

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan belajar mengajar ada komponen-komponen yang berpengaruh supaya proses pembelajaran berjalan efektif antaralain ialah tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi pembelajaran. Aspek-aspek tersebut sangatlah berpengaruh. Dalam memilih metode mengajar tentu sangatlah mempengaruhi jenis media apa yang hendak dipakai agar sesuai, tanpa meninggalkan aspek-aspek penting lainnya seperti tujuan, materi serta evaluasi. Media bisa dikatakan merupakan selaku alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi motivasi, kondisi serta lingkungan belajar. Namun media pembelajaran bukan hanya sekedar suatu upaya untuk membantu guru dalam proses mengajar, tapi juga membantu siswa dalam belajar karena dapat meningkatkan minat, pemahaman siswa serta juga menerima materi yang di sampaikan dengan baik. Salah satu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran amatlah dibutuhkan oleh guru guna menunjang dalam menyampaikan materi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran yakni selaku sesuatu perlengkapan yang digunakan oleh guru serta siswa guna memicu pikiran, keahlian perasaan serta atensi belajar siswa supaya bisa mendesak terbentuknya kegiatan pembelajaran. Media pula ialah

perlengkapan penyampaian pesan kepada murid supaya materi gampang di pahami.¹

Dalam penerapan pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, mengasyikkan, memotivasi serta membagikan ruang yang lebih untuk siswa supaya bisa meningkatkan kreativitas dan atensi siswa. Dalam suatu pembelajaran walaupun guru cuma selaku fasilitator serta siswa dituntut untuk lebih aktif, guru wajib sanggup membuat susana pendidikan yang mengasyikkan supaya bisa memicu siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi supaya aktivitas pembelajaran jadi mengasyikkan pastinya dalam menggunakan media pembelajaran harus bisa menarik siswa buat belajar, interaktif dikala di pakai tetapi tidak kurangi esensi materi yang di informasikan.²

Perkembangan pada dunia digital sangatlah cepat sehingga menuntut banyak perubahan dan penyesuaian di semua bidang termasuk pendidikan. Dengan memanfaatkannya teknologi informasi serta komunikasi sebagai media dimasa saat ini bisa jadi aspek yang menjanjikan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Perkembangan yang sangat cepat pada era globalisasi ini, guru harus memiliki keterampilan salah satunya sekarang ini guru harus memahami kemajuan teknologi serta harus mampu berperan sebagai fasilitator bagi para siswa khususnya pemanfaatan berbagai sumber belajar supaya proses ataupun kegiatan belajar menjadi lebih efektif, efisien serta tidak monoton. Tetapi pada

¹Esti Nur Qorimah dan Sutama, "Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2057.

²Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2017): 36.

realitasnya pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi pada kegiatan pembelajaran belumlah maksimal. Perihal ini nampak bahwa masih sedikitnya sekolah yang sudah menggunakan teknologi informasi serta komunikasi secara baik selaku suatu media pembelajaran. Kondisi tersebut disebabkan oleh salah satu faktor yaitu guru yang belum menguasai teknologi tersebut.³

Kehadiran teknologi informasi ini juga tidak mesti dihadapkan pada peran guru, karena teknologi informasi dapat berjalan secara paralel serta saling mengisi diantara peran guru serta teknologi dan media dalam memecahkan masalah pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan peran yang signifikan bagi proses pembelajaran oleh karena itu di era sekarang ini guru memang harus menerima kehadiran teknologi informasi dan komunikasi. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi sangat membantu guru dalam berbagai hal seperti, meningkatkan interaksi, pembelajaran jadi lebih menarik, pengelolaan pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien, meningkatkan mutu pembelajaran, proses pembelajaran dapat dilaksanakan dimana pun serta kapan pun, serta mampu memicu sikap positif pada siswa selama proses pembelajaran.⁴ Perkembangan pada media pembelajaran salah satunya merupakan media pembelajaran dengan memakai *Aumented Reality*. *Augmented Reality* ialah teknologi yang menggabungkan dunia maya ke dalam lingkungan nyata berbentuk tiga dimensi kemudian memunculkannya secara *real time* seakan-akan informasinya menjadi interaktif serta nyata. Kemudian tujuan *Augmented Reality*

³Haris Budiman, "Peran Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 31–43.

