80	1.358	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	64.96	
			Upper Bound	70.64	
		5% Trimmed Mean		68.00	
		Median		69.50	
		Variance		36.905	
		Std. Deviation		6.075	

	Minimum	56	
	Maximum	76	
	Range	20	
	Interquartile Range	9	
	Skewness	-.561	.512
	Kurtosis	-.617	.992

### C. Analisis Data

#### 1. Uji Prasyarat

##### a. Pretest

Minat awal belajar siswa SD diukur dengan *pretest* minat belajar siswa SD dilakukan sebelum memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran IPA. Hasil *pretest* minat belajar siswa SD disajikan pada tabel 4.3.

Dari tabel 4.3, hasil *pretest* menunjukkan ada sedikit perbedaan nilai rata-rata minat belajar siswa. Rata-rata kelas eksperimen (62,59) lebih besar dibandingkan nilai rata-rata minat belajar di kelas kontrol (59,95). Untuk mengetahui perbedaan ini signifikan atau tidak maka perlu diuji perbedaan. Sebelum uji perbedaan, lakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas disini peneliti menggunakan program SPSS. Pertama masukkan terlebih dahulu data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol, kemudian pilih *analyze* lalu *descriptive statistic* kemudian *eksplore*, lalu data dipindahkan ke kotak *dependent list* dan *factor list*

lalu klik *plots* kemudian centang pada kotak *normality plots* selanjutnya klik *continue* lalu oke, dan hasil outputnya akan keluar.

Tabel 4.5  
Test Normalitas Pretest  
Program SPSS

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa	Pretest Eks	.143	22	.200*	.963	22	.542
	Pretest Kontrol	.154	20	.200*	.928	20	.140

Berdasarkan hasil uji normalitas pada pretest, didapat bahwa nilai signifikansi pada data penelitian *pretest* yaitu 0,200 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini berarti lebih besar dari 0,05. Kesimpulannya yaitu data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan program SPSS. Sama seperti uji normalitas, hal pertama yang harus dilakukan yaitu memasukkan data, lalu klik *analyze* pilih *descriptive statistic* klik *explore*. Kemudian pindahkan data ke *dependent list* dan *factor list* dan pilih *plots* lalu klik pada *power estimation*, klik *continue* dan ok, maka akan muncul *output* dari data homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu 0,112 yang artinya lebih besar dari 0,05, dan ini berarti data pada penelitian ini homogen.

Tabel 4.6  
Test Homogenitas Pretest  
Program SPSS

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	2.635	1	40	.112
	Based on Median	2.456	1	40	.125
	Based on Median and with adjusted df	2.456	1	36.387	.126
	Based on trimmed mean	2.648	1	40	.112

Berdasarkan hasil uji homogenitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu 0,112 yang artinya lebih besar dari 0,05, dan ini berarti data pada penelitian ini homogen.

b. Posttest

*Posttest* minat belajar siswa dilakukan setelah dilakukan perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *posttest* minat belajar siswa SD disajikan pada tabel 4.4.

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.4, rata-rata pada kelas eksperimen yaitu (85,55) dan kelas kontrol (67,80) yang artinya rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah perbedaan ini signifikan atau tidak maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas disini menggunakan program SPSS dengan cara yang pertama masukkan data hasil posttest ke program SPSS, lalu pilih *analyze, descriptive statistic*, kemudian *eksplore* pindahkan data ke *dependent list* dan *factor list* , lalu klik plots , centang pada kolom normality with test dan centang juga *power estimation* lalu *continue* dan ok. Tunggu beberapa saat maka akan muncul output dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 4.7  
Tests Normalitas Posttest  
Program SPSS

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Posteks Belajar	.114	22	.200*	.948	22	.290
Siswa Postkon	.148	20	.200*	.931	20	.162

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada data penelitian *posttest* yaitu 0,200 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini berarti lebih besar dari 0,05. Kesimpulannya yaitu data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 4.8  
Test Homogenitas Posttest  
Program SPSS

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa Based on Mean	4.007	1	40	.052
Based on Median	2.682	1	40	.109
Based on Median and with adjusted df	2.682	1	28.918	.112
Based on trimmed mean	3.726	1	40	.061

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada posttest, didapat bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu 0,052 yang artinya lebih besar dari 0,05, dan ini berarti data pada penelitian ini homogen.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Pretest

Dari hasil uji prasyarat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan data normal dan homogen, yang selanjutnya akan dilakukan uji perbedaan dengan uji t. Disini peneliti melakukan uji t dengan program SPSS dengan cara yaitu sama dengan uji normalitas dan homogenitas masukkan terlebih dahulu data hasil pretest, kemudian klik *analyze* pilih *compare means* lalu *independent sample t-test*, kemudian

pindahkan data pada kolom *test variable* dan *grouping variable* lalu klik ok dan akan muncul output dari t-test.

Tabel 4.9  
Independent Samples Test Pretest

	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	2.635	.112	1.330	40	.191	2.641	1.986	-1.372	6.654
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			1.356	36.482	.183	2.641	1.947	-1.306	6.588

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,191 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol atau bisa dikatakan bahwa kemampuan awal mereka sama. Hasil perhitungan SPSS pada uji normalitas, homogenitas dan uji statistik pretest tersaji di lampiran 5.

b. Posttest

Setelah mengetahui hasil dari uji prasyarat pada posttest, maka selanjutnya dilakukan uji perbedaan yaitu dengan uji t. Disini peneliti melakukan uji t dengan program SPSS dengan cara yang sama dengan uji t pada pretest. Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol . Hasil perhitungan SPSS pada uji normalitas, homogenitas dan uji statistik posttest tersaji di lampiran 5.

Tabel 4.10  
Uji Statistik 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	
									Lower	Upper
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	4.007	.052	11.495	40	.000	17.745	1.544	14.625	20.865
	Equal variances not assumed			11.248	31.1 42	.000	17.745	1.578	14.528	20.963

#### D. Pembahasan

Hasil analisis *pretest* minat belajar siswa SD pada kelas eksperimen (62,59) dan kelas kontrol (59,95) menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa minat awal kedua kelompok itu sama sebelum dilakukan penelitian. Setelah itu diberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran menggunakan media gambar hewan. setelah diberikan perlakuan selanjutnya siswa diberi lembar *posttest* minat belajar siswa SD. Hasil *posttest* minat

belajar siswa SD pada kelas eksperimen (85,55) dan pada kelas kontrol (67,80) menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan hasil minat belajar siswa diakhir pembelajaran pada penelitian ini kemungkinan karena pemberian perlakuan berbeda. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Pengaruh tersebut bersifat positif karena minat belajar siswa yang menggunakan *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan minat belajar siswa yang hanya menggunakan media gambar hewan.

Susanto menjelaskan bahwa *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran IPA karena saat pembelajaran siswa menjadi tertarik untuk mengamati hewan yang muncul di layar, itu berarti aplikasi ini memancing siswa untuk bersikap ilmiah seperti munculnya rasa ingin tahu, percaya diri, objektif terhadap fakta dan jujur<sup>45</sup>. Secara tidak langsung media ini juga memfasilitasi siswa untuk mengamati sumber daya alam khususnya hewan. Setelah mengamati gambar yang muncul kemudian siswa menuliskan hasilnya di lembar yang sudah disediakan.

Diakhir pembelajaran didapatkan hasil minat pada kelas eksperimen tinggi, itu berarti media *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif. Sebagaimana menurut Mustika, pengaruh positif *Augmented Reality* terhadap

---

<sup>45</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, h. 167-168.

minat belajar siswa disebabkan karena media ini menarik dan interaktif.<sup>46</sup> *Augmented Reality* merupakan media interaktif yang melibatkan keaktifan siswa untuk berinteraksi pada saat mengikuti pembelajaran sehingga membantu siswa dalam mencari pengalaman dan pengetahuan.

Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif<sup>47</sup>. *Augmented Reality* dapat membuat siswa tertarik terhadap suatu pembelajaran ini artinya dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu pada saat pembelajaran siswa antusias mengikuti proses belajar. Siswa yang antusias dalam suatu pembelajaran berarti mereka tertarik pada pembelajaran tersebut. Hal ini senada dengan yang di jelaskan slameto dalam bukunya siswa yang tertarik terhadap pembelajaran maka ia akan mengikuti proses belajar dengan rasa suka yang berarti dapat menumbuhkan minat belajar siswa<sup>48</sup>.

---

<sup>46</sup> Mustika. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Citec Journal. Vol. 2 no. 4, 2015.

<sup>47</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, h. 58

<sup>48</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h. 180

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan menganalisa data yang diperoleh dalam pembahasan skripsi tentang “ Pengaruh pemanfaatan media *augmented reality* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 Kota Bengkulu” maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan saran kepada guru dan peneliti lain. Adapun saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan *augmented reality* sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menarik minat dan perhatian siswa serta menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
2. Bagi peneliti lain, disarankan menggunakan *augmented reality* ini ke materi IPA yang lain, namun harus dipastikan terlebih dahulu bahwa

3. anak di lingkungan sekolah itu sudah terbiasa menggunakan *gadget* dan harus dipastikan juga bahwa guru sudah menguasai aplikasi *augmented reality* ini sehingga media ini dapat diterapkan di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sofiana, Ira. 2017. *“Pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung,”* ( Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Ahmadi, Rulam. 2016. *Pengantar Pendidikan*. AR-RUZZ MEDIA : Yogyakarta
- Anugrah Pekerti, Briyan. 2017. *“Pengembangan Aplikasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Banyumas pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya,”* ( Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang)
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. PT. Asdi Mahasatya : Jakarta
- Fathurrohman,Irfai dkk, *“Film animasi sebagai media pembelajaran terpadu untuk memacu keaksaraan multibahasa pada siswa sekolah dasar,”* Penelitian.
- Fitriyani, Yuyun. 2015 *“Pengaruh film animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi kisah nabi Adam A.S mata pelajaran PAI kelas IV SD Negeri 27 Palembang,”* ( Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)
- Hery. Maria Theresia. 2015. *Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif,* <http://id.portalgaruda/?ref=author&mod=profile&id=498490> , Diakses tanggal 03 Februari 2020
- Jahja, Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Kencana : Jakarta
- Jazillah, Nur. 2016. *“Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak,”* ( Skripsi S1 Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)
- Kementerian Agama RI. 2014. *Al-Qur’an Tafsir Perkata*. PT. Suara Agung : Jakarta.
- Kurniawan P, Andre. Dkk. 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality dengan Unity 3D*, PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Maharani,Annisa .2019. *“Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri,”* ( Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung)

