



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**CHARISMA ANNURITZA ARLIANA**

**NPM 18120097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan UNIVERSITAS  
PGRI SEMARANG untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**CHARISMA ANNURITZA ARLIANA**

**NPM 18120097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**

**SKRIPSI**

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN**

Yang disusun dan diajukan oleh  
**CHARISMA ANNURITZA ARLIANA**  
NPM 18120097

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan  
di hadapan Dewan Penguji

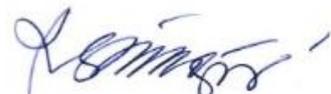
Semarang,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Fine Reffiane, S.Pd., M.Pd.  
NPP 098401238



Drs. Suyitno, M.Pd.  
NPP 106501308

SKRIPSI

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN

yang disusun dan diajukan oleh

CHARISMA ANNURITZA ARLIANA

NPM 18120097

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Agustus 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua,



Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kom  
NPP 088201204

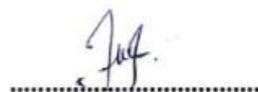
Sekretaris,



Sukanto, S.Pd., M.Pd  
NPP 987701131

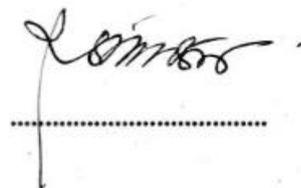
Penguji I,

Dr. Fine Reffiane, S.Pd., M.Pd  
NPP 098401238



Penguji II,

Drs. Suvitno, M.Pd  
NPP 106501308



Penguji III,

Duwi Nuvitalia, S.Pd., M.Pd  
NPP 108601302



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

1. Gagasan untuk menciptakan sesuatu yang baru tidak bisa dicapai hanya dengan mengandalkan kecerdasan, tetapi juga dengan memainkan peran insting kita. Pikiran kreatif memainkan objek-objek yang disukainya (Carl Gustav Jung, Psikolog Swiss).
2. Memupuk cita-cita dengan kekhawatiran dan ketakutan akan menghasilkan akar yang membelenggu hidup pada kegagalan. Memupuk cita-cita dengan optimisme dan solusi akan menuai kesuksesan ( Lao Tzu, Filsuf China).

### **Persembahan :**

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orangtuaku tercinta Bapak Aries Soesilo, SE dan Ibu Wiwik Wihayati, S.Pd.SD yang senantiasa mendoakan, memberi motivasi dan kasih sayang yang tiadatara.
2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI Semarang.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Charisma Annuritza Arliana

NPM : 18120097

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa (judul) skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang,

Yang membuat pernyataan:



Charisma Annuritza Arliana

NPM 18120097

## ABSTRAK

**CHARISMA ANNURITZA ARLIANA**, NPM 18120097. “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Universitas PGRI Semarang 2022.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa ketika pembelajaran tatap muka diberlakukan. Hal tersebut disebabkan karena selama mengikuti pembelajaran daring banyak siswa yang kurang mendapatkan pendampingan ketika belajar di rumah dan lebih banyak bermain game. Terlebih lagi, ketika melakukan pembelajaran daring banyak siswa yang tugas-tugasnya dikerjakan oleh orang tuanya tanpa siswa paham terkait tugas/materi yang sedang diberikan guru.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* efektif terhadap minat belajar siswa?, 2) Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SDN 3 Tubanan tahun pelajaran 2021/2022. Sampel yang diambil adalah 20 siswa dengan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh (*sensus*). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket dan observasi.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor *pretest*. Hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,273 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,093 dengan  $db = n - 1 = 19$  dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV khususnya pada tema 6 subtema 1.

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disampaikan adalah supaya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam mengajar.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan” ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Dr. Sri Suciati, M.Hum yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Sukamto, S.Pd., M.Pd yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing 1 Dr. Fine Reffiane, S.Pd., M.Pd yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
5. Pembimbing II Drs. Suyitno, M.Pd yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi tinggi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Kepala Sekolah SDN 3 Tubanan Kisno, S.Pd yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.

8. Guru Kelas IV SDN 3 Tubanan Deny Tri Kiswoyo, S.Pd.SD yang telah membantu dan memberikan kemudahan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Seluruh siswa kelas IV SDN 3 Tubanan yang telah bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
10. Kedua orangtuaku tercinta Bapak Aries Soesilo, SE dan Ibu Wiwik Wihayati, S.Pd.SD yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat serta dukungan moral, spiritual maupun finansial yang tiada henti.
11. Adikku tersayang Nabil Gema Ramadhani yang selalu memberikan dukungan, doa, perhatian dan semangat kepada penulis.
12. Sahabat-sahabat terbaik saya Sheila Nur Safitri, Lia Astutik, Febriana Cicilia, Sri Dewi Rofiatun, Sofiatul Qoidah, Yustisia Nur Millenia dan semuanya yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa.
13. Teman-teman seperjuangan kelas C PGSD Angkatan 2018 yang selalu memberikan semangat satu sama lain.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan dasar.

Semarang, 4 Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Model Pembelajaran.....	9
B. Model Problem Based Learning.....	10
C. Media Pembelajaran.....	16
D. Augmented Reality.....	19
E. Minat Belajar.....	21
F. Hasil Penelitian yang Relevan .....	26
G. Kerangka Berpikir.....	28

H. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Tempat dan Waktu Pelaksanaan .....	31
B. Variabel Penelitian .....	31
C. Metode dan Desain Penelitian.....	32
D. Populasi, Sampel dan Sampling.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	36
F. Analisis Data .....	42
G. Hipotesis Statistik.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi, Tempat dan Subyek Penelitian .....	44
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	44
C. Uji Persyaratan Analisis Data .....	48
D. Uji Hipotesis.....	51
E. Pembahasan.....	53
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN.....	58
A. Simpulan .....	58
B. Saran.....	58
C. Keterbatasan Penelitian.....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>One-Group Pretest Posttest Design</i> .....	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar.....	37
Tabel 3. 3 Skoring Skala Guttman .....	38
Tabel 3. 4 Presentase Skor Angket Minat Belajar Siswa.....	38
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas .....	41
Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas .....	42
Tabel 4. 1 Skor <i>Pretest dan Posttest</i> .....	45
Tabel 4. 2 Skor Minat Belajar Siswa sebelum Pembelajaran .....	46
Tabel 4. 3 Kriteria Minat Belajar Siswa sebelum Pembelajaran .....	46
Tabel 4. 4 Skor Minat Belajar Siswa setelah Pembelajaran.....	47
Tabel 4. 5 Kriteria Minat Belajar Siswa setelah Pembelajaran.....	48
Tabel 4. 6 Uji Normalitas Awal .....	50
Tabel 4. 7 Uji Normalitas Akhir .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Augmented Reality</i> di Portal Rumah Belajar .....	20
Gambar 2. 2 Tampilan saat <i>Augmented Reality</i> di Buka .....	20
Gambar 2. 3 Tampilan Pengaplikasian Media ke Marker.....	21
Gambar 2. 4 Tampilan setelah Marker di Scan.....	21
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Deskripsi Sekolah.....	65
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	66
Lampiran 3. Daftar Nama Siswa Kelas Penelitian.....	67
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian .....	69
Lampiran 6. Uji Validitas.....	70
Lampiran 7. Uji Reliabilitas .....	72
Lampiran 8. Uji Normalitas Awal ( <i>Pretest</i> ).....	74
Lampiran 9. Uji Normalitas Akhir ( <i>Posttest</i> ).....	75
Lampiran 10. Lembar Observasi.....	76
Lampiran 11. Hasil Observasi.....	77
Lampiran 12. Angket <i>Pretest</i> .....	78
Lampiran 13. Angket <i>Posttest</i> .....	81
Lampiran 14. Hasil Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	84
Lampiran 15. Silabus .....	92
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran 17. Bahan Ajar.....	106
Lampiran 18. Bahan Ajar ( <i>Marker</i> ) .....	113
Lampiran 19. LKPD.....	116
Lampiran 20. Hasil LKPD .....	120
Lampiran 21. Tabel Nilai Kritis Uji <i>Liliefors</i> .....	124
Lampiran 22. Tabel Distribusi Z.....	125
Lampiran 23. Tabel Distribusi T .....	126
Lampiran 24. Lembar Pengajuan Judul Skripsi .....	127
Lampiran 25. Lembar Pengesahan Proposal.....	128
Lampiran 26. Rekapitulasi Bimbingan Proposal Skripsi .....	129
Lampiran 27. Rekapitulasi Bimbingan Skripsi .....	131
Lampiran 28. Dokumentasi.....	133

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi yang semakin modern sekarang ini, menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Kualitas sumber daya manusia diperoleh melalui pendidikan dengan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki individu agar mampu bersaing dan menjalani kehidupan di masa depan kelak. Hal tersebut sejalan dengan kebijakan terbaru yang diluncurkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yaitu kebijakan merdeka belajar. Kebijakan merdeka belajar merupakan langkah untuk mentransformasikan pendidikan demi terwujudnya SDM yang unggul dan memiliki profil pelajar pancasila. Salah satu program dari kebijakan merdeka belajar yaitu adanya kurikulum merdeka. Menurut BSNP atau badan standar nasional pendidikan bahwa kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat minat. Ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang menitikberatkan kepada keaktifan siswa untuk mengembangkan bakat dan meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Minat belajar biasanya berkaitan dengan konsentrasi. Konsentrasi sering ditimbulkan oleh adanya minat terhadap suatu materi pembelajaran yang dipelajari (Billah, 2017). Jika siswa dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, maka hal tersebut akan

berdampak baik terhadap hasil belajarnya. Namun sebaliknya, jika siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, maka hal tersebut dapat berdampak buruk terhadap hasil belajarnya dan siswa akan menganggap pembelajaran tersebut sulit dan tidak menyenangkan.

Semakin pesatnya perkembangan zaman, berbagai inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital yang semakin hari semakin berkembang. Guru menjadi salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran karena guru memiliki peran sebagai fasilitator, pengarah, membimbing dan memotivasi siswa agar mampu berinteraksi, baik berinteraksi dengan sesama siswa maupun dengan gurunya selama proses pembelajaran. Wujud interaksi siswa dapat dilakukan melalui penggunaan model pembelajaran, metode dan multimedia. Namun kenyataan di lapangan, dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang belum menggunakan model maupun media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pembelajaran yang diterapkan di SDN 3 Tubanan mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum dengan pembelajaran tematik integrasi. Pembelajaran integrasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai macam kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pembelajaran dengan menerapkan kurikulum 2013 memiliki banyak kelebihan dibandingkan kurikulum terdahulu karena siswa akan diuntut untuk dapat

lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Namun karena adanya pandemi COVID-19 sehingga menyebabkan banyaknya kendala dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran yang berdampak buruk terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN 3 Tubanan, peneliti mendapati hampir seluruh siswa pasif dan kurang berminat selama proses pembelajaran berlangsung khususnya ketika PTM secara terbatas diberlakukan. Hal tersebut dikarenakan selama mengikuti pembelajaran daring banyak siswa yang kurang mendapatkan pendampingan ketika belajar di rumah dan lebih banyak bermain *game*. Terlebih lagi, ketika melakukan pembelajaran daring banyak siswa yang tugas-tugasnya dikerjakan oleh orang tuanya tanpa siswa paham terkait tugas/materi yang sedang diberikan guru. Hal tersebut lah yang menyebabkan antusiasme atau minat belajar siswa sangat kurang ketika PTM terbatas dilakukan. Dapat dibuktikan dari hasil belajar saat melakukan PTS secara langsung rata-rata nilai siswa dibawah KKM, tetapi ketika melakukan PTS secara daring nilai rata-rata siswa diatas bahkan melebihi KKM. Oleh karena itu untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan selalu ingin terus belajar, salah satunya dengan menggunakan model atau metode yang menarik dan bervariasi agar siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak merasa jenuh dan bosan.

Di masa sekarang ini banyak sekali model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Augmented Reality* (AR) sebagai perantara. Media *Augmented Reality* digunakan untuk membantu penalaran siswa dan mendukung penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran khususnya pada materi Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku di Sekolah Dasar.

Menurut (Duch, dalam Suharia, 2013) mengatakan “PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah dalam kehidupan”. Prinsip dasar pembelajaran PBL adalah belajar yang diprakarsai dengan adanya masalah, pertanyaan atau teka-teki yang membuat siswa ingin memecahkannya (Duch, dalam Baidhawi, 2017). Sedangkan media *Augmented Reality* atau biasa disebut media AR adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi (2D) ataupun tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan objek-objek virtual tersebut secara realtime. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat banyak dalam proses pembelajaran karena dengan adanya teknologi informasi, siswa dapat melihat informasi-informasi terbaru maupun fenomena yang terjadi pada saat ini yang kemudian dihubungkan dengan materi pelajaran, siswa juga dapat menggunakan teknologi sebagai media dalam menyampaikan informasi sehingga siswa

menjadi termotivasi untuk belajar dan proses belajar mengajar tidak monoton (Ahmad et al., 2020).

Oleh karena itu, dengan adanya pembelajaran berbasis masalah dan dengan bantuan media nyata berbasis teknologi tersebut akan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi atau variasi dalam kegiatan pembelajaran serta belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyebabkan minat belajar siswa rendah.
2. Dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan, pasif dan kurang bersemangat.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti perlu membatasi masalah agar penelitian yang dilakukan lebih mendalam, sistematis dan terarah pada sasaran. Adapun pembatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan dengan bantuan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR).
2. Media *Augmented Reality* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah menggunakan dan memanfaatkan aplikasi tertentu yang kemudian digunakan sebagai sarana meningkatkan minat belajar pada siswa.
3. Minat belajar yang dimaksud adalah perhatian anak dalam belajar khususnya pada Tema 6 Subtema 1 pada siswa kelas IV.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan?.
2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Tubanan?.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Tubanan.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian atau referensi sehingga dapat menambah wawasan pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*.

