

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN**

SKRIPSI



OLEH :

REZA MADANI

1910130110003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2024

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

REZA MADANI

1910130110003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED
REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X
SMKN 4 BANJARMASIN**

Disusun Oleh:

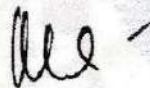
REZA MADANI

NIM. 1910130110003

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Untuk dilaksanakan Ujian
Sidang Skripsi bagi yang bersangkutan

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. H. Jumadi, M.Pd
NIP. 196402161990101001



Adrie Satrio, M. Pd.
NIP. 199103222023211011

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 198012282005012003

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED
REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN**

Disusun Oleh:

REZA MADANI
NIM. 1910130110003

Telah disetujui untuk sidang pada tanggal :
Banjamasin, 29 April 2024

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. Jumadi, M. Pd		<u>30 MAY 2024</u>
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.		<u>30 MAY 2024</u>
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M. Pd.		<u>30 MAY 2024</u>

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd., M.A
NIP. 198012282005012003

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED
REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN**

Disusun Oleh:

REZA MADANI
NIM. 1910130110003

Telah dipertahankan dihadapan Penguji Sidang Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin, 29 April 2024

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. Jumadi, M. Pd		<u>30 MAY 2024</u>
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.		<u>30 MAY 2024</u>
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M. Pd.		<u>30 MAY 2024</u>

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Nina Permata Sari, S. Psi., M.Pd

NIP. 198007022005012004



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reza Madani
NIM : 1910130110003
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented
Reality (AR) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMKN 4
Banjarmasin

Dengan ini menyatakan bahwa ini skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan belum pernah ditunjukkan untuk memperoleh gelar Strata-1 (S1) disuatu perguruan tinggi. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, 29 April 2024



Reza Madani

NIM. 1910130110003

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X SMKN 4 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMKN 4 Banjarmasin terhadap mata pelajaran sejarah. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kurangnya minat belajar siswa, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta kurang jelasnya visual gambar benda bersejarah pada buku pelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah, minat belajar siswa diidentifikasi sebagai faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Dalam kajian pustaka, teknologi pendidikan, khususnya Augmented Reality (AR), dijelaskan sebagai inovasi multimedia yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penggunaan AR dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik dan meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Rumusan masalah penelitian ini mencakup pertanyaan mengenai penggunaan AR pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMKN 4 Banjarmasin serta apakah penggunaan AR dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan AR dalam pembelajaran sejarah serta dampaknya terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat terlihat bahwa siswa lebih interaktif dalam pembelajaran berkelompok dan siswa terlihat lebih tertarik dengan pelajaran yang diberikan serta Karena nilai Sig. 0,030 < taraf nyata ($\alpha=0,05$) maka H_0 ditolak, dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Augmented Reality, Sejarah.

**USE OF LEARNING MEDIA BASED ON AUGMENTED REALITY (AR)
TO INCREASE STUDENT INTEREST IN LEARNING FOR CLASS X
STUDENTS OF SMKN 4 BANJARMASIN**

ABSTRAK

This research aims to examine the use of Augmented Reality (AR)-based Learning Media in enhancing the learning interest of 10th-grade students at SMKN 4 Banjarmasin towards history subjects. The background of this study is based on the lack of students' learning interest, insufficient engaging learning media, and unclear visual representations of historical objects in textbooks. In the context of history education, students' learning interest is identified as a crucial factor influencing learning success. In the literature review, educational technology, particularly Augmented Reality (AR), is described as a multimedia innovation that can enhance students' interest and understanding. The use of AR in education can help students grasp abstract concepts better and increase their participation and engagement in the learning process. The research problem formulation includes questions about the use of AR in history subjects for 10th-grade students at SMKN 4 Banjarmasin and whether this utilization can boost students' learning interest. The research aims to determine the effectiveness of AR usage in history education and its impact on students' learning interest. The results of this research can be seen that students are more interactive in group learning and students seem more interested in the lessons given and because the Sig. $0.030 < \text{real level } (\alpha = 0.05)$, then H_0 is rejected, and H_a is accepted, which means there is an influence between the use of Augmented Reality (AR) based learning media to increase students' interest in learning.

Keywords:

Learning Media, Augmented Reality, History

MOTTO

Bersyukur atas segala yang ada

“Sesungguhnya Kami telah memberikan kepadamu nikmat yang banyak”

-Al-Kautsar ayat 1

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, puji syukur kehadirat Allah SWT. dengan rahmat, karunia serta hidayahnya lah penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMKN 4 Banjarmasin”.

Tak lupa pula di haturkan shalawat dan salam kepada Baginda Nabi Besar kita Nabi Muhammad SAW. karena berkat beliau lah kita dapat keluar dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini dibuat sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di program studi teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas karena bantuan dan dorongan serta doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

4. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA sebagai koordinator Program studi Teknologi Pendidikan.
5. Prof. Dr. Jumadi, M.Pd. sebagai pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
6. Bapak Adrie Satrio, M.Pd. selaku pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
7. Bapak Muhammad Iqbal Assyauqi, M.Pd. sebagai validator ahli instrument yang telah memberikan saran dan masukan untuk penelitian ini.
8. Seluruh dosen beserta tenaga pendidik program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
9. SMK Negeri 4 Banjarmasin yang telah bersedia untuk menjadi tempat penelitian skripsi ini.
10. Orang tua saya yang selalu mendukung baik secara emosional maupun doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Kakak saya yang selalu mendukung dan memberikan bantuan kepada saya dari awal perkuliahan sampai dengan skripsi ini.
12. Para sahabat saya yang selalu mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
13. Ima Sebagai pendukung dibalik penyusunan skripsi ini.
14. Seluruh teman – teman angkatan 2019 program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin .

15. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Banjarmasin, 22 April 2024

Reza Madani

Nim. 1910130110003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
Lembar Persetujuan	iii
Halaman Persetujuan	iv
Halaman Pengesahan	v
Pernyataan Keaslian Karya	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAK	viii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kawasan Teknologi Pendidikan	8
B. Media Pembelajaran	15

C. Augmented Reality.....	22
D. Minat Belajar.....	28
E. Pendidikan Sejarah.....	38
F. Penelitian Terdahulu	39
G. Kerangka Berpikir	40
H. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Desain Penelitian	44
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45
D. Populasi dan Sampel.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Deskripsi Data	58
B. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian.....	60
C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	62
D. Pembahasan.....	71
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Teknologi Pendidikan, AECT 2008	8
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema Non-Equivalent Control Grup Design	44
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Angket.....	51
Tabel 4. 1 Uji Validitas	60
Tabel 4.2 Uji Reabilitas.....	61
Tabel 4.3 Data Pre-Test dan Post-Test Penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.4 Hasil Statistif Deskriptif.....	65
Tabel 4.5 Distribusi Kategorisasi kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4.6 Distribusi Kategorisasi kelas kontrol	66
Tabel 4.7 Tets of Normality	67
Tabel 4.8 Test of Homogeneity of Variances	68
Tabel 4.9 Hasil Uji Statistik	69
Tabel 4.10 Hasil Uji T-Test	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin penelitian Dari Fakultas.....	83
Lampiran 2 Lembar Instrumen Validasi.....	83
Lampiran 3 Lembar Observasi Awal Dan Pedoman Wawancara.....	84
Lampiran 4 Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media Augmented Reality.....	87
Lampiran 5 Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media Augmented Reality.....	89
Lampiran 6 Angket Kelas Kontrol (Sebelum).....	91
Lampiran 7 Angket Kelas Kontrol (Sesudah).....	91
Lampiran 8 Angket Kelas Eskperimen (Sebelum).....	92
Lampiran 9 Angket Kelas Eskperimen (Sesudah).....	93
Lampiran 10 Hasil Penelitian.....	94
Lampiran 11 Foto-foto Kegiatan.....	103