⁴Alwi Hillir, *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peran Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 50–51.

ialah untuk menyederhanakan obyek nyata dengan membawa obyek maya ke dalam lingkungan nyata. Dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bisa meningkatkan proses belajar dan minat peserta didik, karena *Augmented Reality* memiliki aspek-aspek yang mampu meningkatkan minat peserta didik dan memproyeksikannya secara nyata. Serta melibatkan seluruh panca indera. *Augmented Reality* mempunyai karakteristik dan fungsi yang hampir sama dengan media pembelajaran lain ialah untuk penyampaian informasi peserta didik dengan pendidik serta dapat memperjelas dalam menyampaikan informasi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik selama pembelajaran berlangsung serta bisa memberikan rangsangan motivasi dan ketertarikan dalam belajar.⁵

Di Indonesia *Augmented Reality* dikenal melalui game. Karena kepopulerannya, *Augmented Reality* makin dikenal. Kini teknologi ini juga telah berkembang serta merambah keberbagai bidang, salah satunya dibidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan pengembangan *Augmented Reality* pada pembelajaran dimanfaatkan guna mengenalkan suatu benda pada materi tertentu kepada peserta didik sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.⁶

Salah satu faktor terpenting yang sangat mempengaruhi pembelajaran ialah minat belajar, apabila peserta didik memiliki minat mereka akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Dengan begitu, secara tidak langsung minat belajar pada peserta didik bisa mempengaruhi hasil belajarnya.

⁵Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Aumented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 179.

⁶Ahmad Sahar Syamsudin dan Charidotul Chusna, "Dilemma Betwen The Use Of Augmented Reality And The Influenze Of Work In Learning," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2022): 46.

Mata pelajaran matematika sering dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Pada pelajaran matematika materi geometri di Indonesia pada tingkat nasional menunjukkan hasil yang belum memuaskan. Pada materi geometri, banyak peserta didik yang belum mampu dalam menjawab soal sederhana, kesalahan dalam memahami konsep, adanya kesulitan dalam memvisualisasikan, kesulitan menganalisis soal dan kesulitan dalam menyelesaikan masalah verbal.⁷

Adapun faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran materi bangun ruang tiga dimensi yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dimana siswa masih kebingungan dalam materi bangun ruang tiga dimensi dikarenakan siswa kesulitan membayangkan bangun ruang tiga dimensi walaupun sudah tergambar dua dimensi dengan jelas, sehingga untuk itu dibutuhkan alat peraga atau media pembelajaran untuk membantu siswa dalam membayangkan materi tersebut⁸.

Sejalan dengan penelitian diatas berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Hadiatul Abadiyah, S.Pd. selaku guru matematika kelas VIII SMPN 1 Panyipatan diketahui bahwa kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi geometri yaitu bangun ruang sisi datar subbab limas dan prisma hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan siswa untuk memvisualisasikan bagaimana bentuk dari bangun ruang serta kurang memiliki imajinasi akan bangun ruang dan kurang mengeksplornya meskipun materi bangun ruang ini sering di pelajari. Pada setiap bangun ruang memiliki bentuk,

⁷Meisya Adelia dan Rora Rizky Wandini, "Hasil Belajar Geometri Siswa Ditinjau dari Kemampuan Efikasi Diri dan Gender" 7, no. 2 (2023): 277.

⁸Lamanda Ayuningrum, Arie Purwa kusuma, dan Nuria Kurniasari Rahmawati, "Aanalisis kesulitan Siswa dalam Pemahaman Belajar serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga," *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2019): 141.

rumus luas dan volume masing-masing hal ini menjadikan siswa tidak tertarik untuk belajar materi bangun ruang karena tidak mengetahui serta siswa merasa kesulitan akan bagaimana bentuk dari setiap bangun ruang itu. Peserta didik masih kebingungan untuk memvisualisasikan bentuk serta perbedaan bentuk limas dan prisma dan menentukan rumus luas permukaan dan volume. Selama kegiatan proses belajar mengajar guru belum pernah menggunakan metode pembelajaran berbasis teknologi guru hanya menggunakan metode konvensional.

Karena siswa kesulitan dalam memvisualisasikan pada materi bangun ruang maka materi ini membutuhkan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempelajari konsep abstrak. Salah satu media yang dapat membantu siswa adalah dengan menggunakan media berbasis teknologi *Augmented Reality*. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi bangun ruang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Hal ini karena media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* sangat inovatif serta menarik. Kurang berminat dikarenakan merasa kesulitan dalam memvisualisasikan bentuk dari setiap bangun ruang, sehingga untuk membantu kesulitan tersebut dibantu dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* sehingga diharapkan siswa lebih berminat.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Media Assemblr Edu Dilihat dari Minat Belajar Kelas VIII SMPN 1 Panyipatan”**.

B. Definisi Operasional

1. Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang ialah suatu bangun tiga dimensi yang memiliki volume, serta sisi-sisi yang membatasinya. Bangun ruang sisi datar adalah bangun ruang yang sisinya berbentuk datar bukan sisi lengkung.⁹ Pada penelitian ini materi bangun ruang sisi datar yang dimaksud adalah bangun prisma dan limas.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah salah satu komponen komunikasi yang sangatlah penting dalam penyampaian suatu materi oleh pendidik kepada peserta didik agar bisa memberikan ransangan yang sama, menyamaratakan pengalaman serta menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik.¹⁰ Media yang dimaksud oleh peneliti ialah alat agar memudahkan pemahaman peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.