- b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa sehingga siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran dan lebih interaktif.

c. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat dan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya perbaikan dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Model Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Secara umum model pembelajaran merupakan suatu cara maupun teknis yang digunakan guru didalam mengorganisasikan pengalaman suatu proses dari kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bagi guru model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar di kelas, sehingga tujuan belajar yang telah dirancang dapat tercapai dan aktivitas pembelajaran dapat tertata secara sistematis. Sedangkan model pembelajaran bagi peserta didik dapat membantunya dalam mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

##### **2. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Menurut (Rusman, 2014) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.  
Model dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

## **B. Model Problem Based Learning**

### 1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* atau yang lebih dikenal dengan model PBL adalah suatu pendekatan yang berbasis masalah yang ada di dunia nyata sebagai konteks untuk siswa belajar berpikir kritis dan memecahkan masalah yang dihadapi. Hal itu sejalan dengan pendapat (Isrok'atun & Rosmala, 2018) yang mengatakan bahwa “model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan siswa, kepada suatu permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata dan menuntunnya untuk dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran”.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu inovasi strategi

pembelajaran berbasis masalah yang ada di dunia nyata yang digunakan sebagai konteks belajar untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut.

## 2. Sintak Model *Problem Based Learning*

Menurut (Hosnan, 2014) sintak model pembelajaran *Problem Based Learning* mencakup 5 langkah yaitu sebagai berikut:

- a. Orientasi siswa pada suatu masalah.
- b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar.
- c. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang telah didiskusikan dalam kelompok belajar.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya.

## 3. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Adapun langkah-langkah operasional dalam proses pembelajaran yang dikonsepsikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

### a. Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Fasilitator memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau link dan skill yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih cepat masuk dalam atmosfer pembelajaran dan mendapatkan peta yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran.

b. Pendefinisian Masalah (*Defining The Problem*)

Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan scenario atau permasalahan dan siswa melakukan berbagai kegiatan brain storming dan semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap scenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternative pendapat.

c. Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Siswa mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud dapat dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan. Tahap investigasi memiliki dua tujuan utama, yaitu:

- 1) Agar siswa mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan dikelas.
- 2) Informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami.
- 3) Pengetahuan (*Exchange Knowledge*)

Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari

permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara siswa berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya.

#### 4) Penilaian (*Assessment*)

Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan.

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning*

##### a. Kelebihan

Berikut ini beberapa kelebihan yang ada Model *Problem Based Learning*:

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik, sehingga memberikan keleluasaan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.

- 4) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukan.
- 6) Peserta didik mampu memecahkan masalah dengan suasana pembelajaran yang aktif-menyenangkan.
- 7) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka guna beradaptasi dengan pengetahuan baru.
- 8) Pemecahan masalah dapat mengembangkan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 9) Pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk mengembangkan konsep belajar secara terus menerus, karena dalam praksisnya masalah tidak akan pernah selesai. Artinya ketika suatu masalah selesai diatasi, masalah lain muncul dan membutuhkan penyelesaian secepatnya (Suyadi, 2013).

b. Kelemahan

Model *Problem Based Learning* selain memiliki kelebihan tentunya juga memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketika peserta didik tidak memiliki minat tinggi, atau mempunyai kepercayaan diri bahwa dirinya mampu menyelesaikan masalah yang dipelajari, maka mereka cenderung enggan untuk mencoba karena takut salah.
- 2) Tanpa pemahaman “mengapa mereka berusaha” untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari. Artinya, perlu dijelaskan manfaat menyelesaikan masalah yang dibahas pada peserta didik.
- 3) Proses pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan waktu yang lama atau panjang. Itu pun belum, karena sering kali peserta didik masih memerlukan waktu tambahan menyelesaikan persoalan yang diberikan. Padahal, waktu pelaksanaan model pembelajaran PBL harus disesuaikan dengan waktu yang ada (Suyadi, 2013).

#### 5. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

(Ngalimun, 2013) mengemukakan karakteristik model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- a. Belajar dimulai dengan suatu masalah.
- b. Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa/mahasiswa.
- c. Mengorganisasikan pelajaran diseputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu.

- d. Memberikan tanggungjawab yang besar kepada pebelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
- e. Menggunakan kelompok kecil.
- f. Menuntut pebelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

### **C. Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut (Pribadi, 2017) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien, media pembelajaran membuat aktivitas dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa”. Menurut (Syaiiful Bahari Djamarah & Azwan Zain, dalam Zulfa, 2020) “media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”.

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang memuat segala informasi dan pengetahuan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, yakni sebagai alat bantu untuk menjelaskan atau menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Menurut pendapat (Daryanto, dalam Muhammad, 2019) manfaat menggunakan media pembelajaran diantaranya:

- a. Menggunakan media pembelajaran akan lebih efisien untuk menjelaskan materinya.
- b. Mengarahkan siswa untuk lebih mandiri dalam meningkatkan wawasannya.
- c. Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Adanya media pembelajaran akan menjadi lebih maksimal di proses belajar siswa.

## 3. Macam-macam Media Pembelajaran

Dimasa sekarang ini, banyak sekali jenis atau pilihan media yang digunakan dalam menyampaikan informasi atau pesan-pesan dalam

kegiatan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Menurut (Sanjaya, 2013) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - 2) Media yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

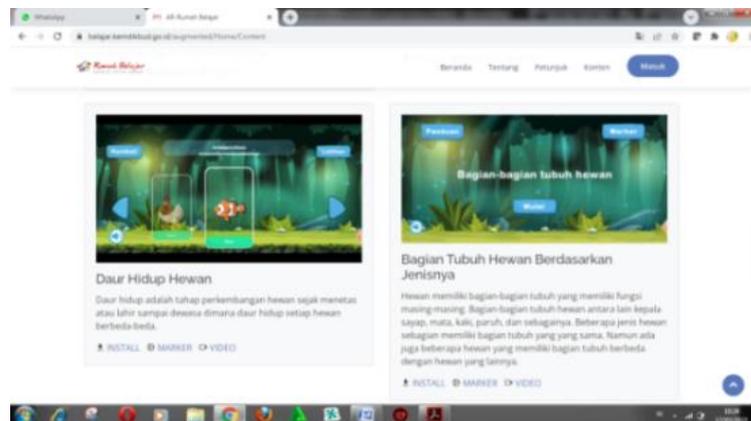
#### **D. Augmented Reality**

*Augmented Reality* atau dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi realitas tambahan adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (Pamoedji et al., 2017). Teknologi *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan diproyeksikan menggunakan *smartphone*. Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dibuat dengan tujuan sebagai alat bantu guru dalam

menyampaikan atau menyalurkan informasi atau pengetahuan yang akan diberikan kepada siswa.

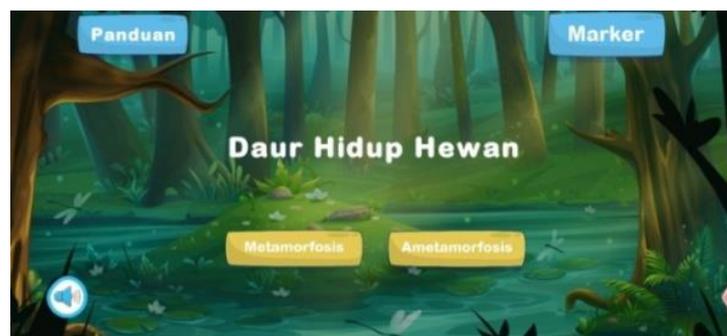
Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dari portal Rumah Belajar. Rumah belajar merupakan portal pembelajaran daring yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Adapun cara pemasangan dan pengoperasiannya adalah sebagai berikut:

#### 1. Cara pemasangan dan pemakaian aplikasi



**Gambar 2. 1** Tampilan *Augmented Reality* di Portal Rumah Belajar

- a. Unduh aplikasi AR di [belajar.kemdikbud.go.id](http://belajar.kemdikbud.go.id) menggunakan smartphone (berbasis android).



**Gambar 2. 2** Tampilan saat *Augmented Reality* di Buka

- b. Instal aplikasi di handphone, setelah di instal buka aplikasi tersebut.



**Gambar 2. 3 Tampilan Pengaplikasian Media ke Marker**

- c. Kemudian arahkan kamera *smartphone* ke arah buku yang terdapat gambar (marker).



**Gambar 2. 4 Tampilan setelah Marker di Scan**

- d. Jika kamera *smartphone* telah pas diarahkan ke gambar, maka akan muncul animasi 3D yang diinginkan di layar *smartphone*. Lakukan hal yang sama ke gambar yang lain jika menginginkan animasi lain.

## **E. Minat Belajar**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Secara estimologi minat berarti perhatian, kesukaan (kecenderungan) hati kepada suatu kegiatan. (Slameto, 2013) dalam bukunya menyebutkan

bahwa minat belajar ialah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Hidi dan Renninger, dalam Wang & Adesope, 2016) yang menyebutkan bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran.

a. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur melalui beberapa indikator yang berkaitan dengan minat belajar itu sendiri. Menurut (Safari, 2015) Indikator minat ada empat, yaitu:

1) Kesukacitaan

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya, tidak pernah membolos saat jam pelajaran serta tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Siswa dikatakan tertarik pada pelajaran yaitu ketika guru

menjelaskan materi, ia akan mencatat materi yang penting, mau maju mengerjakan soal jika diminta oleh guru, menyimak pertanyaan atau instruksi dari guru, serta ia akan mengerjakan PR di rumah.

### 3) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain daripada itu. Siswa yang memiliki minat pada pelajaran tertentu, maka dengan sendirinya akan memperhatikan gurunya saat pelajaran berlangsung, paham terhadap materi yang diajarkan, serta teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.

### 4) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Siswa yang tertarik pada suatu pelajaran, maka ia akan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, berdiskusi dengan teman apabila ada hal yang tidak dimengerti, tetap berusaha mengerjakan soal yang dirasa sulit, tidak hanya mencontek jawaban teman dan jika ada waktu senggang maka ia akan terus belajar.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Slameto, 2013) yang menjabarkan bahwa terdapat beberapa hal yang dapat digunakan sebagai indikator siswa yang berminat dalam belajar, di antaranya:

1) Perhatian

Siswa yang berminat dalam belajar mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

2) Disertai rasa suka dan senang

Siswa yang berminat dalam belajar pada umumnya ditandai dengan kecenderungan rasa lebih suka dan senang pada sesuatu yang dipelajari tersebut dibandingkan sesuatu hal lainnya. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

3) Ketertarikan dan keterkaitan

Siswa yang berminat dalam belajar cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikuti tersebut. Hal ini biasanya ditandai dengan siswa yang mencurahkan perhatiannya secara terpusat pada pembelajaran tersebut yang dinilainya memiliki keterkaitan dan manfaat bagi dirinya. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Rasa bangga dan puas

Siswa berpotensi memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, terlebih lagi bila hal yang

dipelajari tersebut terkait pada hal-hal yang dianggapnya bermanfaat.

5) Partisipasi siswa

Siswa yang berminat dalam belajar biasanya hal tersebut dimanifestasikan melalui partisipasi aktif pada aktivitas dan kegiatan selama mengikuti pembelajaran.

b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Internal

Menurut (Sumadi Suryabrata, dalam Syahputra, 2020) “Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri”. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

- a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
- b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.
- c) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

d) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

## 2) Faktor Eksternal

Menurut (Slameto, 2013) menyatakan bahwa ada 2 faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

- a) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilain di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

## F. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Rizqi Amaliyakh Sholikhakh, Heri Pujiarto, Suwandono (2019) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika”. Desain pada penelitian ini juga sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* tetapi penggunaanya dilakukan ditingkat SMP sedangkan

penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan ditingkat SD. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Penelitian oleh Asnita (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dilengkapi Media Kartu Soal Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia”. Dari penelitian tersebut, dijelaskan bahwa penggunaan model PBL memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi kimia.
3. Penelitian oleh Sumaiyah (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika dalam Pokok Bahasan Bilangan Bulat dan Pecahan Kelas VII MTs NW Ijobalit Tahun Pelajaran 2019/2020”. Dalam penelitian tersebut, disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap minat belajar matematika siswa dalam pokok bahasan bilangan bulat dan pecahan kelas VII MTs NW Ijobalit Tahun Pelajaran 2019/2020.
4. Penelitian oleh I Made Dwita Saraswatha, I Gusti Ngurah Japa, I Made Citra Wibawa (2016) dengan judul “Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV”. Dalam penelitian ini sama-sama mengkaji mengenai model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian

tersebut disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan 0,4% dengan nilai presentase rata-rata minat belajar IPS pada siklus I yaitu sebesar 73,66% dan presentase rata-rata minat belajar IPS pada siklus II sebesar 85,33%.

5. Penelitian oleh Ni Kadek Dwi Satya Ariani, IG. Agung Jaya Suryawan, Komang Surya Adnyana (2021) dengan judul “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual dalam Masa Pandemi Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS” Didapatkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap minat belajar siswa kelas IV.

