

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUGMENTED REALITY DITINJAU DARI MINAT BELAJAR
IPA SISWA KELAS IV MI AL-HIDAYAH GUPPI**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)



Disusun Oleh:

NOVI ZAHRA LESTARI

NIM : 2008107051

**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI
CIREBON 1446 H/2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUGMENTED REALITY DITINJAU DARI MINAT BELAJAR
IPA SISWA KELAS IV MI AL-HIDAYAH GUPPI**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)**



**Disusun Oleh:
NOVI ZAHRA LESTARI**

NIM : 2008107051

**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI
CIREBON 1446 H/2024**

ABSTRAK

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DITINJAU DARI MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS IV MI GUPPI”

NOVI ZAHRA LESTARI

2008107051

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar IPA siswa. Berdasarkan observasi saat proses pembelajaran IPA diketahui bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah pada saat pembelajaran dengan menggunakan papan tulis dan buku LKS siswa atau gambar-gambar 2D sebagai media pembelajarannya. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, siswa mudah bosan, ramai saat kegiatan pembelajaran dan tidak mendengarkan guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler Edu* pada pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPA di kelas IV MI Al-Hidayah Guppi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Augmented Reality* ditinjau dari minat belajar IPA siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi. (2) Untuk mengetahui minat belajar IPA antara yang menggunakan *Augmented Reality* pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi. (3) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* ditinjau dari minat belajar IPA siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimental design dengan jenis pretest posttest nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan tes soal. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh karena mengambil seluruh jumlah populasi siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon yang berjumlah 44 siswa. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Uji Paired Sampel T Test*, uji *Independent Sampel T Test*. Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan pada dua kelas penelitian didapatkan rata-rata posttest minat belajar menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* adalah 33,69 sedangkan minat belajar menggunakan media gambar adalah 30,27. Kemudian untuk hasil uji *Uji Paired Sampel T Test* diperoleh nilai sig. $0.000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* efektif ditinjau dari minat belajar IPA siswa. Pada hasil uji *Independent Sampel T Test* ditemukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) $0.005 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Guppi.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Minat Belajar*

ABSTRACT

"THE EFFECT OF USING AUGMENTED REALITY LEARNING MEDIA IN TERMS OF INTEREST IN LEARNING IPA OF GRADE IV STUDENTS OF MI GUPPI"

NOVI ZAHRA LESTARI

2008107051

This research was motivated by students' low interest in learning science. Based on observations during the science learning process, it is known that teachers still use conventional learning models and lecture methods during learning using blackboards and student worksheet books or 2D pictures as learning media. This causes students to lack interest in learning, students get bored easily, are busy during learning activities and do not listen to the teacher. To overcome this problem, researchers used Augmented Reality learning media using the Assembler Edu application in learning to increase interest in learning science in class IV MI Al-Hidayah Guppi. The purpose of this research is to (1) To determine the effectiveness of Augmented Reality learning media in terms of interest in learning science in class IV students at MI Al-Hidayah Guppi. (2) To determine the interest in learning science among students using Augmented Reality in class IV at MI Al-Hidayah Guppi. (3) To determine the effect of Augmented Reality learning media in terms of interest in learning science of fourth grade students of MI Al-Hidayah Guppi. The type of research used in this research is quantitative research with a quasi-experimental design method with a pretest posttest nonequivalent control group design. Data collection techniques use observation, questionnaires and test questions. The sample used was a saturated sample because it took the entire population of class IV students at MI Al-Hidayah Guppi, Cirebon City, totaling 44 students. The data obtained was processed using the normality test, homogeneity test, Paired Sample T Test, Independent Sample T Test. Based on the results of research conducted in two research classes, it was found that the average posttest interest in learning using Augmented Reality learning media was 33.69, while interest in learning using image media was 30.27. Then for the Paired Sample T Test test results, the sig value was obtained. $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the use of Augmented Reality learning media is effective in terms of students' interest in learning science. In the Independent Sample T Test results, it was found that the significance value (2-tailed) was $0.005 < 0.05$. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This means that there is a significant effect of the use of Augmented Reality media on the learning interest of fourth grade students of MI Al-Hidayah Guppi.

Kata Kunci : *Learning Media, Augmented Reality,, Interest in Learning*

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED
REALITY DITINJAU DARI MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS IV
MI AL-HIDAYAH GUPPI

Disusun oleh:

NOVI ZAHRA LESTARI

NIM. 2008107051

Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Atikah Syamsi M.Pd.I
NIP. 19840413 201101 2 010

Pembimbing II

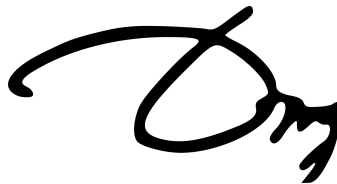


Misbah Binasdevi M.Pd
NIP. 19940618 202012 2 024

UINSSC

Mengetahui:

Ketua Jurusan PGMI



Dr. Ahmad Arifuddin. M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005

NOTA DINAS

Kepada
Yth. Ketua Jurusan (PGMI)
UIN Siber Syekh Nurjati
di Cirebon

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini:

Nama : Novi Zahra Lestari
NIM : 2008107051
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality
Ditinjau Dari Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah
Guppi

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan pada Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon untuk dimunaqosyahkan.