- Matappa, Andi. 2019. *Pembelajaran 4.0 Untuk Guru dan Dosen*. LPPM STKIP
- Minarta, Ramadhani. 2017. “Implementasi Augmented Reality dalam Pengenalan Buah dan Binatang pada Anak Usia Dini,” ( Skripsi S1 Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)
- Mustaqim, I & Kurniawan N,. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, [http://journal.uny.ac.id /index.php/ jee/article/view/ 13267](http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267), Diakses tanggal 10 Januari 2020
- Mustika, dkk,. 2015, *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, [https://www.academia.edu/32536972/ Implementasi augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif](https://www.academia.edu/32536972/Implementasi_augmented_Reality_Sebagai_Media_Pembelajaran_Interaktif) , Diakses tanggal 10 Januari 2020
- Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Kencana : Jakarta
- Pamoedji, Andre Kurniawan dkk. 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality dengan Unity 3D*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Rahmattullah, Muhammad. Agustus 2011. “Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar,” (Penelitian Edisi Khusus No.1.)
- Rajasa, Sutan. 2013. *Kamus lengkap bahasa Indonesia*, Mitra Cendikia : Surabaya.
- Rosyad, Prima. 2014. “Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android,” ( Skripsi S1 Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. RINEKA CIPTA : Jakarta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian*. Alfabeta : Bandung,
- Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana : Jakarta
- Tim pengembang ilmu pendidikan. 2019. *Ilmu dan aplikasi pendidikan*. Imperial Bhakti Utama : Jakarta

- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena : Jakarta
- Winarni, Endang widi. 2012. *Inovasi Dalam Pembelajaran IPA*. Unit Penerbitan FKIP UNIB : Bengkulu
- \_\_\_\_\_, (2018), *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bumi Aksara : Jakarta
- Yulia, Desma. 2014. “*Pengaruh penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam tahun pelajaran 2013/2014,*” ( Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Riau Kepulauan Batam)
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian*, Kencana : Jakarta

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**Lampiran 1.**  
**SK Pembimbing**

## 1. SK Pembimbing Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**  
Alamat :Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**SURAT PENUNJUKAN**  
Nomor 3/09/In.11/F.11/PP.009/XII/2019

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

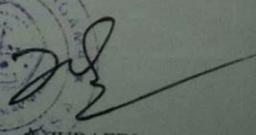
1. Nama : Drs. Sukarno, M.Pd  
N I P : 196102052000031002  
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si  
N I D N : 2030109001  
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Raudhatul Jannah  
N I M : 1611240021  
Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Kota Bengkulu  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal 29 Desember 2019  
Dekan,

  
ZUBAEDI

Tembusan :

1. Dosen yang bersangkutan
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

 Scanned with CamScanner

## 2. SK Penguji Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

### SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
Nomor : 195 /In.11/F.II/PP.009/06/2020

Tentang  
Penetapan Dosen Penguji Ujian Komprehensif Mahasiswa  
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Nama Mahasiswa : Raudhatul Jannah  
N I M : 1611240021  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana terantum pada kolom 3 dengan indikator penilaian yang terdapat pada kolom 4 berikut ini.

No	Penguji	Aspek	Indikator
1	2	3	4
1.	Drs. Sukarno, M.Pd	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)
2.	Zubaidah, M.US	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan. 2. Kemampuan menjelaskan dan mempraktikan ibadah (Thaharah, shalat, puasa, zakat dan haji). 3. Kemampuan melafalkan doa-doa harian. 4. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD. 5. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD.
3.	Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial). 3. Kemampuan memahami etika profesi guru MI/SD.

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediaannya untuk diuji
  2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing Skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua prodi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasah dilaksanakan
  3. Skor nilai kelulusan ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
  4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dapat dinyatakan lulus.
  5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 05 Juni 2020



Tembusan disampaikan kepada yth :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu (sebagai laporan)



Scanned with  
CamScanner

**Lampiran 2.**  
**Lembar Bimbingan**



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS,

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Raudhatul jannah Pembimbing I/II : Wigi Aziz Hari Mukti M.Pd. Si  
NIM : 1611240021 Judul Skripsi : Pengaruh pemanfaatan Media Augmentasi  
Jurusan : Tarbiyah Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
Prodi : PGM Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk  
hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Kamis, 25 Januari 2020		<ul style="list-style-type: none"><li>- Tambahkan Ayat Al-Quran</li><li>- Pendidikan Menurut unesco</li><li>- Pendidikan Revolusi Industri 4.0</li><li>- Perbedaan AR dengan Film Animasi</li><li>- Sains Menurut Kamus Oxford</li><li>- Minat Menurut KBBI</li><li>- Indikator Minat</li><li>- Gambar kerangka berfikir</li><li>- Kisi-kisi Angket</li><li>- Angket</li><li>- Lembar validasi ahli dan materi</li><li>- Kisi-kisi Validasi</li><li>- RPP</li><li>- Perbaiki penulisan</li><li>- Desain Penelitian</li><li>- Teknik Pengambilan Sampel</li></ul>	

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP 196903081996031005

Bengkulu, .....

Pembimbing I/II

Wigi Aziz Hari Mukti, M.Pd. Si  
NIP.



Scanned with  
CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Raudhatul Jannah Pembimbing I/II : Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si  
NIM : 1611240021 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Augmente  
Jurusan : Tarbiyah Reality Terhadap Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran  
Prodi : PGM1 Tematik Siswa kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk  
hidup di SDN 07 Kota Bengkulu.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
2.	Selasa, 11 Februari 2020		<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengabaran lebih detail tentang Augmented Reality.</li><li>- Screenshot AP nya.</li><li>- Ganti judul dari IPA ke Tematik.</li><li>- Wawancara terhadap siswa.</li><li>- Manfaat Penelitian</li><li>- Disetiap gambar dibuat keterangan.</li><li>- Interpretasi data</li><li>- Keterangan Rumus.</li></ul>	

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP 196903081996031005

Bengkulu, .....  
Pembimbing I/II

Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si  
NIP.



Scanned with  
CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS,

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Raudhah Zannah Pembimbing I/II : Wiji Azri Hari Mukti, M.Pd.Si.  
NIM : 1611290021 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Augmentasi  
Jurusan : PCMI Reality Terhadap Minat belajar siswa pada mata pelajaran  
Prodi : Tarbiyah Tematik siswa kelas IV Tema peduli Terhadap Masalah  
hidup di SDN 07 Kota Bengkulu.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
3.	Rabu, 26 Februari 2020		Lampiran data KKM - lampiran Nilai siswa - Format cetok buku pedoman. - Tambahkan manfaat Penelitian bagi sekolah dan siswa.	
4.	Juni 1, 28-2-2020		ACC ke Pembimbing I	

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd  
NIP 196903081996031005

Bengkulu, .....  
Pembimbing I/II

Wiji Azri Hari Mukti, M.Pd.Si  
NIP.





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Raudhatul Jannah Pembimbing I/II : Drs. Sukarno, M.Pd.  
NIM : 1611290021 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran  
Jurusan : Tarbiyah Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu  
Prodi : PGM

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	4/3/2021	Proposal	<ul style="list-style-type: none"><li>- Revisi Rumusan Masalah dan Hipotesis.</li><li>- Teknik analisis data jelaskan kegunaannya.</li><li>- Tahun Referensi.</li><li>- Uji validitas dan Reliabilitas pakai SPSS.</li></ul>	
	13/3/2020	Proposal	<ul style="list-style-type: none"><li>- LB dan kevisian</li><li>- Pengotakan Margin</li><li>- koreksi kerangka berpikir.</li><li>- Teknik pengumpulan data yang diteliti adalah minat.</li></ul>	

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP 196903081996031005

Bengkulu, .....  
Pembimbing I/II

Drs. Sukarno, M.Pd  
NIP. 196102052000031002



Scanned with  
CamScanner



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Raudhatul jannah Pembimbing I/II : Drs. Sukarno M.Pd  
 NIM : 1611290021 Judul Skripsi : Pengaruh pemanfaatan media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
 Jurusan : Tarbiyah Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu.  
 Prodi : PGM

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	20-03-2020	proposal penelitian  <i>Revisi dan dimonvle            juga Pedoman penulisan            skripsi dari FIT            di sahkan oleh map            yang asalan</i>	Mana Hasil Koreksi Sebelum ya ? # pengutipan (margin) # kutipan dari buku di atas th 2010 # setiap kutipan di cantumkan th. # PBM (minimal 6x pertemuan 1 di buat ppt 6x p # Buat in roomen Angket "minat"	 20-03-2020

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
 NIP 196903081996031005

Bengkulu, .....  
Pembimbing I/II

Drs. Sukarno, M.Pd.  
 NIP.



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276.51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Raudhatul gannah Pembimbing I/II : Drs. Sukarno, M.Pd.  
NIM : 1611240021 Judul Skripsi : Pengaruh pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran  
Jurusan : Tarbiyah Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu.  
Prodi : PENI

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	20-4-2020	Propose	- edit semua sub bab - pelajari semua isi - siapkan instrumennya yang baik	dec. 20/4/2020 

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP 196903081996031005

Bengkulu, 20-4-2020  
Pembimbing I/II

Drs. Sukarno, M.Pd  
NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Raudhatul Jannah Pembimbing I/II : Wiji Azuz Hari Mukti M.Pd.Si  
NIM : 1611240021 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
Jurusan : Tarbiyah Tenarik siswa kelas IV Tama Peduli Terhadap Makhluk Hidup  
Prodi : PGMI di SDN 07 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1)	Rabu, 02 September 2020	Skripsi	- Perbaiki Abstrak - Format bab 3 - Format penulisan	
2)	Jum'at, 11 Sep 2020		- Link download Aplikasi Augmented Reality - Lampiran - SK Pembimbing - Lembar bimbingan - Pergantian judul - Spasi penulisan	
3	Jum'at 18 Sep 2020		ACC ke Pembimbing I	

Bengkulu, 18 September 2020

Pembimbing I/II

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd  
NIP 196903081996031005

Wiji Azuz Hari Mukti, M.Pd. Si  
NIPN. 2030109001



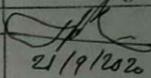
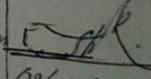
Scanned with  
CamScanner



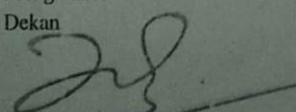
**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
Fakultas Tarbiyah dan Tadris**

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

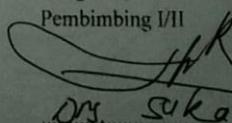
Nama Mahasiswa : Raudhahul zannah Pembimbing I/II : Dr. Sukarno, M.Pd  
 NIM : 161240021 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan media Augmented Reality terhadap Minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV Tema Peduli terhadap makhluk hidup di SDN 07 Kota Bengkulu  
 Jurusan : Tarbiyah & Tadris  
 Program Studi : P.GMI