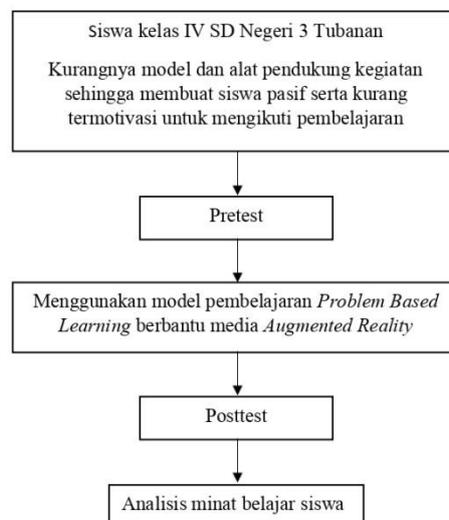
Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas, maka dapat diketahui bahwa penelitian ini dengan judul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan” dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## **G. Kerangka Berpikir**

Dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar memegang peranan penting yaitu untuk meningkatkan kualitas pada aktivitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dianggap monoton akan membuat siswa menjadi kurang berminat dan merasa bosan terhadap pembelajaran yang diberikan guru. Hal

tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar sehingga hasil belajar pun akan menurun. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut dapat dilakukan guru salah satunya dengan mengemas pembelajaran menjadi menarik seperti menggunakan model pembelajaran.

Dengan adanya model pembelajaran yang menarik, maka siswa akan tertarik dan antusias terhadap pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang dapat digunakan disini yaitu model *Problem Based Learning*. Akan tetapi, model pembelajaran berbasis masalah atau PBL tersebut menjadi tidak efektif jika siswa tidak berminat terhadap permasalahan yang akan dipecahkan. Oleh karena itu, dibutuhkan bantuan media pembelajaran untuk merangsang minat belajar siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan media *Augmented Reality*.



**Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir**

## H. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan pemilihan pokok masalah yang diajukan dengan kerangka teori yang melandasi penelitian ini adalah, maka perumusan hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0$  = Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* tidak Efektif terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan.

$H_1$  = Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* Efektif terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

##### 1. Tempat dan Waktu

###### a. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Tubanan yang beralamatkan di Jl. Kembang-Tubanan Km 6, Tubanan-Kembang-Jepara 59453.

###### b. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021 / 2022.

#### **B. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel terikat atau variabel dependent (Y) dan variabel bebas atau variabel independent (X). Adapun penjelasan terkait variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku).

## 2. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantu media *Augmented Reality*.

### C. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sedangkan desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena hanya diberikan pada satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding. Pola eksperimen dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Oleh karena itu, data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa yang diperoleh melalui angket *pretest-posttest* dan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian hasil yang diperoleh dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian dengan menggunakan bentuk *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian *One-Group Pretest Posttest Design***

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Skor *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan)

O<sub>2</sub> : Skor *posttest* (setelah dilakukan perlakuan)

X : Treatment/perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based*

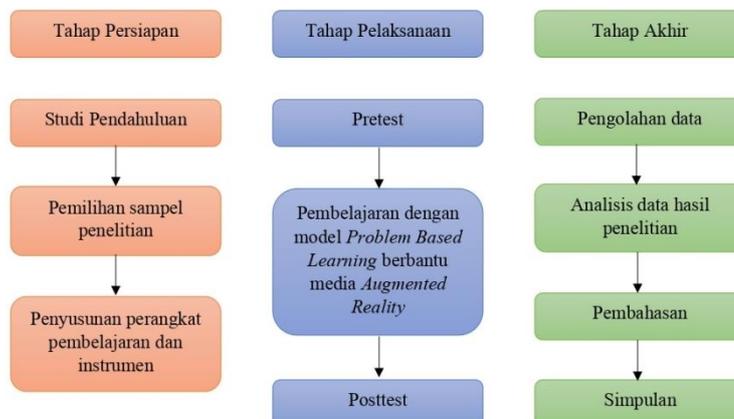
*Learning* berbantu media *Augmented Reality*

Meskipun penelitian dengan desain *one group pretest-posttest* memiliki kelemahan karena tidak adanya kelompok pembandingan, tapi peneliti memiliki beberapa pertimbangan mengapa tetap menggunakan desain tersebut dalam penelitian. Salah satu keuntungannya yaitu dengan *pretest* yang diberikan dapat memberikan landasan untuk membuat komparasi minat belajar subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai X (*experimental treatment*).

Adapun langkah-langkah pelaksanaan dalam penelitian ini meliputi 3 tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan
  - a. Studi pendahuluan.
  - b. Konsultasi dengan pihak sekolah dan guru kelas IV mengenai waktu penelitian, populasi dan sampel yang akan dijadikan subyek penelitian.
  - c. Penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, LKPD, bahan ajar).

- d. Pembuatan instrumen penelitian yaitu berupa tes dan lembar observasi.
  - e. Melakukan uji coba instrumen tes.
  - f. Menganalisis hasil uji coba instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan.
2. Tahap pelaksanaan
    - a. Memberikan *pretest* angket minat belajar sebelum diberi perlakuan (treatment).
    - b. Memberikan perlakuan yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*
    - c. Memberikan *posttest* angket minat belajar setelah diberi perlakuan.
  3. Tahap akhir
    - a. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* angket minat belajar serta menganalisis instrumen lain seperti lembar observasi.
    - b. Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian.
    - c. Memberikan simpulan berdasarkan pengolahan data.



**Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian**

## **D. Populasi, Sampel dan Sampling**

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain (Sugiyono, 2013). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN 3 Tubanan.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Tubanan tahun pelajaran 2021 / 2022 yaitu kelas IV dengan jumlah siswa adalah 20 orang (9 laki-laki dan 11 perempuan)

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengampilan sampel (Sugiyono, 2013). Dalam penentuan sampel penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh (sensus). Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 atau peneliti ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2013).

## **E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket sebelum dilakukan perlakuan/treatment (*pretest* angket minat belajar siswa) dan angket setelah dilakukan perlakuan (*posttest* angket minat belajar siswa). Selain itu teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan kegiatan observasi. Melalui adanya kegiatan observasi, peneliti akan dapat melakukan pengecekan aktivitas siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga peningkatan aktivitas siswa dapat diukur.

### **2. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu:

#### **a. Lembar Observasi**

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian (Widoyoko, 2014). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*. Lembar observasi digunakan sebagai data pendukung analisis data yang dilakukan.

#### **b. Lembar Angket**

Angket minat belajar siswa disusun peneliti sesuai dengan indikator yang mengungkap minat siswa dalam pembelajaran.

Adapun indikator yang dimaksud yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Angket penelitian diberikan kepada siswa kelas IV SDN 3 Tubanan yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan bantuan media *Augmented Reality*. Isi angket terdiri atas 20 item pernyataan, 16 pernyataan positif dan 4 pernyataan negatif.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar**

No	Indikator	No. Pernyataan		Jumlah Pernyataan
		Positif	Negatif	
1	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	1,3,4,16	11	5
2	Adanya ketertarikan dalam pembelajaran	7	5,6	3
3	Adanya perhatian dalam pembelajaran	8,9,17,2	10,12	6
4	Adanya keterlibatan dalam pembelajaran	13,14,18, 20,15	19	6
Jumlah		20		

Minat belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan skala Guttman yang berbentuk checklist dengan pilihan “Ya” dan “Tidak”.

Adapun skoring perhitungan dalam skala Guttman adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 3 Skoring Skala Guttman**

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1	Ya	0
Tidak	0	Tidak	1

Rumus untuk menghitung presentase minat belajar:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = angka presentase

F = jumlah jawaban responden

N = banyaknya responden

Setelah presentase diperoleh kemudian ditafsirkan dengan kalimat kualitatif dengan standar sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Presentase Skor Angket Minat Belajar Siswa**

Presentase	Keterangan
84% - 100%	Sangat Tinggi
68% - 83%	Tinggi
52% - 67%	Cukup
36% - 51%	Kurang
20% - 35%	Sangat Kurang

c. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3. Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket dengan skala Guttman untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa sehingga untuk melakukan uji validitas instrumen, peneliti menggunakan rumus Koefisien Reprodusibilitas ( $Kr$ ) dan Koefisien Skalabilitas ( $Ks$ ). Adapun rumus untuk menghitung koefisien Reprodusibilitas dan koefisien Skalabilitas adalah sebagai berikut:

1) Koefisien Reprodusibilitas ( $Kr$ )

$$Kr = 1 - \frac{e}{n}$$

Keterangan :

$Kr$  = koefisien Reprodusibilitas

$e$  = Jumlah kesalahan

$n$  = Jumlah pertanyaan x jumlah responden

Syarat penerimaan nilai koefisien Reprodusibilitas yaitu apabila koefisien Reprodusibilitas memiliki nilai  $> 0,90$ .

## 2) Koefisien Skalabilitas ( $K_s$ )

$$K_s = 1 - \frac{e}{x(n-Tn)}$$

Keterangan :

$e$  = Jumlah kesalahan

$x$  = 0,5 x jumlah responden

$n$  = Jumlah pertanyaan x jumlah responden

Syarat penerimaan nilai koefisien Skalabilitas yaitu apabila koefisien Reprodusibilitas memiliki nilai  $> 0,60$ .

Setelah peneliti melaksanakan uji instrumen, didapatkan hasil dari jumlah responden sebanyak 20 siswa dengan jumlah *error* sebesar 35, dengan koefisien Reprodusibilitas sebesar 0,938889 dan koefisien Skalabilitas sebesar 0,614035. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data tersebut adalah valid dan dapat digunakan, karena untuk koefisien Reprodusibilitas menunjukkan  $> 0,90$  dan koefisien skalabilitasnya menunjukkan  $> 0,60$ . Untuk perhitungan secara praktis, peneliti menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel* dengan hasil perhitungan terlampir.

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu instrument yang cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2014). Uji reabilitas dalam penelitian

ini menggunakan rumus KR 20 (Kuder Richardson), adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right]$$

Keterangan :

n = banyaknya item

p<sub>i</sub> = proporsi subyek yang menjawab item dengan benar

q<sub>i</sub> = proporsi subyek yang menjawab item dengan salah

St<sup>2</sup> = varians

r<sub>11</sub> = koefisien reliabilitas

Untuk menafsirkan reliabilitas tersebut menggunakan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas**

Nilai	Kriteria
-1,00 – 0,20	Reliabilitas sangat rendah
0,21 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,41 – 0,70	Reliabilitas cukup
0,71 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0,81 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan perhitungan reliabilitas yang telah dilakukan, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas**

Responden	$r_{11}$	Keterangan
18	0,274026	Reliabilitas rendah

## F. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis statistik.

### 1. Teknik Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian. Data yang di deskripsikan pada penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* yang telah diujikan.

### 2. Analisis Statistik

#### a. Uji Prasyarat Analisis

##### 1) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui normalitas suatu sampel dari populasi yang ada bisa menggunakan uji *liliefors*. Hipotesis statistika dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Sampel berasal dari data berdistribusi normal

$H_a$  = Sampel berasal dari data berdistribusi tidak normal

Hipotesis akan diterima atau ditolak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *liliefors*, yaitu:

a) Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya data berdistribusi normal.

b) Jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Menurut (Siregar, 2014) hipotesis adalah dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis akan dilakukan menggunakan uji-t.

### G. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut:

$H_0$  = Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* tidak efektif terhadap Minat Belajar Siswa, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima.

$H_1$  = Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* efektif terhadap Minat Belajar Siswa, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi, Tempat dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Tubanan yang beralamatkan di Jl. Kembang-Tubanan Km 6, Tubanan-Kembang-Jepara. SD Negeri 3 Tubanan termasuk salah satu SD Negeri yang didirikan oleh Pemerintah yang memiliki akreditasi A. SD Negeri 3 Tubanan memiliki 9 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 4 kamar mandi, 1 mushala, halaman sekolah dan lapangan olahraga. Adapun informasi lengkap mengenai SD Negeri 3 Tubanan terdapat dilampiran.

Penelitian ini diawali dengan melaksanakan studi pendahuluan melalui observasi di sekolah untuk menemukan sebuah permasalahan yang ada, menentukan populasi dan sampel yang akan dijadikan subyek penelitian serta menyusun instrumen penelitian. Untuk menentukan instrumen penelitian, perlu diadakan uji coba instrumen untuk menganalisis validitas dan reliabilitas sebagaimana dijelaskan pada paparan analisis data. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 dan 17 Mei dengan subyek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 3 Tubanan yang berjumlah sebanyak 20 siswa.

#### **B. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*, dimana terdapat *pretest*

sebelum mendapat treatment/perlakuan dan terdapat *posttest* setelah mendapat treatment/perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.

Adapun hasil data yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Skor *Pretest* dan *Posttest***

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	9	17
2	11	19
3	14	18
4	8	16
5	19	19
6	12	17
7	11	15
8	15	19
9	13	16
10	15	16
11	10	15
12	13	18
13	8	15
14	11	19
15	12	18
16	12	19
17	14	19
18	11	19
19	9	17
20	11	16
Jumlah	238	347

Berdasarkan Tabel 4. 1 bahwa dari rata-rata skor *posttest* setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based*

*Learning* berbantu media *Augmented Reality*. Adapun rincian skor minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Skor Minat Belajar Siswa sebelum Pembelajaran**

No	Skor Minat	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori Minat
1	9	20	45	Kurang
2	11	20	55	Cukup
3	14	20	70	Tinggi
4	8	20	40	Kurang
5	19	20	95	Sangat Tinggi
6	12	20	60	Cukup
7	11	20	55	Cukup
8	15	20	75	Tinggi
9	13	20	65	Cukup
10	15	20	75	Tinggi
11	10	20	50	Kurang
12	13	20	65	Cukup
13	8	20	40	Kurang
14	11	20	55	Cukup
15	12	20	60	Cukup
16	12	20	60	Cukup
17	14	20	70	Tinggi
18	11	20	55	Cukup
19	9	20	45	Kurang
20	11	20	55	Cukup

**Tabel 4. 3 Kriteria Minat Belajar Siswa sebelum Pembelajaran**

Interval Skor	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa (%)	Kriteria Minat
84% - 100%	1	5	Sangat Tinggi
68% - 83%	4	20	Tinggi
52% - 67%	10	50	Cukup
36% - 51%	5	25	Kurang
20% - 35%	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel 4. 3 pada saat pembelajaran sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* memperoleh skor minat belajar dengan interval skor yang telah ditentukan, yaitu interval skor 84% - 100% terdapat 1 siswa dengan kriteria minat belajar sangat tinggi, interval skor 68% - 83% terdapat 4 siswa dengan kriteria minat belajar tinggi, interval skor 52% - 67% terdapat 10 siswa dengan kriteria minat belajar cukup dan interval skor 36% - 51% terdapat 5 siswa dengan kriteria minat belajar kurang.