3. *Augmented Reality*

Aumented Reality ialah teknologi yang menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke sebuah lingkungan yang nyata lalu memroyeksikannya secara *real time*.¹¹ Media pembelajaran *Augmented Reality*

⁹Nur Laila Indah Sari, *Asyiknya Belajar Bangun Ruang dan Sisi Datar* (Jakarta Timur: PT. Balai Pustaka (Persero), 2012), 1–2.

¹⁰Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Rajawali Pers, 2019).

¹¹Ihdal Hasni dan Supratman, “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Bangun Ruang Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMAN 01 Sungai AUR Pesaman Barat,” *Indonesia Research Journal on Education* 2, no. 2 (2022): 460.

yang dimaksud peneliti ialah media pembelajaran yang menyajikan sebuah kartu bergambar bangun ruang sisi datar yang dapat berubah menjadi tiga dimensi.

4. Assemblr Edu

Assemblr Edu merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk membuat sebuah konten 3D berbasis teknologi *Augmented Reality* yang interaktif serta mengasikkan.¹² Aplikasi ini dalam penggunaannya kita bisa memilih topik dan memilih konten yang telah tersedia sesuai materi yang disampaikan dikelas. Pada aplikasi ini kita juga bisa membuat sendiri konten proyek sesuai dengan materi yang akan disampaikan dikelas. Pada aplikasi ini memiliki fitur berbagi konten yang dibuat sehingga dapat memudahkan proses kolaborasi antar guru.

5. Minat Belajar

Slameto mengatakan bahwa minat merupakan rasa suka atau rasa ketertarikan. Minat belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah berminatnya terhadap suatu pelajaran atau memiliki rasa ketertarikan terhadap pelajaran tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan pada penelitian ini yakni:

1. Bagaimana minat belajar antara siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu?

¹²Muhamad Chairudin dkk., "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS," *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1313.

2. Bagaimana minat belajar antara siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan kegiatan Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Media Assemblr Edu dengan media gambar Dilihat dari Minat Belajar Kelas VIII SMPN 1 Panyipatan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yakni:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknolog Assemblr Edu.
3. Untuk mengetahui perbedaan signifikan pengaruh penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu dengan tanpa menggunakan media Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat atau kegunaan baik secara teoritis ataupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi serta informasi sehingga bisa menambah pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran Assemblr Edu pada mata pelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian bisa dijadikan bahan pertimbangan serta dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan pemanfaatan penggunaan Teknologi Informasi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi bagi guru tentang minat belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam menerima materi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan bagi peneliti lainnya untuk dijadikan sebagai bahan penunjang serta pengembangan penelitian yang relevan dengan penelitian ini serta bahan referensi.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan, ada persamaan serta perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitiaa yang sedang diteliti dirincikan sebagai berikut ini :

1) Penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa IAIN Bengkulu, Raudhatul Jannah.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Realiti* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV

Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di SDN 07 Kota Bengkulu”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV tema peduli makhluk hidup di SDN 07 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sampel yang digunakan siswa kelas IV SDN Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan Angket untuk mengetahui minat belajar siswa dari ranah kognitif yang didapat dari data *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Hasil uji t-test didapat nilai signifikansinya (2-tailed) 0,00 yang arti lebih kecil dari 0,05, jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka H_{α} diterima yang arti adanya perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dengan kata lain adanya pengaruh pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa dan karena hal tersebut media dikatakan efektif. Berdasarkan simpulan tersebut terdapat persamaan serta perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti. Perbedaannya terletak pada letak tempat, dalam penelitian ini dilaksanakan pada jenjang SD sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti pada jenjang SMP. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan aplikasi berbasis teknologi *Aumented Reality* sebagai media pembelajaran.¹³

¹³Raudhatul Jannah, *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat*

2) Penelitian yang dilakukan Mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Uswatun Khasanah

Penelitian ini berjudul “Keefektifsn Media Pembelajaran *Augmented Reality* Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 TOYAREKA Kabupaten Purbalingga”. Tujuan dalam penelitian yakni untuk menganalisis serta mendeskripsikan apakah ada atau tidaknya perbedaan minat dan hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang antara penggunaan teknologi berbasis *Augmented Reality* sebagai media pemebelajaran dengan media yang hanya menggunakan gambar serta menganalisis dan mendeskripsikan penerapan media *Augmented Reality* efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar matematika siswa materi jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN Toyareka Kabupaten Purbalingga. Di dalam penelitian ini menggunakan Quasi Experimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan pada penelitian semua siswa kelas V SDN 1 Toyareka tahun pelajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, tes dan angket. Dari hasil penelitian didapat adanya perbedaan minat belajar matematika siswa kelas V menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dengan gambar sebagai media pembelajaran hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < t_{tabel}$ ($2,072 > 2,019$ atau $-2,072 < -2,019$) dan nilai signifikansi sebesar $< 0,05$ ($0,045 < 0,05$). Kemudian terdapat perbedaan juga pada hasil belajar, hal ini dibuktikan

dari hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *independent Samples T-Test* yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($2,151 > 2,019$ atau $-2,151 < -2,019$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,037 < 0,05$). Didalam penelitian ini dikatakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dikatakan efektif hal ini ditinjau dari minat belajar siswa yang dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *One Sample T-Test* yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,692 > 1,721$) serta ditinjau dari hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *One Sample T-Test* yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,019 > 1,721$). Berdasarkan simpulan didapat adanya persamaan serta perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti. Perbedaannya terdapat pada letak tempat, penelitian ini dilaksanakan dijenjang SD sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan peneliti oleh pada jenjang SMP. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan aplikasi berbasis teknologi *Aumented Reality* sebagai media pembelajaran.¹⁴

3) Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Maulina Fitria Ningsih

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang” Tujuan dari penelitian untuk adalah unutupuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada konsep

¹⁴Uswatun Khasanah, *Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Ditinjau Dari Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Toyareka Kabupaten Purbalingga* (Universitas Negerii Semarang: Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, 2020).

gelombang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Didalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Terdapat persamaan serta perbedaan di dalam penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti. Perbedaan terdapat pada letak tempat, penelitian ini dilaksanakan dijenjang SMA sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dijenjang SMP serta penelitian ini pada mata pelajaran fisika sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti pada mata pelajaran matematika. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*.¹⁵

4) Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, Sri Khairatunnisa.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmenteed Reality* (AR) Tema 6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIN 5 Banjarmasin”. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aumented Reality* terhadap hasil belajar siswa sebelum serta sesudah menggunakan media *Augmented Reality*. Penelitian ini penelitian eksperimen. Pada penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* memiliki rata-rata nilai yaitu 32,86 sesudah menggunakan *Augmented Reality* hasil belajar siswa berada pada kualifikasi sangat baik dengan rata-rata nilai 93,57 dari sini terdapat peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 60,71%. Terdapat persamaan serta perbedaan penelitian ini dengan penelitian

¹⁵Maulina Fitria Ningsih, *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang* (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2015).

yang sedang diteliti oleh peneliti. Perbedaannya terdapat pada letak tempat, penelitian ini dilaksanakan di jenjang SD sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti pada jenjang SMP, pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam sedang penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pembelajaran matematika. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*.¹⁶

5) Penelitian yang dilakukan oleh Bintoro setyawan, Rufi'i, Ach.Noor Fatirul.

Penelitian ini berjudul "*Augmented Reality* Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Berdasarkan hasil penelitian aplikasi yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa hal ini dilihat dari pengamatan guru terhadap penggunaan aplikasi tersebut melalui uji coba terbatas yang dilakukan pada kelompok kecil di kelas. Berdasarkan angket pengamatan guru hasil yang diperoleh masuk dalam kategori sangat baik. Terdapat persamaan serta perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti. Persamaan terdapat pada sama-sama menggunakan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian yang

¹⁶Sri Khairatunnisa, *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Tema 6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIN 5 Banjarmasin* (UIN Antasari Banjarmasin: Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2021).

akan diteliti oleh peneliti pada mata pelajaran matematika, penelitian ini dilakukan di SD sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti di jenjang SMP.¹⁷

G. Hipotesis

Prof. Dr. S. Nasution menyatakan bahwa hipotesis itu pernyataan tentatif yang merupakan dugaan mengenai apa saja yang sedang di amati dalam usaha untuk memahaminya.¹⁸ Hipotesis ialah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah yang sedang diteliti.

Hipotesis ini akan menjawab pertanyaan penelitian secara kuantitatif, adapun hipotesisnya sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan pengaruh kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMPN 1 Panyipatan.

Ha : Terdapat perbedaan pengaruh kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu dengan media gambar terhadap minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMPN 1 Panyipatan.

¹⁷Bintoro Setyawan, Rufi'i, dan Ach.Noor Fatirul, "Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2019).

¹⁸Nuryadi dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 74.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan Skripsi Penelitian ini dengan sistematika sebagai berikut .:

BAB I ialah pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II ialah kajian teori dan kerangka berfikir yang memaparkan tujuan teoritik dan kerangka berfikir. Terdiri dari pengertian media pembelajaran, *Augmented Rality*, *Assemblr Edu*, minat belajar dan bangun Ruang sisi datar.

BAB III ialah metode penelitian yang memaparkan tentang jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV ialah laporan hasil penelitian dan pembahasan yang memaparkan mengenai hasil penelitian

BAB V ialah Penutup yang memaparkan simpulan dari hasil penelitian dan saran yang didapat dari proses penelitian.