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	21-9-2020	Hari 1 Penulisan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifikasi masalah disesuaikan dgn latar belakang.</li> <li>- Tujuan Sesuaikan dengan Rumusan Masalah.</li> <li>- Buat tabel populasi dan sampel</li> <li>- Revisi definisi konsep variabel</li> <li>- Format margin</li> <li>- judul tabel jangan dipisah</li> <li>- Deskripsi data hal 53</li> <li>- Grafik dan tabel</li> <li>- Revisi Pembahasan</li> </ul>	 21/9/2020
	02.10.2020	Laporan Hari 1 Penulisan	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. Hari 1 uji coba instrumen dilampirkan saja</li> <li>ii. Dalam pembahasan, hari 1 uji hipotesis yang saudara sampaikan dlm pembahasan harus dikuatkan dengan Teori yg digunakan.</li> <li>iii. pengecekan diedit sesuai termasuk margin, spasi begitupula dlm daftar pustaka</li> </ul>	 02/10/2020

Mengetahui  
Dekan

  
Dr. Zubaedi, M. Ag. M.Pd  
NIP. 196903081 996031005

Bengkulu, 02 Oktober 2020  
Pembimbing I/II

  
Dr. Sukarno, M.Pd  
NIP. 196102052000031002



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Raudhatul Jannah Pembimbing I/II : Drs. Sukarno, M.Pd.  
NIM : 1611290021 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality  
Jurusan : Tarbiyah & Tadris Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa  
Prodi : PGM1 Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07  
Kota Bengkulu.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	05/10/2020	Laporan Hasil	1. Edit : tulisan, margin dll. 2. buat PPT yang bagus 3. lengkapi semua lampiran 4. Atokan untuk sidang 5. Usahakan jangan mengabaikan pembimbing	05/10/2020 

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 196903081996031005

Bengkulu, 05 Oktober 2020  
Pembimbing I/II

Drs. Sukarno, M.Pd  
NIP. 196102052000031002



Scanned with  
CamScanner

**Lampiran 3.**  
**Lembar seminar**



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736) 52276, 52272 Fax (0736) 52276 Bengkulu

DAFTAR HADIR

UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI : DEM1

NO	NAMA MAHASISWA/ NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	Raudhatul Jannah	Pengaruh pemanfaatan Media Augmented reality terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV Tema Peduli terhadap NHI di SDN 07 Bengkulu.	1. Drs. Sukarno, M.Pd. 2. Wipi Aziz Hari Mukti, M.Pd. Si	

NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1	Dr. Buyung Surahman, M.Pd	196110151984031002	
2	Wipi Aziz Hari Mukti, M.Pd. Si	NIDN. 2030109001	

SARAN SARAN

1	PENYEMINAR 1:	
2	PENYEMINAR 2:	

AUDIEN

NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1. Febe Andriani		5. Elza Anggita	
4. Ade Prisesi		6. Elsi Agustina	
3. Fepi Anggraini			
4. Eky Ari Juniah			

Tembusan :

1. Dosen penyeminar I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

BENGKULU, 16 Juni 2020  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd  
 NIP. 196903081996031005



**Lampiran 4.**  
**Surat Pergantian Judul**



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (1736) 51276, 51171 fax (0736)51171 Bengkulu

**SURAT KETERANGAN PERGANTIAN JUDUL**

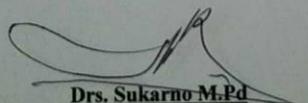
Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal skripsi yang ditulis oleh:

**Nama** : Raudhatul Jannah  
**Nim** : 161124021  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Tadris  
**Prodi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Proposal skripsi yang berjudul :**Pengaruh Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Kota Bengkulu**

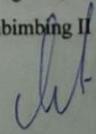
Kemudian direvisi dengan judul :**Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu.**

Pembimbing I

  
**Drs. Sukarno M.Pd**  
NIP. 196102052000031002

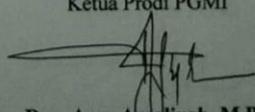
Bengkulu, Juni 2020

Pembimbing II

  
**Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si**  
NIDN. 2030109001

Mengetahui,

Ketua Prodi PGMI

  
**Dra. Aam Amaliyah, M.Pd**  
NIP. 196911222000032002

**Lampiran 5.**  
**Surat Penelitian**

1. Surat Izin Penelitian Dari Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

 **KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

---

Nomor : 1537 / In.11/F.II/TL.00/07/2020 Juli 2020  
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal  
Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala SDN 07 Kota Bengkulu  
Di –  
Bengkulu

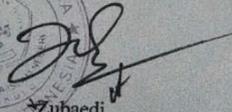
*Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul ***"Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu"***

Nama : Raudhatul Jannah  
NIM : 1611240021  
Prodi : PGMI  
Tempat Penelitian : SDN 07 Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 13 Juli s/d 24 Agustus 2020

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

  
Dekan,  
  
Zubaedi

 Scanned with  
CamScanner

## 2. Surat izin penelitian dari SDN 07 Kota Bengkulu

 **PEMERINTAH KOTA BENGKULU**   
DINAS PENDIDIKAN NASIONAL  
**SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 07**  
Jl. Sentot Alibasyah KELURAHAN BAJAK TELP.343127 Kota Bengkulu 38118

---

**SURAT IZIN**

Nomor : 421.4/ 219 /SD N 07/2020

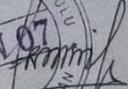
Sehubungan dengan perihal permohonan izin penelitian, Kepala Sekolah Negeri 07 Kota Bengkulu, dengan ini memberi izin penelitian kepada :

Nama	: Raudhatul Jannah
NPM	: 1611240021
Program Studi	: PGMI

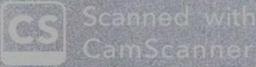
Dengan judul *"Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Mahluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu"*

Demikianlah yang dapat saya sampaikan. Atas Perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Bengkulu, Juli 2020  
Kepala Sekolah

  
**Priyanti Yuhana, M.Pd.Si**  
NIP. 19740725 199703 2 002





3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SDN 07 Kota Bengkulu



PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
DINAS PENDIDIKAN KOTA BENGKULU  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 07**  
KELURAHAN BAJAK TELP.343127  
Jl. Sentot Alibasyah Kota Bengkulu 38118

---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : 421.2/42/SDN 07/ 2020

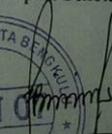
Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Negeri 07 Kota Bengkulu dengan ini menyatakan mahasiswa :

No	Nama Mahasiswa	NPM	Program Studi	Judul Penelitian Perguruan Tinggi
1	Raudhatul Jannah	1611240021	PGMI	<i>Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli Terhadap Mahluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu</i>
2	Yogi Eka Sunjaya	1611240098	PGMI	<i>Pengaruh Motivasi Belajar Anak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 07 Kota Bengkulu</i>
3	Merian Sagita Putra	1611240205	PGMI	<i>Peran Guru dalam Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan Sekolah pada Siswa Kelas V SDN 07 Kota Bengkulu</i>

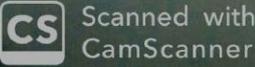
Fakultas Tarbiyah dan Tadris Perguruan Tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Telah selesai mengadakan Penelitian di SD Negeri 07 Kota Bengkulu pada tanggal 13 Juli – 24 Agustus 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 25 Agustus 2020  
Kepala Sekolah

  
**Pratiyanti Yuliana, M.Pd.Si**  
NIP. 19740725 199703 2 003





**Lampiran 6.**  
**Instrumen Penelitian**

## 1. Lembar validasi ahli

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Jenis Instrumen : Angket

Variabel : Minat Belajar Siswa

Nama Validator :

Jabatan :

Petunjuk :

Berilah tanda *ceklist* (✓) dalam kolom penilaian sesuai dengan pendapat anda !

Keterangan:

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓	
	2. Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik				✓	
B. Kesesuaian dengan	3. Ketetapan tata bahasa				✓	

CS Scanned with CamScanner

kaidah bahasa	4. <del>Ketetapan ejaan</del>					
	5. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien					✓
C. Penggunaan istilah, symbol atau ikon	6. Konsistensi penggunaan istilah					✓
	7. Konsistensi penggunaan symbol atau ikon					✓

Kesimpulan penilaian secara umum :

Untuk mengisi kesimpulan, mohon untuk melingkari sesuai pendapat anda pada nomor.

1. Instrument penelitian ini :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

2. Instrumen penilaian ini :

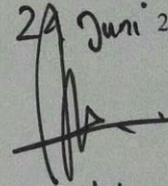
1. Belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

SARAN :

1. Perhatikan kalimat! Pastikan mudah dipahami.
2. Lihat & perhatikan Peranyaan yg tang 2x nanya.
3. Perhatikan Indikator lain U/ Peranyaan agar lebih lengkap.

Bengkulu, 29 Juni 2020

Validator



Meddyan Herwadi, M. Pd.

NIP. 190907082019031004

**Kisi-kisi angket minat belajar validasi (uji coba)**

Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Perhatian	i. Memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung	9, 38	22, 29, 37	5
	j. Rasa ingin tahu	2, 35	3,7, 13	5
Perasaan senang atau tidak senang	k. Menerima pelajaran dengan senang	10, 16, 23, 25, 26	21, 31	7
	l. Merasa bosan	19, 30	6, 12, 28	5
Kesadaran	m. Belajar dengan sungguh-sungguh	17, 36	15, 20, 27	5
	n. Menghargai pendapat atau karya teman	14, 40	5, 34	4
Kemauan	o. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	18, 39	1,4,11	5
	p. Kemauan memecahkan masalah bersama teman	24, 33	8, 32	4
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>		

### Instrumen Penilaian minat

Nama :

Kelas :

#### Petunjuk Pengisian :

1. Tuliskan identitas diri pada lembar yang sudah disediakan.
2. Berilah tanda centang ( ) pada salah satu alternatif jawaban pada setiap pernyataan di bawah ini,

#### Keterangan :

**SS** : Sangat Setuju

**S** : Setuju

**KS** : Kurang Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**STS** : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	S S	S	K S	T S	ST S
1	Saya merasa terpaksa mengerjakan tugas IPA.					
2	Saya memilih mengajukan pertanyaan saat pembelajaran IPA.					
3	Saya suka diam saja saat ada yang belum dimengerti pada saat pelajaran IPA.					
4	Saya mengerjakan tugas IPA dengan bermalas-malasan.					
5	Saya tidak suka apabila ada teman yang mengeluarkan pendapatnya saat pembelajaran IPA berlangsung.					
6	Saya mengantuk saat pelajaran IPA.					
7	Saya suka mengajukan pertanyaan asal-asalan saat sedang belajar IPA.					
8	Saya tidak mau bekerja saat diskusi kelompok pada saat belajar IPA.					
9	Saya memperhatikan sungguh-sungguh saat sedang belajar IPA.					
10	Saya tertarik belajar tentang hewan.					
11	Saya suka menunda-nunda mengerjakan tugas IPA.					