**Tabel 4. 4 Skor Minat Belajar Siswa setelah Pembelajaran**

No	Skor Minat	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori Minat
1	17	20	85	Sangat Tinggi
2	19	20	95	Sangat Tinggi
3	18	20	90	Sangat Tinggi
4	16	20	80	Tinggi
5	19	20	95	Sangat Tinggi
6	17	20	85	Sangat Tinggi
7	15	20	75	Tinggi
8	19	20	95	Sangat Tinggi
9	16	20	80	Tinggi
10	16	20	80	Tinggi
11	15	20	75	Tinggi
12	18	20	90	Sangat Tinggi
13	15	20	75	Tinggi
14	19	20	95	Sangat Tinggi
15	18	20	90	Sangat Tinggi
16	19	20	95	Sangat Tinggi
17	19	20	95	Sangat Tinggi
18	19	20	95	Sangat Tinggi
19	17	20	85	Sangat Tinggi
20	16	20	80	Tinggi

**Tabel 4. 5 Kriteria Minat Belajar Siswa setelah Pembelajaran**

<b>Interval Skor</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Jumlah Siswa (%)</b>	<b>Kriteria Minat</b>
84% - 100%	13	65	Sangat Tinggi
68% - 83%	7	35	Tinggi
52% - 67%	-	-	Cukup
36% - 51%	-	-	Kurang
20% - 35%	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel 4. 5 pada saat pembelajaran setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* memperoleh skor minat belajar dengan interval skor yang telah ditentukan, salah satunya interval skor 84% - 100% terdapat 13 siswa dengan kriteria minat belajar sangat tinggi dan interval skor 68% - 83% terdapat 7 siswa dengan kriteria minat belajar tinggi.

### **C. Uji Persyaratan Analisis Data**

Pengolahan data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel* untuk menguji variabel-variabel dalam penelitian yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

#### **1. Uji normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan uji *liliefors*. Adapun langkah-langkahnya untuk menguji normalitas dengan menggunakan metode *liliefors* adalah:

- a. Pengamatan  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$  dengan

rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  ( $\bar{x}$  dan  $s$  merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal

baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ , jika nilai  $Z$  negatif maka nilai  $F(z_i)$  adalah  $0,5 - Z_{\text{tabel}}$ , jika nilai  $Z$  positif maka nilai  $F(z_i)$  adalah  $0,5 + Z_{\text{tabel}}$ .

- c. Selanjutnya dihitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$  jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_i)$ , maka  $S(z_i) =$

$$\frac{\text{Banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- d. Hitung  $F(z_i) - S(z_i)$ , kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini adalah  $L_0$ .
- f. Tentukan nilai  $L_{\text{tabel}}$  dengan bantuan tabel nilai kritis  $L$  untuk uji *liliefors* dengan taraf  $\alpha = 5\%$ .
- g. Bandingkan nilai  $L_{\text{tabel}}$  dengan  $L_0$  untuk menghitung diterima atau ditolaknyanya hipotesis yang telah dibuat, dengan kriteria:
- 1) Jika  $L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, artinya data berdistribusi normal.
  - 2) Jika  $L_{\text{hitung}} > L_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal.

Adapun perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Awal

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui apakah skor *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas awal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 6 Uji Normalitas Awal**

Responden	Skor	$L_0$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
20	<i>Pretest</i>	0,1368	0,190	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4. 7 hasil perhitungan dari skor *pretest* diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar 0,1368 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,190 dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 20$ . Dengan demikian  $L_{hitung}$  (0,1368) <  $L_{tabel}$ , (0,190) maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Data dan perhitungan uji normalitas awal dapat dilihat dilampiran.

b. Uji Normalitas Akhir

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui apakah skor *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 7 Uji Normalitas Akhir**

Responden	Skor	$L_0$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
20	<i>Posttest</i>	0,1659	0,190	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4. 7 hasil perhitungan dari skor *pretest* diperoleh  $L_{hitung}$  0,1659 sebesar dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,190 dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 20$ . Dengan demikian  $L_{hitung} (0,1659) < L_{tabel} (0,190)$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Data dan perhitungan uji normalitas akhir dapat dilihat dilampiran.

#### D. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *paired samples t test* yang dilakukan untuk membandingkan hasil data *pretest* dan *posttest* serta menentukan ada atau tidaknya perbedaan sebagai akibat dari perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*. Uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*software statistical product and service solution*) dengan menu *analyze – compare mean – paired samples t test*.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : (Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* tidak efektif terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan)

$H_1$  : (Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Augmented Reality* efektif terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SDN 3 Tubanan)

Kriteria perhitungan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $db = n-1$  dari taraf signifikan 5% maka dikatakan terdapat peningkatan minat belajar siswa atau  $H_0$  ditolak. Sebaliknya apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan  $db = n-1$  dari taraf signifikan 5% maka tidak terdapat peningkatan minat belajar siswa atau  $H_0$  diterima. Uji t dalam perhitungan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	11,90	20	2,673	,598
Posttest	17,35	20	1,531	,342

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	20	,472	,036

**Paired Samples Test**

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest - Posttest	-5,450	2,373	,531	-6,560	-4,340	10,273	19	,000	

Berdasarkan hasil analisis uji t menggunakan program SPSS diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,273 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,093 dengan  $db = n-1 = 19$  dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV khususnya pada tema 6 subtema 1.

#### **E. Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021 / 2022 di SDN 3 Tubanan Jepara dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini diawali dengan melaksanakan studi pendahuluan melalui observasi di sekolah untuk menemukan sebuah permasalahan yang ada dan diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan yang berkaitan rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan karena kurangnya Inovasi atau Variasi dalam kegiatan pembelajaran serta belum menggunakan Media pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk mengatasi masalah di yang timbul tersebut, maka perlu dilakukan sebuah pembelajaran baru yang inovatif dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi dengan memberikan perlakuan / treatment dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*.

Penelitian ini diawali dengan membuat angket uji coba untuk diuji cobakan di kelas yang berbeda atau kelas yang sudah pernah menerima materi yang akan dijadikan penelitian. Dalam penelitian ini angket uji coba tersebut

diujikan kepada subyek yang berjumlah 18 siswa. Setelah angket uji coba diujikan, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

Pemberian perlakuan dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pembelajaran dengan materi yang sama. Peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* pada mata pelajaran di tema 6 subtema 1. Pemberian perlakuan dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* yang dilakukan peneliti memuat 5 sintak, yaitu:

1. Orientasi masalah

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti memperlihatkan sebuah marker cita-citaku yang di dalamnya terdapat permasalahan untuk diselesaikan bersama. Kemudian peneliti mengaitkan materi cita-citaku dengan siklus hidup daur hewan.

2. Mengorganisasikan belajar

Peneliti membantu siswa untuk mengidentifikasi dan menyampaikan tugas yang akan diselesaikan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk memecahkan sebuah permasalahan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Siswa secara berkelompok diminta untuk mengaplikasikan media *Augmented Reality* secara bergantian. Media *Augmented Reality* dalam penelitian ini digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih

interaktif serta siswa menjadi lebih mudah menyerap materi yang diajarkan karena *Augmented Reality* dapat menyuguhkan objek-objek visual secara nyata.

3. Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok

Peneliti membimbing pemecahan masalah dengan memberikan stimulus agar peserta didik menggunakan kemampuan bernalarnya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

a. Permasalahan pertama, siswa diminta untuk mengisi tabel berkaitan dengan daur hidup hewan. Pada permasalahan ini, siswa tidak menemukan kendala untuk menjawab, semua kelompok menjawab dengan benar pertanyaan yang ada.

b. Permasalahan kedua, siswa diminta untuk menyelesaikan teka-teki yang terdapat di dalam media *Augmented Reality*. Pada permasalahan kedua ini, sebagian kelompok menjawab benar, namun ada beberapa kelompok yang mendapatkan skor terendah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Peneliti meminta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan hasil karyanya di depan kelas. Hasil karya siswa adalah sebuah laporan tentang penyelesaian setiap permasalahan yang siswa temukan.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Peneliti melakukan evaluasi proses pemecahan masalah pada proses pembelajaran hari ini dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami pada fase sebelumnya.

Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji normalitas untuk mengetahui sampel berasal dari data berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui sampel berasal dari data berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan uji normalitas awal dengan menggunakan hasil *pretest* dan hasil uji normalitas akhir dengan menggunakan *posttest*.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas awal menggunakan uji *liliefors*, diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar 0,1368 dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,190 dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 20$ . Dengan demikian  $L_{hitung} (0,1368) < L_{tabel} (0,190)$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Sedangkan perhitungan uji normalitas akhir menggunakan uji *liliefors*, diperoleh  $L_{hitung}$  0,1659 sebesar dan  $L_{tabel}$  sebesar 0,190 dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 20$ . Dengan demikian  $L_{hitung} (0,1659) < L_{tabel} (0,190)$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Oleh karena itu, dari data hasil *pretest* dan *posttest* memenuhi kriteria pengujian karena keduanya berdistribusi normal.

Setelah dilakukan analisis dan perhitungan data dengan menggunakan uji *paired samples t<sub>test</sub>* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,273 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,093 dengan  $db = n-1 = 19$  dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV khususnya pada tema 6 subtema 1.

Penelitian serupa dilakukan oleh Sutan dan Daulat (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*) pada Mata Pelajaran Sains di Kelas V SDN 10 Ulu Mahuam Tahun Pelajaran 2021/2022”. Dalam hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi pokok sumber daya alam dan penggunaannya. Hal tersebut terbukti dari persentase rata-rata hasil observasi minat belajar siswa meningkat dari 28,35 dengan nilai 35,43 pada saat siklus I (Pertemuan I) menjadi 38,21 dengan nilai 47,7 pada saat siklus I (Pertemuan II). Kemudian pada siklus II persentase rata-rata hasil observasi siswa telah meningkat menjadi 53,27 dengan nilai 66,58 pada siklus II (Pertemuan I) menjadi 64,18 dengan nilai 80,23 siklus II (Pertemuan II).

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmentd Reality* efektif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada kelas IV Tema 6 Subtema 1 di SD Negeri 3 Tubanan.

## BAB V

### SIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan data dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil perhitungan uji t menggunakan metode *paired samples t<sub>test</sub>* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,273 > 2,093$ ), sehingga  $H_1$  dalam penelitian ini diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN 3 Tubanan.
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada materi kelas IV tema 6 subtema 1 di SDN 3 Tubanan. Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata skor *posttest* siswa kelas IV setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diharapkan guru dapat mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* sebagai alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Diharapkan adanya kerjasama antara guru dan orang tua siswa dalam rangka menciptakan kondisi belajar yang sehat bagi para siswa, seperti memanfaatkan media pembelajaran seperti media *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar siswa dirumah maupun disekolah.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang telah dilakukan ini tidak terlepas dari keterbatasan, adapun keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Peneliti hanya mengambil sampel satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang di SD Negeri 3 Tubanan.
2. Penelitian ini terbatas pada Tema 6 “Cita-Citaku” Subtema 1 “Aku dan Cita-Citaku” Pembelajaran 1 dan 2.
3. Waktu yang tersedia dalam penelitian relatif singkat.
4. Penelitian ini hanya terbatas pada kelas IV SD Negeri 3 Tubanan tahun pelajaran 2021/2022, apabila penelitian dilakukan di sekolah lain, maka hasil penelitian yang diperoleh akan berbeda.

5. Keterbatasan jumlah smartphone untuk mengaplikasikan media *Augmented Reality*, sehingga siswa harus dibentuk kedalam beberapa kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. K. D. S., Suryawan, I. A. J., & Adnyana, K. S. (2021). *Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual dalam Masa Pandemi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS*. Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD, 1(1).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Asnita, A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dilengkapi Media Kartu Soal terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia di Smk Muhammadiyah Cerenti*. Jom Ftk Uniks (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS), 1(1), 61-65.
- Astyaningrum, S., & Suyitno, Y. P. *Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Penilaian Kognitif Subtema Keseimbangan Ekosistem Kelas V SD*. JS (Jurnal Sekolah), 2(1), 102-106.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, <https://bsnp-indonesia.org/2020/03/standar-pendidikan-dan-merdeka-belajar/> diakses pada tanggal (10 April 2022 )
- Baidhawi, M. (2017). *Efektivitas Penggunaan Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Analogi Fokus Aksi Refleksi (FAR) Berbantu Media eXe Learning Pada Materi Asam dan Basa di SMA* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Billah, F. A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa*. Jambura Economic Education Journal, 2(2), 70-79.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (B. S. Fatmawati). Bumi Aksara.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). *Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku*. Mimbar PGSD Undiksha, 8(3), 342-350.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat GAME Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Pitaloka, C. D., Saputro, B. A., & Reffine, F. *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Penalaran Siswa Kelas II Ditinjau Dari Materi Pecahan Berbantu Media Audio-Visual*. JS (Jurnal Sekolah), 5(4), 13-22.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenada Media.
- Raudhatul, J. (2020). *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* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Saraswatha, I. M. D., Japa, I. G. N., & Wibawa, I. M. C. (2016). *Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV*. MIMBAR PGSD Undiksha, 4(1).
- Sholikhakh, R. A., Pujiarto, H., & Suwandono, S. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika*. Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 3(1), 33-39.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Siregar, S. M. D., & Saragi, D. (2022, July). *Efektifitas Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Learning) pada Mata Pelajaran Sains di Kelas V SDN 10 Ulu Mahuam Tahun Pelajaran 2021/2022*. Seminar Nasional 2022-NBM Arts.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Subekti, E.E. & Sukanto (2021). *Modul Statistika Lanjut PGSD*. Universitas PGRI Semarang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharia, M., & Widiyaningrum, P. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Zat Adiktif dan Psicotropika dengan Problem Based Learning di SMP*. Journal of Innovative Science Education, 2(1).

- Sumaiyah, S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika dalam Pokok Bahasan Bilangan Bulat Dan Pecahan Kelas VII MTs NW Ijobalit Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS HAMZANWADI).
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wang, Z., & Adesope, O. (2016). Exploring the Effects of Seductive Details with The 4-Phasemodel of Interest. *Learning and Motivation*, 55 (2), 65-77.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zulfa, E., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Sequenced Berbantu Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 18-22.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Deskripsi Sekolah

### SDN 3 TUBANAN

1	Nama Sekolah	:	SD Negeri 3 Tubanan	
2	NPSN	:	20318143	
3	Jenjang Pendidikan	:	SD	
4	Status Sekolah	:	Negeri	
5	Alamat Sekolah	:	Jl. Kembang-Tubanan Km 6, Tubanan- Kembang-Jepara	
	RT / RW	:	04 / 04	
	Kode Pos	:	59453	
	Kelurahan	:	Tubanan	
	Kecamatan	:	Kembang	
	Kabupaten	:	Jepara	
	Provinsi	:	Jawa Tengah	
	Negara	:	Indonesia	
6	Posisi Geografis	:	6.574574606006013	Lintang
			110.687255859375	Bujur
7	SK Pendirian Sekolah	:	421/0020/VI/92/85	
8	Tanggal SK Pendirian	:	1985-04-01	
9	SK Izin Operasional	:	Perbup Nomor 1 Tahun 2018	
10	Tanggal SK Izin Operasional	:	2018-01-10	

**Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA  
(SD NEGERI 3 TUBANAN)**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Adhiyastha Nevan P	L
2	Anang Cahya K	L
3	Azzah Annur Syafa'ah	P
4	Bian Arfa Rezky	L
5	Damaira Putri Senandung	P
6	Excella Fasta A	L
7	Fajar Wahyu Aditya	L
8	Fatma Mutia Andhini	P
9	Gadlyes Ayda P	P
10	Gisella El Zahra	P
11	Muhammad Eggi Putra	L
12	Muhammad Rasya Ahlal	L
13	Nayra Adinda Rahma P	P
14	Sava Aulia Ramadhani	P
15	Sri Putih	P
16	Sekar Ayu Gondoningrat	P
17	Vela Shyfa Aulia	P
18	Zulia Nurfidiani	P

**Lampiran 3. Daftar Nama Siswa Kelas Penelitian**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS PENELITIAN  
(SD NEGERI 3 TUBANAN)**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ahmad Reza Robika	L
2	Ahmad Richo Aditya	L
3	Alya Salwa Salsabila	P
4	Arum Setyoningsih	P
5	Clarissa Neola Silva	P
6	Fadhillah Auliya Agustina	P
7	Fajar Bagus Prasetyo	L
8	Izza Arjuna Fatah	L
9	Khaileily Ramadani	P
10	Khailila Ramadhani	P
11	Monica Puspa Dwi Kirana	P
12	Muhammad Andypta Pratama	L
13	Nakula Irfan Maulana	L
14	Nikita Adinda Juliyana	P
15	Rizki Dita Arfiansyah	L
16	Sayuk Rosalinda	P
17	Sintesa Vagita Amelia	P
18	Virginia Nurul Ramandhani	P
19	Wafiq Risqi Al-Ansori Zuliyanto	L
20	Wahyu Eko Prasetyo	L

## Lampiran 4. Surat Izin Penelitian



### UNIVERSITAS PGRI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang – Indonesia  
Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com) Homepage: [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

Nomor : 0536/IP-AM/FIP/UPGRIS/IV/2022  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

27 April 2022

Yth. Kepala SD Negeri 03 Tubanan  
di Kab. Jepara

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Charisma Annuritzta Arliana  
N P M : 18120097  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING  
BERBANTU MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN JEPARA**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



a.n Dekan  
Wakil Dekan I,

**Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.**  
NPP 098401240

## Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA**  
**SD NEGERI 3 TUBANAN**

Alamat :Jl. Kembang-Tubanan Km 6, Tubanan-Kembang-Jepara, kode pos 59453.

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 424/37/V/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kisno, S.Pd  
NIP : 19620804 198304 1 007  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 3 Tubanan

Menerangkan bahwa :

Nama : Charisma Annuritza Arliana  
NPM : 18120097  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar-benar telah melaksanakan penelitian yang berjudul “KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN” pada tanggal 14 dan 17 Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tubanan, 20 Mei 2022

Kepala SD Negeri 3 Tubanan



**KISNO, S.Pd**

NIP. 19620804 198304 1 007

## Lampiran 6. Uji Validitas

### UJI VALIDITAS

Validitas																									
No	Inisial	Item																			Benar (+)	Benar (-)	Total Benar	Jawaban "YA"	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19					20
1	ANP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	4	17	15
2	ACK	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	6	20	14
3	ANS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	4	17	15
4	BAR	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	11	5	16	12
5	DPS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	5	18	14
6	EFA	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12	6	18	12
7	FWA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	13	6	19	13
8	FMA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13	6	19	13
9	GAP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	6	20	14
10	GEZ	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	6	20	14
11	MEP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	13	5	18	14
12	MRA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	13	6	19	13
13	NARP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	6	20	14
14	SAR	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	5	19	15
15	SP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	6	20	14
16	SAG	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13	6	19	13
17	VSA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13	6	19	13
18	ZN	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	6	20	14
Total Benar		338																						246	
<i>e</i>		22																							
<i>n</i>		360																							

**Rumus yang digunakan:**

1. Koefisien Reprodusibilitas ( $Kr$ )

$$Kr = 1 - \frac{e}{n}$$

Keterangan :

$Kr$  = koefisien Reprodusibilitas

$e$  = Jumlah kesalahan

$n$  = Jumlah pertanyaan x jumlah responden

**Kriteria:**

Jika koefisien Reprodusibilitas memiliki nilai  $> 0,90$ .

**Perhitungan:**

$$\begin{aligned} Kr &= 1 - \frac{e}{n} \\ &= 1 - \frac{22}{360} \\ &= 0,938889 \end{aligned}$$

2. Koefisien Skalabilitas ( $Ks$ )

$$Ks = 1 - \frac{e}{x(n-Tn)}$$

Keterangan :

$e$  = Jumlah kesalahan

$x$  = 0,5 x jumlah responden

$n$  = Jumlah pertanyaan x jumlah responden

**Kriteria:**

Jika koefisien Skalabilitas memiliki nilai  $> 0,60$ .

**Perhitungan:**

$$\begin{aligned} Ks &= 1 - \frac{e}{x(n-Tn)} \\ &= 1 - \frac{22}{0,5(360-246)} \\ &= 0,614035 \end{aligned}$$

## Lampiran 7. Uji Reliabilitas

### UJI RELIABILITAS

Reliabilitas																						
No	Inisial	Item																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	ANP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
2	ACK	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
3	ANS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	BAR	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1
5	DPS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	EFA	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
7	FWA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
8	FMA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
9	GAP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
10	GEZ	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
11	MEP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
12	MRA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1
13	NARP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
14	SAR	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
15	SP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
16	SAG	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
17	VSA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
18	ZN	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
p		1	1	0,94	0,94	0,94	0,94	1	1	0,94	0,89	1	0,89	0,94	0,78	0,89	0,94	0,94	0,94	0,89	0,94	0,94
q		0	0	0,06	0,06	0,06	0,06	0	0	0,06	0,11	0	0,11	0,06	0,22	0,11	0,06	0,06	0,06	0,11	0,06	0,06
pq		0	0	0,05	0,05	0,05	0,05	0	0	0,05	0,1	0	0,1	0,05	0,17	0,1	0,05	0,05	0,05	0,1	0,05	0,05
pq		1,092593																				
n		20																				
var		1,477124																				

**Rumus yang digunakan :**

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right]$$

Keterangan :

$n$  = banyaknya item

$p_i$  = proporsi subyek yang menjawab item dengan benar

$q_i$  = proporsi subyek yang menjawab item dengan salah

$St^2$  = varians

$r_{11}$  = koefisien reabilitas

**Perhitungan :**

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right] \\ &= \left[ \frac{20}{20-1} \right] \left[ \frac{1,477124 - 1,092593}{1,477124} \right] \\ &= 0,274026 \end{aligned}$$

**Lampiran 8. Uji Normalitas Awal (*Pretest*)**

Normalitas Awal ( <i>Pretest</i> )							
No	Inisial	$X_i$	$Z_i$	$Z_{tabel}$	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	AS	8	-1,50	0,4332	0,0668	0,1	0,0332
2	NIM	8	-1,50	0,4332	0,0668	0,1	0,0332
3	ARR	9	-1,11	0,3665	0,1335	0,2	0,0665
4	WRAAZ	9	-1,11	0,3665	0,1335	0,2	0,0665
5	MPDK	10	-0,73	0,2673	0,2327	0,25	0,0173
6	ARA	11	-0,35	0,1368	0,3632	0,5	0,1368
7	FBP	11	-0,35	0,1368	0,3632	0,5	0,1368
8	NAJ	11	-0,35	0,1368	0,3632	0,5	0,1368
9	VNR	11	-0,35	0,1368	0,3632	0,5	0,1368
10	WEP	11	-0,35	0,1368	0,3632	0,5	0,1368
11	FAA	12	0,04	0,016	0,516	0,65	0,134
12	RDA	12	0,04	0,016	0,516	0,65	0,134
13	SR	12	0,04	0,016	0,516	0,65	0,134
14	KR	13	0,42	0,1628	0,6628	0,75	0,0872
15	MAP	13	0,42	0,1628	0,6628	0,75	0,0872
16	ASS	14	0,81	0,291	0,791	0,85	0,059
17	SVA	14	0,81	0,291	0,791	0,85	0,059
18	IAF	15	1,19	0,383	0,883	0,95	0,067
19	KR	15	1,19	0,383	0,883	0,95	0,067
20	CNS	19	2,72	0,383	0,883	1	0,117
$L_0$	0,1368						
Rata-Rata	11,9						
Simpangan Baku	2,605762844						
$L_{tabel}$	0,190						
Keterangan	$L_{hitung} < L_{tabel}$ maka $H_0$ diterima, artinya data berdistribusi normal						

**Lampiran 9. Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)**

<b>Normalitas Akhir (<i>Posttest</i>)</b>							
No	Inisial	Xi	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	FBP	15	-1,57	0,4418	0,0582	0,15	0,0918
2	MPDK	15	-1,57	0,4418	0,0582	0,15	0,0918
3	NIM	15	-1,57	0,4418	0,0582	0,15	0,0918
4	AS	16	-0,90	0,3159	0,1841	0,35	0,1659
5	KR	16	-0,90	0,3159	0,1841	0,35	0,1659
6	KR	16	-0,90	0,3159	0,1841	0,35	0,1659
7	WEP	16	-0,90	0,3159	0,1841	0,35	0,1659
8	ARR	17	-0,23	0,091	0,409	0,5	0,091
9	FAA	17	-0,23	0,091	0,409	0,5	0,091
10	WRAAZ	17	-0,23	0,091	0,409	0,5	0,091
11	ASS	18	0,44	0,17	0,67	0,65	0,02
12	MAP	18	0,44	0,17	0,67	0,65	0,02
13	RDA	18	0,44	0,17	0,67	0,65	0,02
14	ARA	19	1,11	0,3665	0,8665	1	0,1335
15	CNS	19	1,11	0,3665	0,8665	1	0,1335
16	IAF	19	1,11	0,3665	0,8665	1	0,1335
17	NAJ	19	1,11	0,3665	0,8665	1	0,1335
18	SR	19	1,11	0,3665	0,8665	1	0,1335
19	SVA	19	1,11	0,3665	0,8665	1	0,1335
20	VNR	19	1,11	0,3665	0,8665	1	0,1335
$L_0$	0,1659						
Rata-Rata	17,35						
Simpangan Baku	1,492481156						
$L_{tabel}$	0,190						
Keterangan	$L_{hitung} < L_{tabel}$ maka $H_0$ diterima, artinya data berdistribusi normal						

## Lampiran 10. Lembar Observasi

### LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama :

No Absen :

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	4	3	2	1
Minat Belajar	Perasaan Senang	1. Siswa menyukai media dan model pembelajaran yang digunakan guru				
		2. Siswa senang ketika guru mengajar menggunakan model dan media pembelajaran				
		3. Siswa bersukacita pada saat melakukan kegiatan pembelajaran				
	Ketertarikan	1. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran				
		2. Siswa cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok				
	Perhatian	1. Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi				
		2. Siswa memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru				
		3. Siswa tidak bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi				
	Keterlibatan	1. Siswa melibatkan diri selama proses pembelajaran				
		2. Siswa menjawab setiap pertanyaan dari guru				

## Lampiran 11. Hasil Observasi

### LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama : Clarissa Neola S

No Absen : 5

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	4	3	2	1
Minat Belajar	Perasaan Senang	1. Siswa menyukai media dan model pembelajaran yang digunakan guru	✓			
		2. Siswa senang ketika guru mengajar menggunakan model dan media pembelajaran	✓			
		3. Siswa bersukacita pada saat melakukan kegiatan pembelajaran	✓			
	Ketertarikan	1. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran	✓			
		2. Siswa cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok		✓		
	Perhatian	1. Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi	✓			
		2. Siswa memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru	✓			
		3. Siswa tidak bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi	✓			
	Keterlibatan	1. Siswa melibatkan diri selama proses pembelajaran	✓			
		2. Siswa menjawab setiap pertanyaan dari guru		✓		

## Lampiran 12. Angket *Pretest*

### PRETEST ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah salah satu dari alternatif jawaban.
3. Beri tanda centang (√) pada tempat yang tersedia sesuai keadaan dan pengalamammu selama mengikuti pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya senang selama mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru		
2	Saya selalu menyimak dengan baik pembelajaran yang disampaikan oleh guru		
3	Saya suka terhadap materi yang sedang dijelaskan guru dan akan terus mempelajarinya		
4	Saya merasa gembira selama proses pembelajaran karena cara mengajar guru yang menarik dan menyenangkan		
5	Saya cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok		
6	Saya mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung karena tidak tertarik		

	mengikutinya		
7	Saya lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran		
8	Saya selalu memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru		
9	Saya sangat bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung		
10	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi		
11	Saya merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung		
12	Selama proses pembelajaran, guru memberikan cara belajar yang kurang bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar		
13	Saya melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung		
14	Sebelum pembelajaran dimulai, saya mempelajari materi yang akan dibahas		
15	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan cermat		
16	Saya mencatat setiap penjelasan materi yang disampaikan guru		
17	Saya fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru		
18	Saya sudah mempersiapkan buku pembelajaran yang akan dipelajari sebelum guru menyuruh		
19	Sesi diskusi dan tanya jawab dalam		

	pembelajaran membuat saya bosan		
20	Saya akan bertanya kepada teman atau guru apabila saya merasa kesulitan dalam memahami materi		

### Lampiran 13. Angket *Posttest*

#### POSTTEST ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah salah satu dari alternatif jawaban.
3. Beri tanda centang (√) pada tempat yang tersedia sesuai keadaan dan pengalamammu selama mengikuti pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya senang selama mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )		
2	Saya selalu menyimak dengan baik pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )		
3	Saya suka terhadap materi yang sedang dijelaskan guru dan akan terus mempelajarinya		
4	Saya merasa gembira selama proses pembelajaran karena cara mengajar guru yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model dan media AR		

	<i>(Augmented Reality)</i>		
5	Saya cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok		
6	Saya mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung karena tidak tertarik mengikutinya		
7	Saya lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran menggunakan model dan media AR <i>(Augmented Reality)</i>		
8	Saya selalu memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model dan media AR <i>(Augmented Reality)</i>		
9	Saya sangat bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model dan media AR <i>(Augmented Reality)</i>		
10	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi dengan menggunakan model dan media AR <i>(Augmented Reality)</i>		
11	Saya merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung		
12	Selama proses pembelajaran, guru memberikan cara belajar yang kurang bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar		
13	Saya melibatkan diri selama proses		

	pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )		
14	Sebelum pembelajaran dimulai, saya mempelajari materi yang akan dibahas		
15	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan cermat		
16	Saya mencatat setiap penjelasan materi yang disampaikan guru		
17	Saya fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru		
18	Saya sudah mempersiapkan buku pembelajaran yang akan dipelajari sebelum guru menyuruh		
19	Sesi diskusi dan tanya jawab dalam pembelajaran membuat saya bosan		
20	Saya akan bertanya kepada teman atau guru apabila saya merasa kesulitan dalam memahami materi		

## Lampiran 14. Hasil Angket *Pretest* dan *Posttest* Siswa

### PRETEST ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : *Ahmad Rizki Robika*

No. Absen : 1

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah salah satu dari alternatif jawaban.
3. Beri tanda centang (✓) pada tempat yang tersedia sesuai keadaan dan pengalamammu selama mengikuti pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya senang selama mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru	✓	
2	Saya selalu menyimak dengan baik pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓
3	Saya suka terhadap materi yang sedang dijelaskan guru dan akan terus mempelajarinya	✓	
4	Saya merasa gembira selama proses pembelajaran karena cara mengajar guru yang menarik dan menyenangkan	✓	
5	Saya cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok		✓
6	Saya mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung karena tidak tertarik mengikutinya	✓	
7	Saya lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran	✓	
8	Saya selalu memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru		✓
9	Saya sangat bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung		✓
10	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi		✓
11	Saya merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
12	Selama proses pembelajaran, guru memberikan cara	✓	

	belajar yang kurang bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar		
13	Saya melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung		✓
14	Sebelum pembelajaran dimulai, saya mempelajari materi yang akan dibahas		✓
15	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan cermat	✓	
16	Saya mencatat setiap penjelasan materi yang disampaikan guru		✓
17	Saya fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru		✓
18	Saya sudah mempersiapkan buku pembelajaran yang akan dipelajari sebelum guru menyuruh		✓
19	Sesi diskusi dan tanya jawab dalam pembelajaran membuat saya bosan		✓
20	Saya akan bertanya kepada teman atau guru apabila saya merasa kesulitan dalam memahami materi	✓	

**POSTTEST ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**

Nama : Ahmad Reza Robika

No. Absen : 1

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah salah satu dari alternatif jawaban.
3. Beri tanda centang (✓) pada tempat yang tersedia sesuai keadaan dan pengalamammu selama mengikuti pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya senang selama mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
2	Saya selalu menyimak dengan baik pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
3	Saya suka terhadap materi yang sedang dijelaskan guru dan akan terus mempelajarinya	✓	
4	Saya merasa gembira selama proses pembelajaran karena cara mengajar guru yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
5	Saya cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok		✓
6	Saya mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung karena tidak tertarik mengikutinya		✓
7	Saya lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
8	Saya selalu memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
9	Saya sangat bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan	✓	

	model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )		
10	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )		✓
11	Saya merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung		✓
12	Selama proses pembelajaran, guru memberikan cara belajar yang kurang bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar		✓
13	Saya melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
14	Sebelum pembelajaran dimulai, saya mempelajari materi yang akan dibahas		✓
15	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan cermat	✓	
16	Saya mencatat setiap penjelasan materi yang disampaikan guru		✓
17	Saya fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru	✓	
18	Saya sudah mempersiapkan buku pembelajaran yang akan dipelajari sebelum guru menyuruh		✓
19	Sesi diskusi dan tanya jawab dalam pembelajaran membuat saya bosan		✓
20	Saya akan bertanya kepada teman atau guru apabila saya merasa kesulitan dalam memahami materi	✓	

**PRETEST ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**

Nama : *Khairi Ramadani*

No. Absen : 10

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah salah satu dari alternatif jawaban.
3. Beri tanda centang (✓) pada tempat yang tersedia sesuai keadaan dan pengalamammu selama mengikuti pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya senang selama mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru	✓	
2	Saya selalu menyimak dengan baik pembelajaran yang disampaikan oleh guru	✓	
3	Saya suka terhadap materi yang sedang dijelaskan guru dan akan terus mempelajarinya	✓	
4	Saya merasa gembira selama proses pembelajaran karena cara mengajar guru yang menarik dan menyenangkan	✓	
5	Saya cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok		✓
6	Saya mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung karena tidak tertarik mengikutinya		✓
7	Saya lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran	✓	
8	Saya selalu memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru	✓	
9	Saya sangat bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
10	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi	✓	
11	Saya merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
12	Selama proses pembelajaran, guru memberikan cara	✓	

	belajar yang kurang bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar		
13	Saya melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung		✓
14	Sebelum pembelajaran dimulai, saya mempelajari materi yang akan dibahas		✓
15	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan cermat	✓	
16	Saya mencatat setiap penjelasan materi yang disampaikan guru	✓	
17	Saya fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru	✓	
18	Saya sudah mempersiapkan buku pembelajaran yang akan dipelajari sebelum guru menyuruh	✓	
19	Sesi diskusi dan tanya jawab dalam pembelajaran membuat saya bosan		✓
20	Saya akan bertanya kepada teman atau guru apabila saya merasa kesulitan dalam memahami materi	✓	

### POSTTEST ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : Khairi Raza Romadoni

No. Absen : 10

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pilihlah salah satu dari alternatif jawaban.
3. Beri tanda centang (✓) pada tempat yang tersedia sesuai keadaan dan pengalamammu selama mengikuti pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya senang selama mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
2	Saya selalu menyimak dengan baik pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
3	Saya suka terhadap materi yang sedang dijelaskan guru dan akan terus mempelajarinya	✓	
4	Saya merasa gembira selama proses pembelajaran karena cara mengajar guru yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
5	Saya cenderung pasif ketika melakukan diskusi kelompok		✓
6	Saya mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung karena tidak tertarik mengikutinya		✓
7	Saya lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan model dan media pembelajaran AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
8	Saya selalu memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
9	Saya sangat bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan	✓	

	model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )		
10	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
11	Saya merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung		✓
12	Selama proses pembelajaran, guru memberikan cara belajar yang kurang bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar		✓
13	Saya melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model dan media AR ( <i>Augmented Reality</i> )	✓	
14	Sebelum pembelajaran dimulai, saya mempelajari materi yang akan dibahas		✓
15	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan cermat	✓	
16	Saya mencatat setiap penjelasan materi yang disampaikan guru		✓
17	Saya fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru	✓	
18	Saya sudah mempersiapkan buku pembelajaran yang akan dipelajari sebelum guru menyuruh		✓
19	Sesi diskusi dan tanya jawab dalam pembelajaran membuat saya bosan		✓
20	Saya akan bertanya kepada teman atau guru apabila saya merasa kesulitan dalam memahami materi	✓	

## Lampiran 15. Silabus

### SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 6 : Cita-Citaku  
Subtema 1 : Aku dan Cita-citaku

#### 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 dan di sekolah.
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.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberagaman di masyarakat</li> <li>• Keragaman kegiatan orang-orang di lingkungan dan manfaatnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan di lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menuliskan hasil pengamatan, dan menjelaskan hasil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Aplikasi Media SCI</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	<p>dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Mengetahui dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p>		<p>identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang disekitarnya.</li> <li>• Membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya.</li> <li>• Mengamati gambar dan lingkungan sekitar, dan mengidentifikasikan keragaman kegiatan dalam</li> </ul>		<p>peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami ciri-ciri puisi.</li> <li>• Memahami siklus makhluk hidup</li> <li>• Membandin</li> </ul>		
--	---	--	--	--	--	---	--	--

		<p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menerapkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>		masyarakat.		<p>gkan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui tanda tempo tinggi rendah nada pada lagu.</li> <li>• Memahami ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Memahami daur hidup makhluk hidup yang berbeda.</li> <li>• Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar</li> <li>• Memahami hubungan</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	<p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>3.6.1 Mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri puisi dengan benar.</p> <p>3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat puisi dengan baik dan benar.</p> <p>4.6.1 Mengidentifikasi dan melisankan isi puisi dengan baik dan benar.</p> <p>4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi dan amanat puisi</li> <li>• Hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Membuat puisi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar</li> <li>• Memahami hubungan</li> </ul>		

				<p>sendiri, dan menggunakan hasil pengamatannya tentang ciri-ciri puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan.</li> <li>• Mengamati puisi yang dibacakan temannya, dan menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta</li> </ul>		<p>karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami makna puisi</li> <li>• Memahami Keragaman kegiatan dalam masyarakat.</li> </ul> <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati ciri-ciri puisi</li> <li>• Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Mengidentifikasi siklus</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

				mampu menjelaskan makna puisi.		mahluk hidup.		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	3.2.1 Menganalisis siklus hidup makhluk hidup disekitar. 3.2.2 Menjelaskan siklus hidup makhluk hidup sekitar. 4.2.1 Menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup dengan baik dan mengidentifikasikan daur hidup kupu-kupu dan belalang dengan benar. 4.2.2 Mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siklus makhluk hidup</li> <li>Tahapan pertumbuhan manusia dan hewan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> <li>Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</li> <li>Mengamati lagu dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> <li>Menyanyikan lagu dengan tempo yang tepat.</li> <li>Mengamati puisi dan mengidentifikasi ciri-ciri yang berkaitan dengan akhir baris</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten	3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hubungan karakteristik ruang dengan SDA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengamatan dan berdiskusi dalam kelompok, untuk mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> <li>Menuangkan hasil</li> </ul>				

	<p>sampai tingkat provinsi.</p> <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>3.1.2 Menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Mendiskusikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat</p>		<p>diskusi dalam bentuk laporan, dan melaporkan hubungan antara karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi dan berdiskusi, dan mengidentifikasi n hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> </ul>		<p>pada bait.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur hidup kupu-kupu dan belalang.</li> <li>• Mengidentifikasi keragaman kegiatan di lingkungan sekitar.</li> <li>• Mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> <li>• Membuat puisi sendiri</li> <li>•</li> </ul>		
--	---	--	--	---	--	---	--	--

Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>provinsi.</p> <p>3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda tempo dan tinggi rendah nada</li> <li>• Syair lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan bernyanyi dengan tempo yang berbeda.</li> <li>• Menyanyikan lagu dan menyesuaikan tempo dengan jenis lagu dengan tepat.</li> <li>• Mencermati syair lagu, dan mengidentifikasikan tempo dan tinggi rendahnya nada dalam lagu.</li> <li>• Mengamati syair lagu dan menyanyikannya, serta mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendah nada.</li> </ul>	<p>Menjelaskan makna puisi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari tahu tentang keragaman kegiatan-kegiatan.</li> <li>• Membuat kesimpulan tentang hubungan karakteristik ruang dengan SDA</li> <li>• Menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Mengidentifikasi dan menilai tanda</li> </ul>		
--------------------------	--	--	--	--	--	--	--

						tempo tinggi rendahnya nada.		
--	--	--	--	--	--	---------------------------------------	--	--

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Kisno, S.Pd

NIP. 19620804 198304 1 007

Tubanan, 17 Mei 2022

Mahasiswa Peneliti

*Charisma*

Charisma Annuritzta Arliana

NPM 18120097

## Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

---

Satuan Pendidikan	: SDN 3 Tubanan
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: 6 (Cita-Citaku)
Sub Tema	: 1 (Aku dan Cita-Citaku)
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

---

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR

### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6. Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan	3.6.1 Memahami isi puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan (C2) 3.6.2 Menyebutkan ciri-ciri puisi (C1)
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	4.6.1 Membuat puisi hasil karya pribadi sebagai bentuk ungkapan diri (P2)

### IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya	3.2.1 Menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup (C2)
4.2 Membuat skema siklus makhluk hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya	4.2.1 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup (P2)

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

#### Bahasa Indonesia

1. Melalui diskusi dan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan 3 ciri-ciri puisi dengan tepat.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa mampu membuat puisi hasil karya pribadi sebagai bentuk ungkapan diri dengan baik.