Wassalamu'alaikum Wr.WB

Cirebon, 10 Desember 2024

Pembimbing I



Dr. Atikah Syamsi M.Pd.I
NIP. 19840413 201101 2 010

Pembimbing II

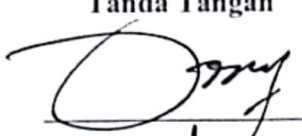
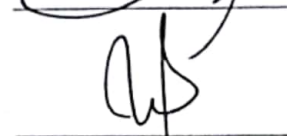
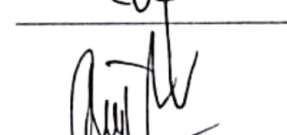


Misbah Binasdevi M.Pd
NIP. 19940618 202012 2 024

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Ditinjau Dari Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Guppi” oleh Novi Zahra Lestari NIM. 2008107051 telah dimunaqosahkan pada hari Rabu, 25 September 2024 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **LULUS**.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tim Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd. NIP. 19880730 201503 1 005	19-11-2024	
Sekretaris Jurusan Idah Faridah Laily, M.Pd. NIP. 19821021 201101 2 015	19-11-2024	
Penguji I Drs. Aceng Jaelani, M.Ag. NIP. 19650930 199402 1 001	18-11-2024	
Penguji II Dr. Inayatul Ummah, M.Pd. NIP. 19920628 201903 2 019	19-11-2024	
Pembimbing I Dr. Atikah Syamsi, M.Pd.I. NIP. 19840413 201101 2 010	18-11-2024	
Pembimbing II Misbah Binasdevi, M.Pd. NIP. 19940618 202012 2 024	18-11-2024	



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmaanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novi Zahra Lestari

NIM : 2008107051

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Ditinjau
Dari Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Guppi

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang di ajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana (S1) di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah, dan
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Cirebon, 06 Desember 2024

Yang membuat pernyataan



Novi Zahra Lestari

NIM. 2008107051

RIWAYAT HIDUP



Nama : Novi Zahra Lestari
Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 02 November 2001
Alamat : Jalan. Kalitanjung RT.01 RW.05 Penyuken
Kel/Kec. Harjamukti Kota Cirebon
Email : novizahra001@gmail.com
Nama Orang Tua : 1. Bapak : Ciptadi Santoso
2. Ibu : Ruslindarsih
Riwayat Pendidikan : 1. TK. Al-Hasan, lulus pada tahun 2008
2. SD Negeri Kalitanju II, lulus pada tahun 2014
3. SMP Negeri 11 Cirebon, lulus pada tahun 2017
4. SMA Negeri 4 Cirebon, lulus pada tahun 2020

Tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi yakni Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2024 penulis mengambil tugas akhir yakni skripsi dengan judul :“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Ditinjau Dari Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Guppi” dibawah bimbingan Ibu Dr. Atikah Syamsi M.Pd.I dan Ibu Misbah Binasdevi M.Pd.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah ... Alhamdulillahirrabbi'l'amin

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat berfikir, berilmu, bersabar, dan beriman dalam menjalani proses kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini, menjadi salah satu langkah awal untuk meraih cita-cita dan harapan orang tua agar anaknya menjadi pribadi yang manfaat. Pada lembar ini, saya mempersembahkan pada orang yang telah membimbing, menjadi penasihat serta teman dalam perjalanan untuk proses ini:

1. Teruntuk kedua orang tua, bapak Ciptadi Santoso dan ibu Ruslindarsih tercinta yang telah memberikan doa pada setiap sholatnya dan support sehingga terasa kembali kenangan dari perjalanan dalam belajar dari usia TK hingga kini sudah memasuki bangku kuliah bahkan akan lulus. Terima kasih untuk doa, cinta, dan kasih sayang yang telah diberikan, dan maaf jika selama ini anakmu (saya) selalu merepotkan bahkan membuat bapa dan ibu menjadi kesusahan. Semoga Allah selalu melindungi, memberi kesehatan, dan meninggikan derajat ibu, bapak di akhirat kelak.
2. Teruntuk kaka saya Reva Martino yang sudah peduli, mendukung, dan meluangkan waktunya untuk saya.
3. Teruntuk dosenku, ibu Dr. Atikah Syamsi M.Pd.I dan ibu Misbah Binasdevi M.Pd yang selalu membimbing, mendidik, dan mengarahkan saya selama menyusun tugas akhir, terima kasih banyak atas semua yang dicurahkan, semoga menjadi amal kebaikan yang Allah balas dengan berlipat ganda.
4. Teruntuk Segenap Dosen UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya Dosen PGMI yang telah mendidik dan membimbing saya selama belajar di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Teruntuk teman-teman PGMI B angkatan 2020, terima kasih telah memberikan warna dalam 4 tahun ini. Semoga selalu sehat, sukses dan dapat bertemu kembali suatu hari nanti.