12	Saya merasa jenuh saat mengerjakan tugas IPA.					
13	Saya tidak suka bertanya tentang IPA apabila ada yang belum dimengerti.					
14	Saya senang mendengarkan apabila ada teman yang menceritakan tentang dunia hewan.					
15	Saya sering bercanda saat pelajaran IPA.					
16	Saya antusias belajar IPA.					
17	Saya aktif mengikuti pembelajaran IPA.					
18	Saya berusaha mengerjakan tugas IPA tepat waktu.					
19	Saya semangat belajar IPA.					
20	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan terpaksa.					
21	Saya tidak suka belajar IPA.					
22	Saya mengobrol bersama teman saat guru menjelaskan materi IPA.					
23	Saya antusias belajar IPA menggunakan media.					
24	Saya suka mendiskusikan tentang hewan.					
25	Bagi saya pembelajaran IPA menarik dan menyenangkan.					
26	Saya berusaha untuk selalu hadir setiap pelajaran IPA, karena saya menyenangkannya.					
27	Saya tidak mau mencatat hal-hal penting saat pelajaran IPA.					
28	Saya merasa jenuh saat mengerjakan tugas IPA yang diberikan guru.					
29	Saya tidak menyimak saat guru menjelaskan materi IPA.					
30	Saya bersemangat saat belajar IPA.					
31	Saya bermalas-malasan belajar IPA.					
32	Saya meminta teman untuk mengerjakan tugas IPA.					
33	Saya bertukar pikiran bersama teman saat mengerjakan tugas IPA.					
34	Saya merasa pendapat teman kurang tepat.					
35	Saya berdiskusi bersama teman apabila ada yang belum dimengerti.					
36	Saya fokus pada saat belajar IPA.					
37	Saya mencoret-coret buku saat guru menjelaskan materi IPA.					
38	Saya menyimak guru menerangkan materi saat belajar IPA.					
39	Saya tidak menunda-nunda mengerjakan tugas IPA.					
40	Saya mau mencatat pendapat teman saat belajar IPA.					
<b>Jumlah</b>						
<b>Skor Nilai</b>						

## Lembar Pernyataan *Pretest* dan *Posttest*

### Kisi-kisi angket minat belajar

Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Perhatian	a. Memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung	8	16	2
	b. Rasa ingin tahu	20	2, 6	3
Perasaan senang atau tidak senang	c. Menerima pelajaran dengan senang	12	15, 19	3
	d. Merasa bosan	18	5, 9	3
Kesadaran	e. Belajar dengan sungguh-sungguh	13	11	2
	f. Menghargai pendapat atau karya teman	10	4	2
Kemauan	g. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	14	1,3	3
	h. Kemauan memecahkan masalah bersama teman	17	7	2
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>		

### Instrumen Penilaian minat

Nama :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian :**

1. Tuliskan identitas diri pada lembar yang sudah disediakan.
2. Berilah tanda centang ( ) pada salah satu alternatif jawaban pada setiap pernyataan di bawah ini,

**Keterangan :**

**SS** : Sangat Setuju

**S** : Setuju

**KS** : Kurang Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**STS** : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa terpaksa mengerjakan tugas IPA.					
2	Saya suka diam saja saat ada yang belum dimengerti pada saat pelajaran IPA.					
3	Saya mengerjakan tugas IPA dengan bermalas-malasan.					
4	Saya tidak suka apabila ada teman yang mengeluarkan pendapatnya saat pembelajaran IPA berlangsung.					
5	Saya mengantuk saat pelajaran IPA.					
6	Saya suka mengajukan pertanyaan asal-asalan saat sedang belajar IPA.					
7	Saya tidak mau bekerja saat diskusi kelompok pada saat belajar IPA.					
8	Saya memperhatikan sungguh-sungguh saat sedang belajar IPA.					
9	Saya merasa jenuh saat mengerjakan tugas IPA.					
10	Saya senang mendengarkan apabila ada teman yang menceritakan tentang dunia hewan.					
11	Saya sering bercanda saat pelajaran IPA.					
12	Saya antusias belajar IPA.					
13	Saya aktif mengikuti pembelajaran IPA.					
14	Saya berusaha mengerjakan tugas IPA tepat waktu.					

15	Saya tidak suka belajar IPA.					
16	Saya mengobrol bersama teman saat guru menjelaskan materi IPA.					
17	Saya suka mendiskusikan tentang hewan.					
18	Saya bersemangat saat belajar IPA.					
19	Saya bermalas-malasan belajar IPA.					
20	Saya berdiskusi bersama teman apabila ada yang belum dimengerti.					
<b>Jumlah</b>						
<b>Skor Nilai</b>						

**Lampiran 7.**

**Silabus dan Rencana  
Pelaksanaan Pembelajaran**

## SILABUS

TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021

**Nama Sekolah** : **SDN 07 Kota Bengkulu**  
**Kelas / Semester** : **IV (Empat) / 1 (satu)**  
**Tema 3** : **Peduli Terhadap Makhluk Hidup**

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<b>Sub Tema 1 PB 1</b>		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Membuat pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sebagai kegiatan pembuka, guru memperlihatkan serumpun padi kepada siswa.</li><li>• Guru mengajukan pertanyaan:<ul style="list-style-type: none"><li>- Apa yang kalian ketahui tentang tanaman ini?</li></ul></li><li>• Siswa diminta untuk memilih satu jenis tanaman yang sering mereka konsumsi</li></ul>
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		

		<p>dalam keseharian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk membuat pertanyaan sebanyak mungkin tentang tumbuhan pilihan mereka.</li> </ul>
<b>IPA</b>		
3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Membaca informasi tentang jawaban dari permasalahan yang telah mereka diskusikan, yaitu solusi untuk menjaga keberadaan tanaman padi.</li> <li>o Pertanyaan yang dibuat adalah tentang bagaimana melestarikan tanaman yang dipilih dan mengenai cara-cara menjaga keseimbangan agar tanaman tersebut tidak habis.</li> </ul>
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya		
<b>IPS</b>		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi	Melakukan pengamatan bentang alam  Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengamati gambar tiga kondisi geografis yang ada di buku, yaitu: dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai.</li> <li>□ Mendiskusikan pertanyaan dan hasil pengamatan bersama satu/beberapa orang</li> </ul>
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik		

<p>ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p>		<p>teman.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Membaca informasi tentang karakteristik tiga bentang alam Indonesia, yaitu: pantai, dataran rendah, dan dataran tinggi.</li> </ul>
<b>Sub Tema 1 PB 2</b>		
<b>PPKn</b>		
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p>	<p>Mendiskusikan sikap bijak terhadap tumbuhan</p>	<p>o Membaca teks “Berpikirlah Sebelum Kamu Membuangnya”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Guru menguatkan bahwa betapa lama proses nasi ada di meja makan kita. Betapa petani bekerja keras untuk menanam sampai memanen padi.</li> <li><input type="checkbox"/> Mengamati gambar yang ada di buku siswa (menebang pohon, merawat tanaman, dan merusak tanaman)</li> </ul>
<p>2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p>		
<p>1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
<p>2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>		
<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi</p>		
<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk</p>		

kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi		
<b>SBdP</b>		
3.4 Memahami karya seni rupa teknik temple	Berkreasi membuat kolase dari bahan alam	<input type="checkbox"/> Berkreasi untuk membuat kolase. Siswa mengamati kolase yang ada di buku siswa. Jika memungkinkan guru bisa membuat kolase sendiri.  <input type="checkbox"/> Membuat kolase. Siswa bisa menggambar sendiri gambar yang diinginkan atau guru bisa membagikan sketsa gambar kupu-kupu.
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik		
<b>Sub Tema 1 PB 3</b>		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	• Membuat pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentingnya peran tumbuhan sebagai sumber daya alam hayati.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa fungsi dari setiap bagian tumbuhan?</li> <li>- Bagian manakah dari tumbuhan yang berfungsi untuk mempertahankan kelestarian tumbuhan</li> </ul> </li> </ul>
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		

		tersebut? (biji)
<b>IPA</b>		
3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Melakukan identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca senyap teks tentang manfaat setiap bagian tumbuhan yang terdapat di buku.</li> <li>• Membaca teks singkat dan menjawab pertanyaan terkait materi tentang upaya manusia untuk menjaga kelestarian lingkungan.</li> <li>• Praktek menanam satu jenis biji di dalam pot.</li> </ul>
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya		
<b>Sub Tema 1 PB 4</b>		
<b>PPKN</b>		
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	Membuat jadwal merawat tanaman	<input type="checkbox"/> Guru menguatkan manfaat tanaman dalam kehidupan sehari-hari. Tanaman menghasilkan oksigen. Tanaman juga membuat lingkungan menjadi teduh. Kita semua wajib menjaga dan memeliharanya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.		
1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga		

masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
4.2 Bekerjasama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan pertanyaan yang baik	<input type="checkbox"/> Membaca teks tentang cerita Lani dan adiknya. Siswa membaca teks dengan membaca dalam hati. <input type="checkbox"/> Setelah membaca, siswa mengerjakan soal-soal berdasarkan pertanyaan secara individu. <input type="checkbox"/> Melakukan presentasi di depan kelas untuk menyampaikan pendapatnya.
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulisan		
<b>Sub Tema 1 PB 5</b>		
<b>IPS</b>		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai	Menggali informasi tentang karakteristik tempat tinggal dan pemanfaatan sumber	o Mengamati gambar dan baca teks tentang tanaman padi dan teh yang terdapat dalam buku siswa.

tingkat provinsi	daya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis kesimpulan tentang tanaman padi dan teh.</li> <li>• Menuliskan perbedaan antara tempat hidup tanaman padi dan teh.</li> </ul>
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	alam	
<b>SBdP</b>		
3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik	Membuat kolase dari bahan alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memajang karya seni kolase yang telah mereka buat sebelumnya di meja masing-masing.</li> <li>• Menjelaskan hasil karya mereka kepada teman satu kelompok secara bergiliran.</li> <li>• Mengamati hasil karya teman-teman mereka dan memberikan komentar sebagai bentuk apresiasi.</li> </ul>
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik		
<b>Sub Tema 1 PB 6</b>		
<b>PPKn</b>		
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	Mendiskusikan hak dan kewajiban	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan refleksi tentang tanaman yang mereka tanam sebelumnya.</li> <li>• Menuliskan apa saja yang sudah mereka lakukan dengan baik selama merawat tanaman tersebut</li> </ul>
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.		

1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		<p>beserta penjelasan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan apa yang dipelajari terkait dengan hak dan kewajiban dalam kegiatan menanam dan merawat tumbuhan.</li> <li>• Menuliskan akibat dari melalaikan kewajiban dalam merawat tanaman yang kita tanam.</li> <li>• Mempresentasikan refleksi mereka dalam kelompok.</li> </ul>
2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
4.2 Bekerja sama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Melakukan simulasi wawancara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan mencermati keterampilan dan sikap yang baik dalam melakukan wawancara.</li> <li>• Berlatih melakukan wawancara.</li> </ul>
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		
<b>Sub Tema 2 PB 1</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Membuat pertanyaan dalam wawancara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca senyap teks tentang burung Cendrawasih untuk melengkapi jawaban</li> </ul>

		yang telah mereka buat.
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan bacaan tentang burung Cendrawasih</li> <li>• Membuat daftar pertanyaan tentang hewan tersebut. Daftar pertanyaan harus memuat hal-hal berikut:</li> <li>• Mendiskusikan daftar pertanyaan tersebut bersama guru secara klasikal.</li> </ul>
<b>IPA</b>		
3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Membuat poster	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkreasi membuat poster ajakan untuk menjaga kelestarian satu jenis hewan pilihan yang ada di daerah setempat.</li> <li>• Disarankan untuk memilih jenis hewan yang dilindungi karena keberadaannya yang mulai langka.</li> </ul>
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya		
<b>IPS</b>		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi	Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati foto burung Cendrawasih dengan teliti.</li> <li>• Menuliskan pertanyaan mengenai beragam hal yang ingin mereka ketahui</li> </ul>

<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p>		<p>tentang burung tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pertanyaan yang telah dibuat kepada teman sebangku untuk dijawab. Mereka kemudian saling mendiskusikan jawabannya.</li> </ul>
<p><b>Sub Tema 2 PB 2</b></p>		
<p><b>PPKn</b></p>		
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p>	<p>Mendiskusikan sikap bijak terhadap hewan</p>	<p><input type="checkbox"/> Membaca cerita “Dayu dan Si Mungil” yang ada di buku siswa.</p> <p><input type="checkbox"/> Setelah selesai membaca, guru bertanya “bagaimana menurut kalian, apakah Dayu sayang terhadap hewan peliharaannya? “ Siswa menjawab dengan angkat tangan.</p>
<p>2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p>		
<p>1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
<p>2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
<p>3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>		
<p>4.2 Bekerja sama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga</p>		

masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
<b>SBdP</b>		
3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel	Berkreasi membuat mozaik dari bahan alam	<input type="checkbox"/> Berkreasi membuat mozaik dari biji-bijian. <input type="checkbox"/> Membagikan sketsa burung, atau siswa yang mampu menggambar sketsa sendiri. <input type="checkbox"/> Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan atau siswa diminta membawa alat dan bahan tersebut di pertemuan sebelumnya. <input type="checkbox"/> Setelah selesai, hasil pekerjaan siswa bisa dipajang di papan pajang atau di jendela.
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik		
<b>Sub Tema 2 PB 3</b>		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Membuat pertanyaan	<input type="checkbox"/> Pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam hayati. <input type="checkbox"/> Membaca senyap teks singkat tentang seorang anak yang menolong seekor burung yang terluka. <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		

		setiap bagian dari tubuh burung, kemudian menuliskannya bagian-bagian tersebut beserta fungsinya di tabel yang tersedia .
<b>IPA</b>		
3.1 Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	Melakukan identifikasi	<input type="checkbox"/> Mengamati bagian tubuh laba-laba dan kumbang. <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi perbedaan dari laba-laba dan kumbang beserta fungsinya dalam pelestarian lingkungan. <input type="checkbox"/> Membuat pertanyaan tentang fungsi bagian hewan. <input type="checkbox"/> Siswa menuliskan pertanyaan tambahan tersebut pada daftar pertanyaan mereka diawal kegiatan.
4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan		
<b>Sub Tema 2 PB 4</b>		
<b>PPKN</b>		
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan pertanyaan yang baik	<input type="checkbox"/> Guru membahas gambar satu persatu. Guru membahas dampak dari tindakan itu bagi lingkungan dan masyarakat. Guru
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam		

berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.		menyampaikan bahwa Dengan alasan apapun perburuan hewan liar tidak dibenarkan. Hewan-hewan yang diburu akan menjadi punah.
1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		<input type="checkbox"/> Pada pertemuan sebelumnya, siswa telah membuat pertanyaan tentang hewan yang dipilihnya. Guru meminta siswa untuk mengeluarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut.
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
4.2 Bekerjasama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Mengidentifikasi dampak dari sikap tidak bijak terhadap hewan	<input type="checkbox"/> Membaca teks “Harimau masuk Kampung Warga Cemas”.
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulisan		<input type="checkbox"/> Menceritakan kembali cerita yang dibacanya.

<b>Sub Tema 2 PB 5</b>		
<b>IPS</b>		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	Mencari informasi terkait karakteristik Lingkungan	<input type="checkbox"/> Mengamati gambar dan baca teks tentang hewan (ayam, bebek, kucing, dan ikan) yang terdapat dalam buku siswa.  <input type="checkbox"/> Menuliskan kesimpulan tentang karakteristik tempat tinggal hewan ayam, bebek, kucing, dan ikan.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi		
<b>SBdP</b>		
3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik	Mengapresiasi hasil karya mozaik	<input type="checkbox"/> Memajang karya seni mozaik yang telah mereka buat sebelumnya di meja masing-masing.  <input type="checkbox"/> Menjelaskan hasil karya mereka kepada teman satu kelompok secara bergiliran.
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik		
<b>Sub Tema 2 PB 6</b>		
<b>PPKN</b>		
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama	Mendiskusikan hak	<input type="checkbox"/> Sebelum mengetahui tentang hak dan

yang dianutnya.	dan kewajiban	kewajiban terhadap hewan yang ada di sekitar dan setiap orang perlu menjaga keseimbangan dan kelestarian hewan-hewan tersebut untuk kelangsungan kehidupan di muka bumi. <input type="checkbox"/> Diminta menuliskan apa saja yang mereka ketahui terkait dengan hewan langka. <input type="checkbox"/> Mempresentasikan hasil yang telah mereka tulis dalam kelompok.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.		
1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
4.2 Bekerja sama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	Melaporkan hasil wawancara	<input type="checkbox"/> Membaca informasi tentang wawancara di buku siswa. <input type="checkbox"/> Mencermati format menulis laporan hasil wawancara. <input type="checkbox"/> Mengamati setiap bagian pada format
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks		

tulis.		laporan wawancara
<b>Sub Tema 3 PB 1</b>		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Melakukan wawancara	<input type="checkbox"/> Melakukan wawancara dengan nara sumber menggunakan daftar pertanyaan yang telah dibuat selama dua minggu pembelajaran.
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		<input type="checkbox"/> Mengolah hasil wawancara dan menyajikannya dalam bentuk laporan, dengan memperhatikan penggunaan kosa kata baku dan kalimat efektif.  <input type="checkbox"/> Membuat rancangan laporan sebelum menyajikannya dalam bentuk laporan yang lengkap dan sistematis.
<b>IPA</b>		
3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Melakukan observasi lingkungan	<input type="checkbox"/> Menulis cerita tentang “Peduli Lingkungan” di lembar kertas lain yang telah disiapkan guru.
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati kondisi hewan dan tanaman tersebut dan</li> </ul>

di lingkungannya		mengidentifikasi tumbuhan dan hewan yang terawat/tidak terawat.
<b>IPS</b>		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	Melakukan refleksi kepedulian lingkungan	<input type="checkbox"/> Melakukan observasi mandiri terhadap kondisi lingkungan sekolah mereka. <input type="checkbox"/> Menganalisis penyebab dari kondisi lingkungan sekolah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan refleksi terhadap kondisi lingkungan sekolah mereka dengan menjawab pertanyaan yang tersedia.</li> </ul>
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi		
<b>Sub Tema 3 PB 2</b>		
<b>PPKN</b>		
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	Mendiskusikan cara menjaga lingkungan	<input type="checkbox"/> Membaca teks Pergi ke Pasar yang ada di buku siswa. <input type="checkbox"/> Memotivasi siswa untuk mencoba kegiatan-kegiatan menjaga lingkungan
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam		

berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.		yang ditulisnya.
1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		Guru menyampaikan bahwa kegiatan bisa dilakukan dari hal yang paling sederhana seperti membuang sampah pada tempatnya.
2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		<input type="checkbox"/> Di akhir sesi, guru menyampaikan kepada siswa untuk peduli dan bertanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan. Hal sederhana seperti membuang sampah pada tempatnya, mengambil sampah di tempat umum bisa dilakukan demi kebersihan lingkungan.
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
4.2 Bekerjasama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
<b>SBDP</b>		
3.4 Memahami karya seni rupa teknik temple	Berkreasi dengan montase	<input type="checkbox"/> Di sesi ini, siswa akan berkreasi membuat montase dari majalah atau koran bekas.
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik		<input type="checkbox"/> Guru membawa montase yang dibuat sendiri atau yang gambar yang ada di buku siswa. <input type="checkbox"/> Siswa mengamati montase tersebut dan mendiskusikan.

<b>Sub Tema 3 PB 3</b>		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Melaporkan hasil wawancara	<input type="checkbox"/> Memperhatikan penggunaan kosa kata baku dan kalimat efektif saat menulis laporan.  <input type="checkbox"/> Memeriksa rancangan tulisan laporan hasil wawancara dengan memperhatikan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistematika/urutan laporan.</li> <li>- Penggunaan kosa kata baku dan kalimat efektif.</li> <li>- Huruf kapital serta tanda baca titik dan koma.</li> </ul>
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		
<b>IPA</b>		
3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	Pemanfaatan lahan kosong dan tanaman yang bermanfaat	<input type="checkbox"/> Membaca teks singkat di buku, tentang pemanfaatan lahan kosong.  <input type="checkbox"/> Membaca dengan teliti teks berisi informasi tentang beberapa jenis tanaman rimpang(kencur, kunyit, dan jahe) yang dapat dimanfaatkan menjadi obat atau minuman yang
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya		

		menyehatkan tubuh.
<b>Sub Tema 3 PB 4</b>		
<b>PPKN</b>		
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	Mendiskusikan masalah lingkungan	<input type="checkbox"/> Guru menguatkan bahwa ketika manusia bersikap tidak bijak kepada lingkungan, maka lingkungan akan rusak. Kerusakan lingkungan akan membawa dampak buruk bagi kita semua. Guru terus memotivasi siswa untuk meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan. <input type="checkbox"/> Membuat laporan tentang kesadaran masyarakat di lingkungannya dalam menjaga lingkungan.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.		
1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
4.2 Bekerjasama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan	Menilai laporan teman	o Untuk mencari informasi, siswa bisa wawancarai ketua RT

daftar pertanyaan		atau warga di lingkunganmu. Siswa juga bisa melakukan pengamatan.
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulisan		<ul style="list-style-type: none"> <li>o Siswa diminta mengeluarkan laporan yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>o Secara klasikal guru kembali membahas ciri-ciri laporan yang baik.</li> </ul>
<b>Sub Tema 3 PB 5</b>		
<b>IPS</b>		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	Mengomunikasikan pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Menuliskan hal yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan.</li> <li><input type="checkbox"/> Menuliskan ciri-ciri warga yang memiliki sikap tidak mencintai lingkungan.</li> <li><input type="checkbox"/> Menuliskan ciri-ciri warga yang mencintai lingkungan.</li> </ul>
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi		
<b>SBdP</b>		
3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel	Mengapresiasi karya seni montase	<input type="checkbox"/> Diminta memajang karya seni montase

<p>4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik</p>		<p>yang telah mereka buat sebelumnya di meja masing- masing.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Menjelaskan hasil karya mereka kepada teman satu kelompok secara bergiliran.</li> <li><input type="checkbox"/> Mengamati hasil karya teman-temannya dan memberikan komentar sebagai bentuk apresiasi.</li> <li><input type="checkbox"/> Menuliskan apresiasi mereka pada potongan kertas yang telah disediakan di setiap meja.</li> </ul>
<b>Sub Tema 3 PB 6</b>		
<b>PPKN</b>		
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p>	<p>Melakukan ajakan untuk mencintaiLingkungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Siswa mengomunikasikan kepada siswa dalam kelompok aspek yang terdapat dalam diagram frayer, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh sikap mencintai lingkungan.</li> <li>• Bukan contoh sikap mencintai lingkungan.</li> <li>• Ciri-ciri perilaku yang mencintai</li> </ul> </li> </ul>
<p>2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p>		
<p>1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
<p>2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam</p>		

kehidupan sehari-hari.		lingkungan.
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan.</li> <li><input type="checkbox"/> Siswa dapat menanyakan berbagai pertanyaan kepada teman yang bercerita untuk menjawab rasa ingin tahu mereka</li> </ul>
4.2 Bekerja sama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		
<b>BAHASA INDONESIA</b>		
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	Wawancara	Mempresentasikan hasil wawancara
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis		

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

....., ..... **Juli 2020**  
**Guru Kelas IV**

.....  
**NIP.** .....

.....  
**NIP.** .....

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD/MI  
Kelas / Semester : 4 /1  
Tema : Peduli Terhadap Makhluk Hidup (Tema 3)  
Sub Tema : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku (2)  
Pembelajaran ke : 3  
Alokasi waktu : (5x35 menit)/ 1 hari

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

**Muatan : Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara

4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.

**Muatan : PJOK**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.2 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*.	3.2.2 Menjelaskan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam permainan lompat katak
4.2 Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	4.2.2. Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, dan manipulatif dalam permainan lompat katak

**Muatan : IPA**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Memahami hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	3.8.4 Mengidentifikasi fungsi hewan dalam pelestarian lingkungan

4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan	4.8.4 Membuat diagram venn fungsi hewan dalam pelestarian lingkungan
---	--

### C. TUJUAN

1. Setelah Dengan permainan lompat katak, siswa mampu menjelaskan variasi gerak dasar lompat dengan tepat.
2. Dengan permainan lompat katak, siswa mampu mempraktikkan variasi pola gerak dasar lompat dengan teknik yang benar.
3. Setelah mengamati, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagain hewan dan fungsinya dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa mampu membuat laporan tentang bagian-bagian hewan dalam bentuk diagram venn.
5. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
6. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

### D. MATERI

1. Gerak dasar lompat katak.
2. Bagian-bagian hewan dan fungsinya.
3. Membuat laporan tentang bagian-bagian hewan dan fungsinya.
4. Diagram venn.
5. Membuat laporan bagian-bagian hewan dalam bentuk diagram venn.
6. Membuat daftar pertanyaan wawancara.

### E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :
  - Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Media :
  - Video/slide/buklet/pamflet/gambar tentang Keberagaman Makhhluk Hidup di lingkunganku.
  - Bola plastik ukuran kecil dan kardus untuk olahraga
  - Laba-laba dan kumbang untuk kegiatan IPA

## F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam</li><li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</b></li><li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li><li>4. Menyanyikan <b>lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya</b>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <b>Nasionalisme</b>.</li><li>5. Pembiasaan membaca 15 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan <b>kegiatan literasi</b> dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:<ul style="list-style-type: none"><li>• Apa yang tergambar pada sampul buku.</li><li>• Apa judul buku</li><li>• Kira-kira ini menceritakan tentang apa</li><li>• Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini</li></ul></li><li>6. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.</li><li>7. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan</li></ol>	10 menit

	<p>lagu yang relevan.</p> <p>8. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p>	
<p><b>Inti</b></p>	<p><b>A. Mencoba</b></p> <p>1. Siswa membaca teks tentang aturan permainan Lompat Katak yang ada di buku.</p> <div data-bbox="778 584 1246 1240" data-label="Image"> <p>The image shows a page from a children's book. At the top right, there is a circular icon with the number '3' and the text 'Kebiasaan Hidup Sehat'. A boy with dark skin and curly hair, wearing a yellow shirt, is speaking. A speech bubble contains the text: 'Sebelumnya, kita telah belajar tentang bagaimana pentingnya ada di Indonesia. Sekarang, kita tingkaskan kesehatan kita dengan berolahraga seperti lompat katak, yuk!'. Below the boy, there is a section titled 'Ayo Mencoba' with a small illustration of a boy and a girl. The text reads: 'Ketika pulang sekolah bersama teman-temannya, dia melewati sebuah kardus/kardus yang diletakkan beberapa ekor katak. Mereka berhenti di kardus itu dan melihat katak-katak berolahraga. Dia memberitahu teman-temannya bahwa katak adalah hewan pelompat yang uang.' Below this text are two illustrations of green frogs. The first frog has a speech bubble that says: 'Katak memiliki kaki-kaki yang panjang dan lebar. Dengan demikian, katak dapat melompat yang uang.' The second frog has a speech bubble that says: 'Katak katak memiliki otot yang kuat untuk melompat yang uang.' At the bottom of the page, it says 'Subtema: Kebiasaan Hidup Sehat di Lingkungan' and the page number '65'.</p> </div> <p>2. Guru memberikan penguatan tentang aturan permainan tersebut.</p> <div data-bbox="608 1361 1273 1659" data-label="Text" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>Lompat Katak dilakukan dengan membagi siswa kedalam dua kelompok. Setiap kelompok berbaris dan berlomba untuk memasukkan bola ke dalam kardus/keranjang yang diletakkan dengan jarak 3-5m di depan barisan. Siswa harus melompat seperti katak untuk menuju kardus dan memasukkan bola ke dalam keranjang. Setiap anggota kelompok mendapat giliran, setelah itu kembali masuk barisan, demikian seterusnya hingga batasan waktu yang ditentukan.</p> <p>Kelompok yang paling banyak memasukkan bola adalah pemenangnya. Permainan ini memerlukan cukup banyak bola, jika tidak tersedia bola, bisa menggunakan benda-benda yang mudah didapat di lingkungan sekitar, misal dedaunan kering, biji-bijian, dsb.</p> </div> <p>3. Siswa berdoa sebelum melakukan kegiatan olahraga.</p> <p>4. Siswa melakukan pemanasan dengan mempraktikkan gerakan non lokomotor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memutar pinggang</li> <li>- Menekuk badan, tangan, dan kaki,</li> <li>- Memiringkan badan</li> <li>- Membenteng tangan dan kaki</li> </ul>	

- Memutar badan menghadap ke kiri, ke kanan, dan ke belakang.

5. Minta satu/beberapa siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain.
6. Siswa dibagi dalam kelompok sesuai kebutuhan.
7. Guru memberi penguatan tentang variasi permainan Lompat Katak yang akan dimainkan.

Permainan lompat katak ini dapat divariasikan dengan membuat lebih dari 2 kelompok, dengan demikian waktu tunggu bagi siswa untuk melempar bola tidak terlalu lama.

8. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai kerjasama, disiplin, dan sportivitas.
9. Guru mengawasi jalannya permainan dan dapat memberikan penilaian menggunakan rubrik.

Keterampilan dasar melompat siswa diperiksa menggunakan rubrik dan daftar periksa (penilaian 1)

10. Olahraga diakhiri dengan kegiatan Refleksi: siswa berdiskusi menjawab pertanyaan yang terdapat di buku dan menuliskannya dalam kolom yang tersedia.

## **B. Berdiskusi**

1. Siswa diingatkan kembali pada pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam hayati.
2. Guru membuka kegiatan dengan memperlihatkan seekor burung  
Guru mengajukan pertanyaan:
  - Apa yang kamu ketahui tentang fungsi dari setiap bagian tubuh burung?
3. Siswa membaca senyap teks singkat tentang seorang anak yang menolong seekor burung yang terluka.
4. Siswa kemudian mengidentifikasi setiap bagian dari tubuh burung, kemudian menuliskannya bagian-bagian tersebut beserta fungsinya di tabel yang tersedia .
5. Siswa kemudian mengerjakan satu soal pemecahan masalah, jika dihadapkan pada situasi yang sama dengan tokoh yang ada dalam buku, yaitu melihat burung yang

terluka.

6. Siswa menuliskan tindakan yang akan mereka lakukan.
7. Siswa kemudian menceritakannya di depan kelas.

Guru dapat menginstruksikan siswa untuk berbagi cerita pada sesi tersebut dengan menggunakan metode "komidi putar", dengan demikian semua siswa akan mendapat kesempatan untuk saling berbagi.

### C. Mengamati

1. Siswa mengamati bagian tubuh laba-laba dan kumbang.

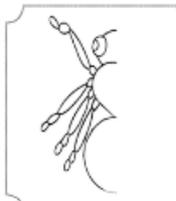
Jan mempunyai raja lingin loh yang tinggi. Tidak heran sebagian waktunya digunakan untuk mengamati berbagai hewan.

Apa yang akan kamu lakukan apabila menemukan hewan dalam keadaan seperti burung tersebut?

Sampaikan pendapatmu kepada teman satu kelas.

**Ayo Mengamati!**

Amatilah hewan laba-laba dan kumbang. Jika sulit menemukannya kamu dapat menggunakan gambar atau video. Temukan perbedaan antara laba-laba dan kumbang dengan melengkapi gambar dan tabel di bawah ini.





Subtema 2: Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku 67

Guru diharapkan dapat menyiapkan foto laba-laba dan kumbang. Akan lebih baik lagi, jika guru dapat menyiapkan laba-laba dan kumbang yang masih hidup. Bagi sekolah di daerah pedesaan, guru bersama siswa dapat bersama-sama melakukan observasi di kebun, sawah, atau ladang untuk mencari beragam jenis kumbang dan laba-laba.

	<p style="text-align: center;">Ingatkan siswa untuk berhati-hati saat menangkap serangga, karena serangga tersebut akan kembali dilepaskan ke alam bebas saat siswa selesai melakukan observasi.</p> <p>2. Siswa kemudian mengidentifikasi perbedaan dari laba-laba dan kumbang beserta fungsinya dalam pelestarian lingkungan.</p> <p>3. Siswa menuliskannya dalam diagram venn yang tersedia.</p> <p style="text-align: center;">Tugas siswa diperiksa guru menggunakan rubrik (penilaian 2)</p> <p>4. Guru memberikan penguatan:</p> <p style="text-align: center;">Setiap bagian tubuh hewan memiliki fungsi penting bagi hewan tersebut untuk mempertahankan kehidupannya. Untuk menjaga kelestarian lingkungan, maka hewan sebagai sumber daya alam hayati perlu dijaga kelestariannya, Memelihara hewan, merawat dan menyayanginya, serta membantu hewan yang terluka adalah salah satu upaya kita untuk menjaga kelestarian lingkungan</p> <p>5. Siswa kembali diminta membuat pertanyaan tentang fungsi bagian hewan.</p> <p>6. Siswa menuliskan pertanyaan tambahan tersebut pada daftar pertanyaan mereka diawal kegiatan.</p> <p style="text-align: center;">Daftar pertanyaan siswa diperiksa guru menggunakan rubrik (penilaian 3)</p>
--	--

**Mengetahui**

**Bengkulu, 2020**

**Wali kelas**

**Praktikan**

**Yessi Oktaviani, S.Pd**

**Raudhatul Jannah**

**Lampiran 8.**  
**Hasil Uji Coba Instrumen**  
**Penelitian**

### Rakap Hasil Uji Validitas SPSS

Butir Pernyataan	Validasi		
	Nilai	Kategori	Keterangan
1	0,535	Cukup	Valid
2	0,198	Sangat Rendah	Tidak Valid
3	0,654	Tinggi	Valid
4	0,622	Tinggi	Valid
5	0,683	Tinggi	Valid
6	0,694	Tinggi	Valid
7	0,604	Tinggi	Valid
8	0,592	Cukup	Valid
9	0,638	Tinggi	Valid
10	0,207	Rendah	Tidak Valid
11	0,156	Sangat Rendah	Tidak Valid
12	0,593	Cukup	Valid
13	0,138	Sangat Rendah	Tidak Valid
14	0,652	Tinggi	Valid
15	0,586	Cukup	Valid
16	0,636	Tinggi	Valid
17	0,632	Tinggi	Valid
18	0,626	Tinggi	Valid
19	0,307	Rendah	Tidak Valid
20	0,198	Sangat Rendah	Tidak Valid
21	0,610	Tinggi	Valid
22	0,627	Tinggi	Valid
23	0,153	Sangat Rendah	Tidak Valid
24	0,585	Cukup	Valid
25	0,117	Sangat Rendah	Tidak Valid
26	0,205	Rendah	Tidak Valid
27	0,082	Sangat Rendah	Tidak Valid
28	0,188	Sangat Rendah	Tidak Valid
29	0,041	Sangat Rendah	Tidak Valid
30	0,648	Tinggi	Valid
31	0,721	Tinggi	Valid
32	0,073	Sangat Rendah	Tidak Valid
33	0,008	Sangat Rendah	Tidak Valid
34	0,038	Sangat Rendah	Tidak Valid
35	0,572	Cukup	Valid
36	0,077	Sangat Rendah	Tidak Valid
37	0,008	Sangat Rendah	Tidak Valid
38	0,391	Rendah	Tidak Valid
39	0,153	Sangat Rendah	Tidak Valid
40	0,170	Sangat Rendah	Tidak Valid

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.934	.934	21

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan menggunakan program SPSS, maka diperoleh  $r_u$  sebesar 0,93 sehingga instrumen ini bersifat reliabel atau dikategori sangat tinggi.

**Lampiran 9.**  
**Analisis Data**

**Daftar nilai Peretst siswa**

<b>Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen (IV A SDN 07 Kota Bengkulu)</b>																						
<b>No</b>	<b>Inisial</b>	<b>No. Item</b>																				<b>Jumlah</b>
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	
1	CRP	3	3	1	3	3	4	4	3	4	3	1	3	3	3	3	2	4	3	2	3	58
2	ANH	2	3	1	2	3	1	3	5	2	4	2	4	5	4	2	3	4	4	3	4	61
3	QO	2	3	3	3	3	3	3	5	3	4	3	3	5	4	2	3	4	4	2	4	66
4	RWS	1	2	2	2	2	1	2	4	1	4	1	3	3	3	2	2	4	4	1	3	47
5	VAW	3	2	2	3	4	4	3	3	3	5	1	3	4	4	3	3	4	5	3	4	66
6	NAPA	4	3	3	3	3	3	3	5	3	5	4	5	5	5	3	3	4	5	2	4	75
7	AAN	4	4	2	4	4	1	2	4	1	5	3	4	4	5	2	4	4	4	2	4	67
8	ZPR	3	2	3	2	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	5	4	2	3	65
9	GMF	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	5	5	5	3	3	5	5	3	5	76
10	IAU	2	2	3	2	2	2	3	4	3	5	2	4	5	4	2	3	4	4	2	4	62
11	M.KF	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	2	4	66
12	RN	2	2	2	2	2	2	2	5	2	5	2	5	5	5	2	2	5	5	2	5	64
13	JLG	1	2	2	2	2	2	2	5	2	4	2	5	5	5	1	2	4	5	1	4	58
14	RHB	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	67
15	DSR	1	2	2	1	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	2	2	4	4	4	4	63
16	RAM	3	2	2	1	4	4	4	3	3	5	4	3	4	3	3	4	5	3	3	3	66
17	RPNA	2	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	5	5	5	3	2	5	4	2	5	74
18	RDP	2	2	2	1	3	2	4	4	2	5	3	4	5	4	1	3	4	4	2	3	60
19	W	2	3	1	3	3	3	2	4	2	5	2	3	4	4	1	2	4	4	3	4	59

20	AS	1	3	2	3	2	5	3	4	2	4	2	3	3	4	2	2	4	3	1	2	55
21	APA	2	2	2	2	2	2	2	4	1	4	2	3	4	4	2	2	3	4	1	3	51
22	MLA	3	2	2	3	2	1	2	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	2	1	3	51
																					1377	

Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol (IV B SDN 07 Kota Bengkulu)																						
No	Inisial	No. Item																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	RF	4	3	2	4	1	2	2	4	2	4	2	4	5	5	2	2	4	4	2	4	62
2	YCDP	1	2	1	2	2	4	1	5	2	4	2	4	4	4	2	2	4	5	2	4	57
3	SR	2	2	2	2	2	2	2	5	2	5	2	5	5	5	2	2	5	5	2	5	64
4	ATP	1	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	55
5	FBO	2	2	2	2	2	2	2	5	2	5	2	5	5	5	2	2	5	5	2	5	64
6	SA	2	2	2	2	2	3	2	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	58
7	DAP	2	4	2	2	3	2	1	4	3	5	3	4	2	4	2	2	4	3	3	4	59
8	SR	2	2	2	2	2	2	2	5	2	5	2	5	5	5	2	2	5	5	2	5	64
9	M.RPK	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	56
10	F	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	56
11	SEP	4	4	2	4	3	3	3	5	3	4	3	4	5	5	2	3	5	5	2	4	73
12	BSW	2	2	2	2	2	2	2	5	2	4	2	4	5	5	2	2	4	5	2	4	60
13	PM	1	2	1	2	1	2	2	5	1	5	2	5	5	4	2	1	5	5	1	4	56
14	MZA	2	2	2	2	3	1	1	5	2	4	3	5	4	4	2	2	4	4	2	4	58
15	MA	1	2	2	2	2	2	2	5	2	4	2	5	5	5	1	2	4	5	1	4	58

16	SQH	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	56
17	SRA	1	1	1	1	1	1	1	5	1	5	1	5	5	5	1	1	5	5	1	5	52
18	RNR	2	2	2	4	2	2	3	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	3	2	4	60
19	AZ	2	1	2	2	2	3	1	5	3	5	2	5	4	5	3	2	5	5	2	5	64
20	SNZ	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	67

### Uji Normalitas *Pretest* Siswa

#### Test Normalitas

#### Program SPSS

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa Pretest Eks	.143	22	.200 <sup>*</sup>	.963	22	.542
Pretest Kontrol	.154	20	.200 <sup>*</sup>	.928	20	.140

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada data penelitian *pretest* yaitu 0,200 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini berarti lebih besar dari 0,05. Kesimpulannya yaitu data pada penelitian ini berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas *Pretest* Siswa

#### Test Homogenitas

#### Program SPSS

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa Based on Mean	2.635	1	40	.112
Based on Median	2.456	1	40	.125
Based on Median and with adjusted df	2.456	1	36.387	.126
Based on trimmed mean	2.648	1	40	.112

Berdasarkan hasil uji homogenitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu 0,112 yang artinya lebih besar dari 0,05, dan ini berarti data pada penelitian ini homogen.

## Uji Statistik

### 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	2.635	.112	1.330	40	.191	2.641	1.986	-1.372	6.654
	Equal variances not assumed			1.356	36.482	.183	2.641	1.947	-1.306	6.588

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,191 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol atau bisa dikatakan bahwa kemampuan awal mereka sama.

**Daftar nilai *Posttest* siswa**

<b>Daftar Nilai Posttest Siswa Kelas Eksperimen (IV A SDN 07 Kota Bengkulu)</b>																						
No	Inisial	No. Item																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	CRP	5	4	4	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	87
2	ANH	4	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	92
3	QO	3	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	87
4	RWS	5	4	4	5	5	5	4	1	5	3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	82
5	VAW	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	1	89
6	NAPA	4	4	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	86
7	AAN	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	90
8	ZPR	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	4	86
9	GMF	3	4	4	3	4	5	5	5	3	5	3	5	4	3	3	5	2	4	5	5	80
10	IAU	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	85
11	M.KF	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	90
12	RN	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	83
13	JLG	3	4	4	5	5	5	4	1	5	3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	80
14	RHB	5	4	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	87
15	DSR	3	3	5	3	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	3	3	82
16	RAM	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4	3	80
17	RPNA	4	5	5	5	3	4	3	2	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	83
18	RDP	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	4	5	5	82

19	W	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	4	3	89
20	AS	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	85
21	APA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	92
22	MLA	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	3	4	85
																						1882

Daftar Nilai Postest Siswa Kelas Kontrol (IV B SDN 07 Kota Bengkulu)																						
No	Inisial	No. Item																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	RF	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	2	56
2	YCDP	4	4	4	5	4	4	4	2	5	3	5	2	2	5	3	3	5	3	2	3	72
3	SR	3	3	3	3	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	5	3	4	3	3	4	67
4	ATP	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	58
5	FBO	2	4	3	3	3	4	3	4	1	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	5	70
6	SA	4	1	5	2	5	2	3	1	2	5	3	4	4	3	4	4	5	4	2	5	68
7	DAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	4	2	5	2	76
8	SR	4	4	5	3	4	4	3	1	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	5	70
9	M.RPK	4	1	5	2	5	2	3	1	2	5	3	4	4	3	4	4	5	4	3	5	69
10	F	1	2	5	3	4	5	1	1	2	2	3	3	2	1	1	5	4	5	3	5	58
11	SEP	4	4	4	5	4	5	4	5	2	2	1	2	5	1	5	1	3	4	2	2	65
12	BSW	4	4	5	2	5	4	2	4	4	4	4	1	2	2	2	5	4	4	4	4	70
13	PM	2	2	5	3	4	5	5	5	3	3	3	5	5	5	3	4	2	3	4	4	75

14	MZA	4	4	4	5	4	5	4	5	2	2	1	2	5	1	5	1	3	4	2	4	67
15	MA	4	4	5	1	5	3	3	1	5	5	3	4	3	3	5	5	3	2	4	4	72
16	SQH	4	4	5	2	5	4	2	4	4	4	4	1	2	3	3	5	4	5	4	5	74
17	SRA	4	4	4	5	4	5	4	5	2	2	1	2	5	4	5	4	4	4	4	4	76
18	RNR	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	61
19	AZ	4	1	5	2	4	2	3	1	2	4	3	4	4	3	3	3	5	3	2	4	62
20	SNZ	2	2	5	3	3	4	5	4	3	3	3	4	5	4	4	3	2	5	2	4	70
																						1356

**Uji Normalitas *Postest* Siswa**

**Tests Normalitas**

**Program SPSS**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa Posteks	.114	22	.200*	.948	22	.290
Postkon	.148	20	.200*	.931	20	.162

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada data penelitian *posttest* yaitu 0,200 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini berarti lebih besar dari 0,05. Kesimpulannya yaitu data pada penelitian ini berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas *Potest* Siswa

#### Test Homogenitas

#### Program SPSS

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa Based on Mean	4.007	1	40	.052
Based on Median	2.682	1	40	.109
Based on Median and with adjusted df	2.682	1	28.918	.112
Based on trimmed mean	3.726	1	40	.061

Berdasarkan hasil uji homogenitas, didapat bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu 0,052 yang artinya lebih besar dari 0,05, dan ini berarti data pada penelitian ini homogen.

**Uji Statistik**  
**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	4.007	.052	11.495	40	.000	17.745	1.544	14.625	20.865
	Equal variances not assumed			11.248	31.142	.000	17.745	1.578	14.528	20.963

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .

**Lampiran 10.**  
**Foto Kegiatan**

**SDN 07 Kota Bengkulu**



**Kepala Sekolah SDN 07 Kota Bengkulu**



## Ruang Guru SDN 07 Kota Bengkulu



## Visi SDN 07 Kota Bengkulu





Guru SDN 07 Kota Bengkulu

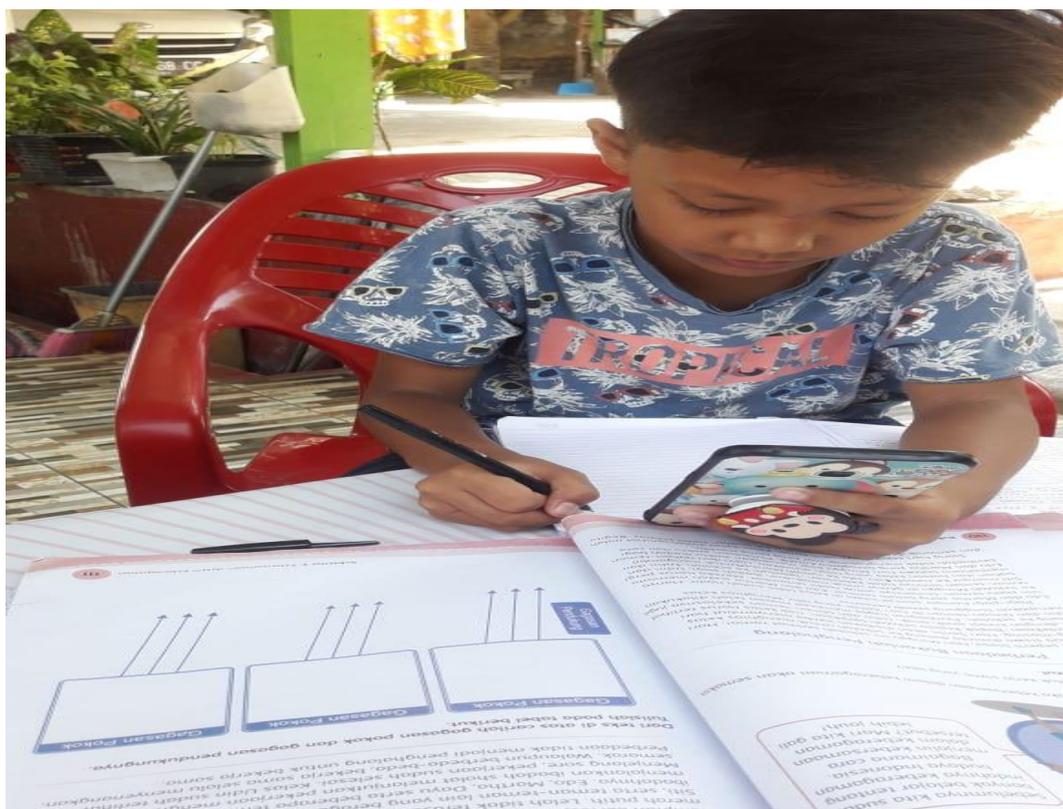
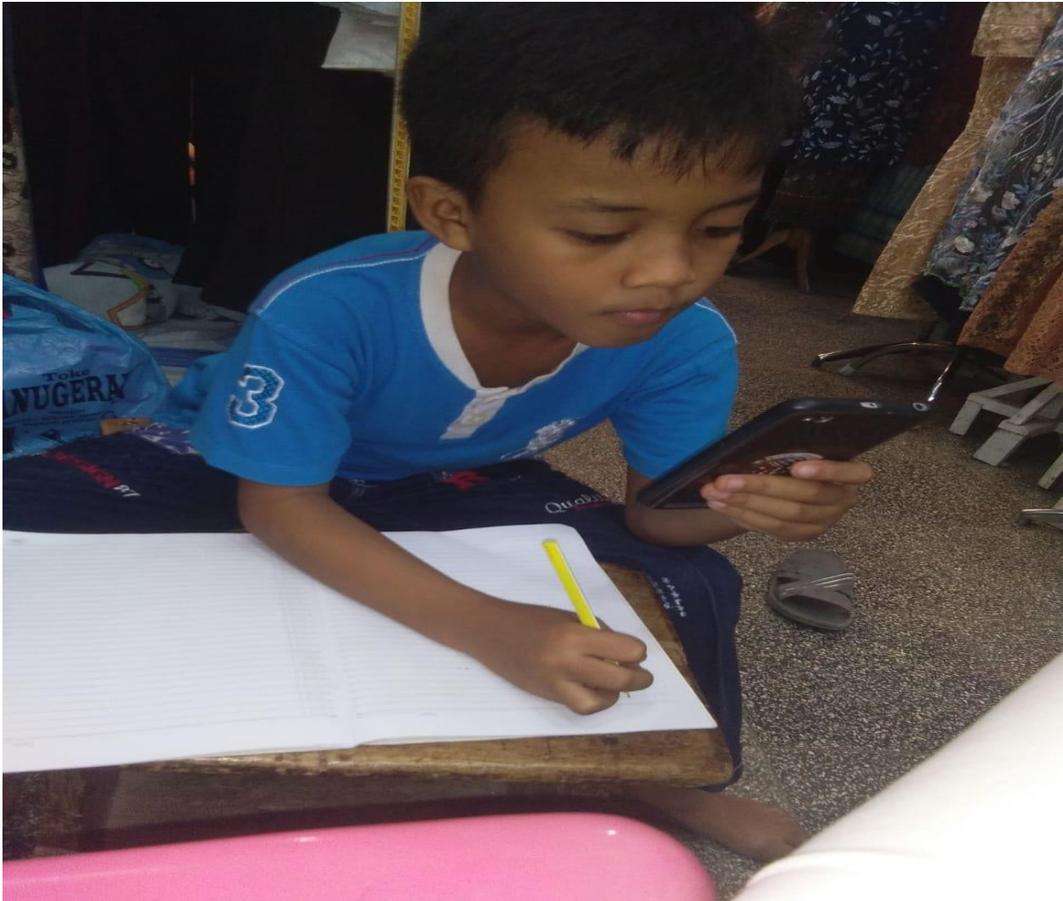


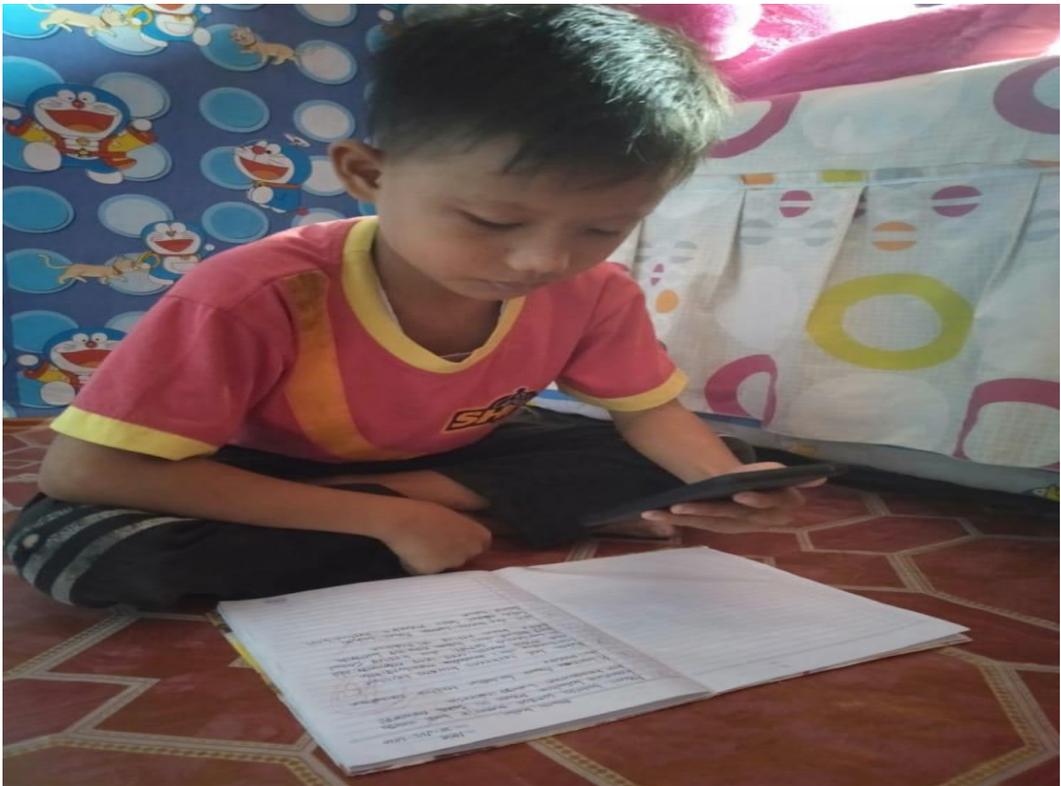
## Wawancara Dengan Guru Kelas IV SDN 07 Kota Bengkulu





**Foto Kegiatan Siswa Sedang Menggunakan Aplikasi Augmented Reality dan Mengerjakan Tugas**







Yunita Chairunnisah Dwi putri  
kls:4b