#### IPA

1. Melalui penjelasan dari guru dan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan siklus hidup 3 jenis makhluk hidup dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati media *Augmented Reality*, siswa mampu membuat skema siklus hidup makhluk hidup dengan benar.

### D. MATERI

1. Siklus hidup hewan
2. Puisi

### E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

Model : *Problem Based Learning*

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa.</li><li>2. Melakukan presensi dan menanyakan keadaan siswa.</li><li>3. Guru melakukan apersepsi dengan</li></ol>	

	<p>mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa. Berikut pertanyaan apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa tujuan kalian pergi ke sekolah ?</li> <li>- Mengapa kalian harus mencari ilmu dan giat belajar?</li> <li>- Apa cita-cita kalian ?</li> </ul> <p>4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. (Pemberian Acuan)</p>	5 Menit
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>(Fase 1 Orientasi Masalah)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan permasalahan untuk diselesaikan bersama dengan memperlihatkan sebuah marker cita-citaku.</li> <li>2. Siswa diberi motivasi oleh guru melalui pertanyaan agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang kamu lihat pada kertas ini?</li> <li>- Apa nama pekerjaan atau profesinya ?</li> <li>- Bagaimana kegiatan dari pekerjaannya</li> </ul> </li> <li>3. Siswa diminta untuk memecahkan masalah.</li> </ol> <p><b>(Fase 2 Mengorganisasikan Belajar)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa diminta untuk membentuk kelompok</li> <li>5. Siswa mengaplikasikan media <i>Augmented Reality</i> secara berkelompok berkaitan dengan macam-macam profesi. (Harapannya akan menstimulus siswa</li> </ol>	25 Menit

	<p>untuk memasuki materi puisi yang berkaitan dengan cita- citaku)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Berbicara tentang cita-cita, guru mengaitkan cita-cita sebagai dokter hewan dengan siklus hidup hewan.</li> <li>7. Siswa secara berkelompok mengaplikasikan media <i>Augmented Reality</i>.</li> <li>8. Kemudian siswa diminta mengerjakan LKPD sesuai dengan kelompok yang telah dibagi.</li> <li>9. Siswa diminta bersama kelompoknya mendiskusikan masalah dalam LKPD.</li> </ol> <p><b>(Fase 3 Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam LKPD.</li> </ol> <p><b>(Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Kemudian salah satu perwakilan dari kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas.</li> </ol> <p><b>(Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah )</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami pada fase sebelumnya.</li> <li>13. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil pekerjaan kelompok.</li> </ol>	
--	---	--

<b>Kegiatan</b>  <b>Penutup</b>	1. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. 2. Guru menanyakan perasaan siswa selama pembelajaran sebagai refleksi selama pembelajaran. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a untuk menutup pembelajaran 4. Guru mengucapkan salam dan memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.	5 Menit
---------------------------------------	---	---------

#### A. PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes Tertulis dan Non Tes
  - a. Penilaian Sikap spiritual : berdoa, bersyukur
  - b. Sikap Sosial : disiplin, percaya diri
  - c. Penilaian Keterampilan : unjuk kerja
2. Instrumen Penilaian
  - a. Aspek Afektif : Rubrik Lembar Pengamatan Sikap (*terlampir*)
  - b. Aspek Kognitif : Pilihan Isian
  - c. Aspek Psikomotorik : Rubrik Pengamatan (*terlampir*)

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



Kisno, S.Pd  
NIP. 19620804 198304 1 007

Tubanan, 17 Mei 2022

Mahasiswa Peneliti

*Charisma*

Charisma Annuritza Arliana

NPM 18120097

## Lampiran 17. Bahan Ajar

Setiap orang memiliki pekerjaan ketika dewasa. Keinginan itulah yang disebut cita-cita. Cita-cita dapat tercapai dengan cara rajin belajar dengan sungguh-sungguh. Pilot, arsitek, dokter hewan, guru, pekerja seni merupakan contoh cita-cita.

### Cita-Citaku

Anganku melayang kemasa depan  
Aku ingin menjadi seorang dokter hewan  
Yang merawat para hewan  
Dokter hewan adalah penyelamat bagi semua hewan yang terluka  
Dokter hewan selalu memelihara mereka  
Sang pahlawan bagi semua hewan

Aku berusaha mencapai cita-citaku  
Tak lelah aku mencari ilmu  
Tak kan aku berpangku tangan saja  
Demi cita-citaku tercapai  
Dokter hewan

Teks cita-citaku diatas merupakan sebuah karya yang disebut puisi.



Menarik sekali puisi itu ya!

Berbeda dengan karangan yang biasa kita buat!

Betul sekali, tapi apakah kamu tau ciri-ciri dari puisi itu apa Tia?



Tugas dokter hewan dalam puisi diatas yaitu merawat para hewan dan mengobati serta memelihara hewan yang terluka. Hewan dan manusia mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan membentuk sebuah siklus hidup atau daur hidup. Daur hidup adalah suatu proses yang dialami makhluk hidup yang dimulai dari awal pertama kali organisme itu hidup dibumi lalu tumbuh dan berkembang menjadi organisme atau makhluk hidup dewasa dan berkembang biak untuk mempertahankan kelangsungan jenisnya. Daur hidup hewan dimulai saat kelahiran dari perut induknya atau menetas dari telur. Hewan semakin besar saat masa pertumbuhannya dan berkembang menjadi hewan dewasa.

Hewan mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Ada jenis hewan yang mengalami perubahan bentuk disetiap hidupnya. Namun, ada pula hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, selain bertambah besar saja.

Hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya berarti mengalami metamorfosis. Sedangkan hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dalam siklus

hidupnya berarti tidak mengalami metamorfosis. Metamorfosis adalah perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah kelahiran atau penetasan hingga dewasa.



Diantara hewan yang mengalami metamorfosis, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, ada juga yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhannya dan perkembangannya dinamakan mengalami metamorfosis sempurna. Sedangkan hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya dinamakan mengalami metamorfosis yang tidak sempurna

#### A. Daur hidup hewan tanpa metamorfosis

Daur hidup hewan tanpa metamorfosis adalah daur hidup hewan yang diawali dari lahirnya atau penetasannya hewan baru yang bentuk tubuhnya sama dengan bentuk tubuh induknya. Pada daur hidup tanpa metamorfosis hewan hanya mengalami perubahan ukuran tubuh namun tidak mengalami perubahan bentuk. Contohnya ayam

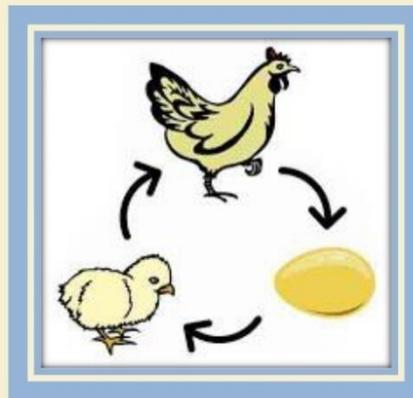
dan kucing, adakah ayam atau kucing dirumahmu? Ayam dan kucing adalah contoh makhluk hidup yang mengalami daur hidup tanpa metamorfosis.

Kucing menghasilkan anak dengan cara melahirkan. Dalam daur hidupnya, kucing hanya mengalami perubahan ukuran tubuh. Namun tidak mengalami perubahan bentuk. Bentuk anak kucing sama dengan bentuk kucing dewasa, yang berbeda hanya ukuran tubuhnya saja.

Ayam menghasilkan anak dengan cara bertelur. Telur ayam perlu dierami 21hari agar dapat menetas, setelah pertumbuhan bakal anak ayam sempurna, telur menetas menjadi anak ayam. Semakin lama anak ayam tumbuh semakin besar. Bulu-bulu halus berubah menjadi bulu-bulu seperti induknya. Ayam betina menjadi seperti induk betina. Ayam jantan menjadi seperti ayam jago dewasa. Setelah dewasa ayam berkembangbiak dan menghasilkan telur. Dari telur ini, daur hidup ayam yang baru dimulai kembali.

Tahapan Daur Hidup Ayam

- a. Ayam dewasa/induk ayam bertelur
- b. Telur ayam
- c. Anak ayam menetas dari telur
- d. Anak ayam tumbuh menjadi ayam dewasa



Gambar 1 Daur Hidup Ayam

## B. Daur hidup hewan dengan metamorfosis

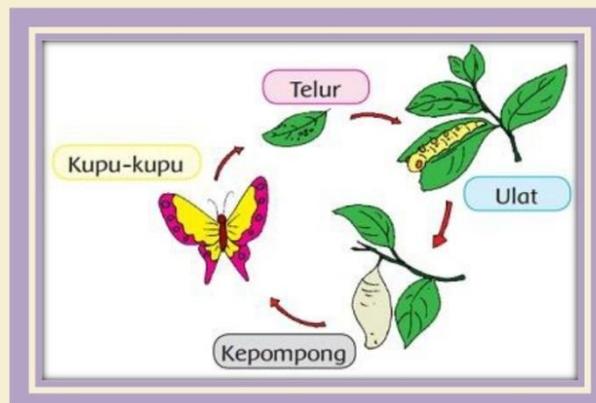
Daur hidup hewan dengan metamorfosis adalah daur hidup sekelompok hewan yang terlahir dengan bentuk yang berbeda dengan induknya, dan mengalami perubahan bentuk yang bertahap hingga dewasa.

Metamorfosis ada dua yaitu :

1. Metamorfosis sempurna dialami oleh hewan yang pada saat lahir memiliki bentuk tubuh yang sangat berbeda sekali dengan induknya. Hewan ini harus melalui beberapa tahap 6 untuk memiliki tubuh yang sama dengan hewa dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna yaitu kupu-kupu, nyamuk, katak, ngengat dan lalat. Nyamuk dan kupu-kupu memiliki 4 tahapan dalam daur hidupnya.

Tahapan Daur Hidup Kupu-Kupu

- a. Kupu-kupu bertelur
- b. Telur menetas menjadi ulat atau larva dan memakan daun
- c. Membangun kepompong
- d. Kepompong pecah menjadi kupu-kupu.



Gambar 2 Daur Hidup Kupu-Kupu

## 2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk hewan muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna yaitu :

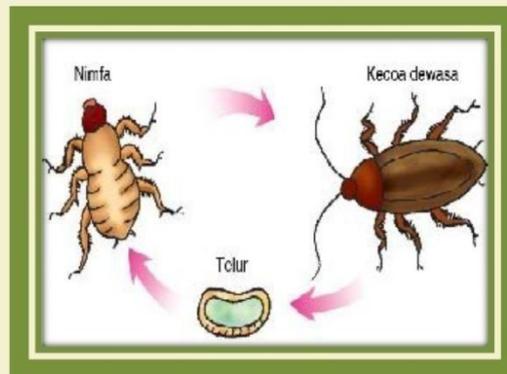
- a. Capung
- b. Kecoa
- c. Jangkrik
- d. Belalang

### Tahapan Daur Hidup Kecoa

Serangga seperti belalang dan kecoa mengalami 3 tahapan dalam hidupnya yaitu:

1. Telur
2. Nimfa
3. Serangga dewasa

Telur menetas menjadi bayi serangga yang sudah menyerupai serangga dewasa tetapi tanpa sayap (nimfa). Nimfa akan berganti kulit beberapa kali sebelum menjadi serangga dewasa



Gambar 3 Daur Hidup Kecoa

Lampiran 18. Bahan Ajar (*Marker*)

# DAUR HIDUP HEWAN



## KUPU - KUPU

# DAUR HIDUP HEWAN



**KATAK**

# DAUR HIDUP HEWAN



**KECOA**

**Lampiran 19. LKPD**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK I**

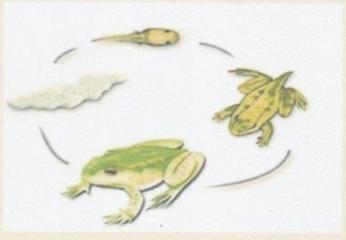
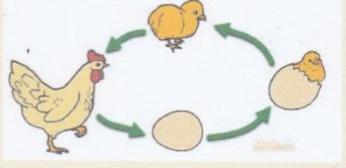
**Mupel : IPA**  
**Materi : Daur Hidup**  
**Kelas : IV / 2**

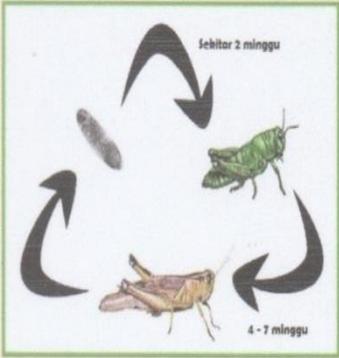
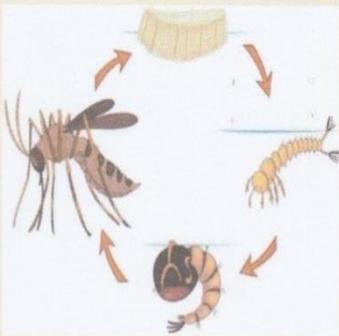
**A. Alat dan Bahan**

1. Bolpoint
2. Penggaris
3. Buku tulis/kertas

**B. Langkah-langkah**

1. Isilah tabel dibawah ini dengan benar!
2. Jawab pertanyaan yang telah disediakan!

No	Nama Hewan	Urutan Daur Hidup	Daur hewan tanpa metamorfosis	Daur hewan dengan metamorfosis (Sempurna dan Tidak Sempurna)
1	Katak 			
2	Ayam 			

3	<p>Kupu-kupu</p>  <p>Daur Hidup Kupu-kupu</p>			
4	<p>Belalang</p>  <p>sekitar 2 minggu</p> <p>4 - 7 minggu</p>			
5	<p>Nyamuk</p> 			

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Mupel : Bahasa Indonesia

Materi : Puisi

Kelas : IV / 2



A. Identitas

Kelompok : .....

B. Alat dan bahan

1. Kertas
2. Bolpoin

C. Langkah-langkah

1. Amati puisi dibawah ini!
2. Jawab pertanyaan yang telah disediakan!

Cita – Citaku  
Ciptaan : Angelica

Suara indah alat musik  
Alunannya tenang mendayu  
Seakan selalu berbisik  
Aku selalu ada untukmu



Aku suka alat musik itu  
Karena itu aku ingin menjadi pemainnya  
Inilah cita-citaku  
Menjadi pemain biola

Langkah-langkah kujalani  
Semua cobaan kulewati  
Untuk mendapatkan apa yang kuinginkan  
Semua akan kuperjuangkan

1. Apakah kelompokmu menemukan bahwa teks tersebut terdiri atas kumpulan kata-kata yang tersusun menjadi baris-baris?

.....

2. Apakah kelompokmu menemukan baris-baris tersebut terkumpul menjadi beberapa bagian?

.....

3. Tuliskan bunyi vokal dari kata terakhir setiap baris!

.....

4. Apakah kelompokmu menemukan keteraturan bunyi vokal kata terakhir dalam setiap baris? Tuliskan keteraturan itu!

.....

5. Buatlah puisi bersama kelompokmu tentang cita-citaku!

.....

.....

SELAMAT, Kalian telah melalui pembelajaran ini dengan baik!



**Lampiran 20. Hasil LKPD**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1**

**Mupel : IPA**  
**Materi : Daur Hidup**  
**Kelas : IV / 2**

A. Kelompok : 2  
 Bagus, Juna, Risa, Dila

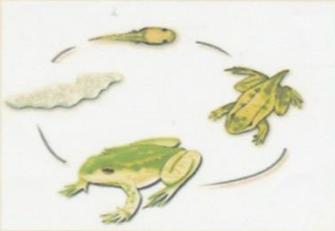
B. Alat dan Bahan

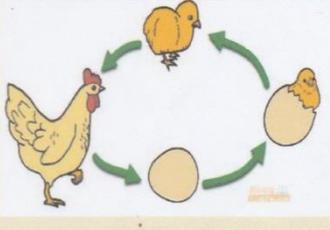
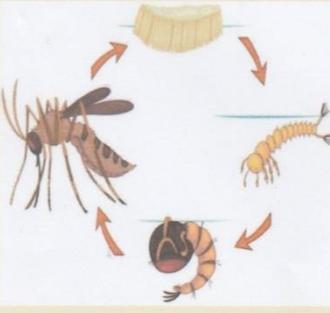
1. Bolpoint
2. Penggaris
3. Buku tulis/kertas

C. Langkah-langkah

1. Isilah tabel dibawah ini dengan benar!
2. Jawab pertanyaan yang telah disediakan!

100  
 //

No	Nama Hewan	Urutan Daur Hidup	Daur hewan tanpa metamorfosis	Daur hewan dengan metamorfosis (Sempurna dan Tidak Sempurna)
1 <span style="color: red; font-size: 1.5em;">✓</span>	Katak 	telur   berudu   katak muda   katak dewasa		<span style="color: green; font-size: 2em;">✓</span>
2	Ayam			

✓		telur   anak ayam   ayam dewasa	✓	
3 ✓	Kupu-kupu 	telur   ulat   kepompong   kupu-kupu		✓
4 ✓	Belalang 	telur   nimfa   belalang		✓
5 ✓	Nyamuk 	telur   larva   pupa   nyamuk		✓

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Mupel : Bahasa Indonesia

Materi: Puisi

Kelas : IV / 2



A. Identitas

Kelompok : 2

B. Alat dan bahan

1. Kertas
2. Bolpoin

C. Langkah-langkah

1. Amati puisi dibawah ini!
2. Jawab pertanyaan yang telah disediakan!

Cita – Citaku  
Ciptaan : Angelica

Suara indah alat musik  
Alunannya tenang mendayu  
Seakan selalu berbisik  
Aku selalu ada untukmu

Aku suka alat musik itu  
Karena itu aku ingin menjadi pemainnya  
Inilah cita-citaku  
Menjadi pemain bioia

Langkah-langkah kujalani  
Semua cobaan kulewati  
Untuk mendapatkan apa yang kuinginkan  
Semua akan kuperjuangkan



1. Apakah kelompokmu menemukan bahwa teks tersebut terdiri atas kumpulan kata-kata yang tersusun menjadi baris-baris?

...iya

2. Apakah kelompokmu menemukan baris-baris tersebut terkumpul menjadi beberapa bagian?

...iya, 2, 3

3. Tuliskan bunyi vokal dari kata terakhir setiap baris!

4. Apakah kelompokmu menemukan keteraturan bunyi vokal kata terakhir dalam setiap baris? Tuliskan keteraturan itu!

...i,u,i,i,u,u,u,a,u,u,a,i,i,i,a,a,a

5. Buatlah puisi bersama kelompokmu tentang cita-citaku!

hari ini aku belajar, esok aku belajar,  
lusa pun aku belajar karena aku ingin menjadi  
orang yang berguna bagi nusa, bangsa dan agama  
dan aku ingin menjadi guru yang jujur dan  
sukses

80



SELAMAT, Kalian telah melalui pembelajaran ini dengan baik!

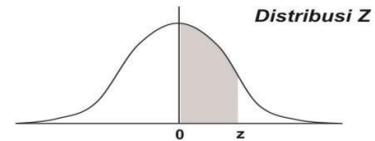
**Lampiran 21. Tabel Nilai Kritis Uji *Liliefors***

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata ( $\alpha$ )				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber: Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung, Tarsito, 1989.

## Lampiran 22. Tabel Distribusi Z

Kumulatif sebaran frekuensi normal  
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

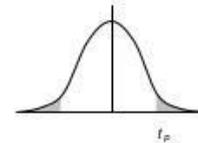
Dipergunakan untuk kepentingan Praktikum dan Kuliah Statistika Agrotek cit. Ade

## Lampiran 23. Tabel Distribusi T

Distribusi t-student

Sebaran t-Student

Nilai persentil untuk distribusi t (dua arah)  
 $v = dk$   
 Bilangan dalam badan tabel menyatakan nilai  $t_p$  pada nilai  $\alpha/2$



v	t												
	0.9	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.158	0.325	0.510	0.727	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657	636.619
2	0.142	0.289	0.445	0.617	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	31.599
3	0.137	0.277	0.424	0.584	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	12.924
4	0.134	0.271	0.414	0.569	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	8.610
5	0.132	0.267	0.408	0.559	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	6.869
6	0.131	0.265	0.404	0.553	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.959
7	0.130	0.263	0.402	0.549	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	5.408
8	0.130	0.262	0.399	0.546	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	5.041
9	0.129	0.261	0.398	0.543	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.781
10	0.129	0.260	0.397	0.542	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.587
11	0.129	0.260	0.396	0.540	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.437
12	0.128	0.259	0.395	0.539	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	4.318
13	0.128	0.259	0.394	0.538	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	4.221
14	0.128	0.258	0.393	0.537	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	4.140
15	0.128	0.258	0.393	0.536	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	4.073
16	0.128	0.258	0.392	0.535	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.593	2.921	4.015
17	0.128	0.257	0.392	0.534	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.965
18	0.127	0.257	0.392	0.534	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.922
19	0.127	0.257	0.391	0.533	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.883
20	0.127	0.257	0.391	0.533	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.850
21	0.127	0.257	0.391	0.532	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.819
22	0.127	0.256	0.390	0.532	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.792
23	0.127	0.256	0.390	0.532	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.768
24	0.127	0.256	0.390	0.531	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.745
25	0.127	0.256	0.390	0.531	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.725
26	0.127	0.256	0.390	0.531	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.707
27	0.127	0.256	0.389	0.531	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.690
28	0.127	0.256	0.389	0.530	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.674
29	0.127	0.256	0.389	0.530	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.659
30	0.127	0.256	0.389	0.530	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.646
40	0.126	0.255	0.388	0.529	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.551
60	0.126	0.254	0.387	0.527	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.460
120	0.126	0.254	0.386	0.526	0.677	0.845	1.041	1.289	1.658	1.980	2.358	2.617	3.373
∞	2.581	2.330	1.962	1.646	1.282	1.282	1.282	1.282	0.842	0.675	0.525	0.253	0.126

## Lampiran 24. Lembar Pengajuan Judul Skripsi

 **UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN ( FIP )**  
Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia  
Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrisng@gmail.com Homepage : www.upgrisng.ac.id

---

**USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Yth. Ketua Program Studi \*)

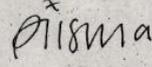
1. Bimbingan dan Konseling (BK)
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

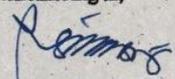
Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : CHARISMA ANNURITZA ARLIANA  
NPM : 18120097

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:  
KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING  
BERBANTU MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN

Semarang, 5 April 2022  
Yang mengajukan,  
  
CHARISMA A. A.  
NPM 18120097

Menyetujui, Pembimbing I,  Tine Reffiane, S.Pd., M.Pd. NIP/NPP 098401238	Mengetahui, Ketua Program Studi,  Sariyanto, S.Pd., M.Pd. NIP/NPP 987701131	Menyetujui, Pembimbing II,  Drs. Suyitno, M. Pd. NIP/NPP 106501300
---	---	---

\*) Pilih salah satu

## Lampiran 25. Lembar Pengesahan Proposal

### PROPOSAL SKRIPSI

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SDN 3 TUBANAN

Disusun dan diajukan oleh  
CHARISMA ANNURITZA ARLIANA  
NPM 18120097

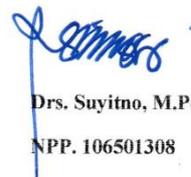
Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan untuk  
disusun menjadi skripsi  
pada tanggal 20 April 2022

Pembimbing I,



Fine Reffiane, S.Pd., M.Pd  
NPP. 098401238

Pembimbing II,



Drs. Suyitno, M.Pd  
NPP. 106501308

## Lampiran 26. Rekapitulasi Bimbingan Proposal Skripsi

### PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Fine Reffiane, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	10/12/2021	- Pengajuan judul Acc judul	f
2	24/3/2022	- Pengajuan Proposal Acc proposal	f
3	26/4/2022	- Pengajuan Instrumen Acc Instrumen	f

## PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Drs. Sugitno, M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	23/12/2021	- Pengajuan judul - Acc judul	P.
2	05/Jan 2022	Rensis 1-III Proposal Acc.	P.
3	20/4 2022	Lanjutan Rensis Instrumen + Bab 1	P.
4	26/4 2022.	Instrumen Acc	P.

## Lampiran 27. Rekapitulasi Bimbingan Skripsi

### PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Fine Deffiane, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	21 / 5 / 2022	Pengajuan Skripsi	f
2	21 / 5 / 2022	Revisi Skripsi bab 1	f
3	8 / 6 / 2022	Acc Skripsi bab 1	f
4	8 / 6 / 2022	Acc Skripsi bab 2	f
5	8 / 6 / 2022	Acc Skripsi bab 3	f
6	8 / 6 / 2022	Revisi Skripsi bab 4	f
7	14 / 6 / 2022	Acc Skripsi bab 4	f
8	14 / 6 / 2022	Revisi Skripsi bab 5	f
9	30 / 6 / 2022	Acc Skripsi bab 5	f
10	30 / 6 / 2022	Acc Skripsi bab 1-5	f
11	30 / 6 / 2022	Acc Artikel	f
12	30 / 6 / 2022	Acc lampiran	f

## PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Drs. Sugiono, M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	Rabu, 27 Mei 2022.	Uraian Referensi yg melanda atas indikator minat belajar siswa (Revisi bab 1 dan 2)	P.
2.	Selasa, 7 Juni 2022	Bab I - III acc. Lanjutan instrumen penelitian.	P.
3.	Selasa, 5 Juli 2022.	Revisi indikator Keefektifan (Glasé Komorsten) #dituplan tabel.	P.
4.	Kamis, 7 Juli 2022.	Revisi bab IV. Sebelum revisi bang Bab I-III konsultasi ke P. Yatro	P.
5.	Rabu, 20 Juli 2022.	Bab. IV-V Bacc dengan revisi kecil	P.
6.	Rabu, 27 Juli 2022	Revisi acc. Siap diuji	P.

## Lampiran 28. Dokumentasi



**Siswa mengerjakan latihan yang terdapat di dalam media AR**



**Siswa mengaplikasikan media AR**



**Siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok**



**Foto bersama siswa kelas IVSDN 3 Tubanan**



**Pembimbingan siswa secara berkelompok**