6. Teruntuk sahabatku yang selalu menemani, mengasihi, dan memberikan suport kepada penulis selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir
7. Dan semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.



MOTTO HIDUP

**“PERJUANGAN MERAIH MIMPI ADALAH HAL MANIS YANG AKAN
DIKENANG SAAT TERCAPAI”**



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Ditinjau Dari Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Guppi”**. Penulis membuat skripsi ini guna menjadi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat islam.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin akan terwujudkan apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak, melalui kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada.

1. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Saifuddin, M.Ag., Dekan Fakultas UIN Siber Nurjati Cirebon.
3. Ibu Idah Faridah Laily, M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Dr. Atikah Syamsi M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan Ibu Misbah Binasdevi M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Dosen UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya Dosen PGMI yang telah memberikan ilmunya dengan sabar tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang mendalam.
6. Mahasiswa-Mahasiswi jurusan PGMI yang telah membantu penelitian ini.
7. Bapak H. Turnida, S.Pd.SD, kepala madrasah MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon yang telah memberikan wewenang penelitian di sekolah.
8. Bapak Didi Subandi, S.Pd dan Ibu Hj. Suci Rahayu, S.Pd.I wali kelas IV MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon yang telah memfasilitasi penulis dalam penelitian di sekolah.

Tiada kata yang dapat penulis berikan sebagai balas budi, selain untaian do'a semoga semua di balas oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh itu kritik dan saran yang konstruktif penulis untuk lebih baik lagi dalam penyusunan skripsi untuk kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya bag pembaca, dan lembaga pendidikan sebagai informasi dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Cirebon, 06 Desember 2024



Novi zahra Lestari

NIM. 2008107051



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
MOTTO HIDUP	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis	38
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	39

B. Desain Penelitian	39
C. Tempat & Waktu penelitian.....	40
D. Populasi dan Sampel	41
E. Definisi Operasional Variabel	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	53
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3. 1 Skema <i>pretest posttest nonequivalent control group design</i>	40
Tabel 3. 2 Indikator Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Aplikasi <i>Assembler edu</i>	42
Tabel 3. 3 Indikator Minat Belajar Siswa	43
Tabel 3. 4 Kategori Aktivitas Belajar Siswa.....	46
Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Angket Minat Belajar Siswa	47
Tabel 3. 6 Pedoman Penskoran Jawaban Positif dan Negatif	47
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Skor	48
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	55
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Minat Belajar IPA Siswa	55
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Uji Validitas Tes Soal Minat Belajar IPA Siswa	56
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas.....	57
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar IPA Siswa	58
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar IPA Siswa.....	59
Tabel 4. 7 Hasil Distribusi Deskriptif Statistik Nilai Kelas Kontrol <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar IPA Siswa	67
Tabel 4. 8 Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Perlakuan Menggunakan Media Pembelajaran Gambar	67
Tabel 4. 9 Hasil Distribusi Deskriptif Statistik Nilai Kelas Eksperimen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar IPA Siswa	69
Tabel 4. 10 Hasil Angket Minat Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Perlakuan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	69
Tabel 4. 11 Data Statistik Deskriptif Hasil Tes Soal	71
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Menerapkan Media Pembelajaran Gambar.....	72
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Menerapkan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	73
Tabel 4. 14 Data Deskriptif Statistik Nilai Angket Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	60
Tabel 4. 15 Distribusi kategori Angket Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	61
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Menerapkan Media Pembelajaran Gambar.....	62
Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Menerapkan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	63

Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis	65
Tabel 4. 19 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar IPA Siswa.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Aplikasi Assembler Edu	15
Gambar 2. 2 Tampilan materi fotosintesis, proses paling penting di bumi.....	16
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 4. 1 Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Perlakuan menggunakan media pembelajaran gambar	68
Gambar 4. 2 Hasil Angket Minat Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Perlakuan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ..	70
Gambar 4. 3 Grafik Data Hasil Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Pada Kelas Kontrol	71
Gambar 4. 4 Grafik Data Hasil Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Pada Kelas Eksperimen.....	72
Gambar 4. 5 Grafik Aktivitas Siswa	74
Gambar 4. 6 Hasil Angket Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	61
Gambar 4. 7 Grafik Aktivitas Siswa	64



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Angket Media Pembelajaran *Augmented Reality*
- Lampiran 2 Pedoman Angket Minat Belajar IPA Siswa
- Lampiran 3 Pedoman Observasi Penelitian
- Lampiran 4 Pedoman Tes Soal
- Lampiran 5 Lembar Angket Media Pembelajaran *Augmented Reality*
- Lampiran 6 Lembar Angket Minat Belajar IPA Siswa
- Lampiran 7 Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 8 Lembar Tes Soal
- Lampiran 9 Lembar Modul Ajar
- Lampiran 10 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas
- Lampiran 11 Dokumen Foto Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Tes Soal
- Lampiran 13 Hasil Angket
- Lampiran 14 Surat Keputusan
- Lampiran 15 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 16 Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian