

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

Charisma Annuritza Arliana¹, Fine Reffiane², Suyitno³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

¹charismaarlianaa@gmail.com, ²finereffiane@upgris.ac.id, ³suyitno@upgris.ac.id

ABSTRACT

The background that drives this research is the low interest in student learning caused by a lack of innovation or variation in learning activities and not using technology-based learning media. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Problem Based Learning learning model assisted by Augmented Reality media on the learning interest of fourth grade students in Theme 6 Sub-theme 1 at SDN 3 Tubanan. This type of research is quantitative research in the form of Pre-Experimental Design with One Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study was 20 students who were taken using a non-probability sampling technique with a saturated sampling type (census). Data collection methods were obtained through questionnaires and observations. Based on the results of data analysis, it is known that the average posttest score is higher than the average pretest score. The results of the t-test analysis obtained tcount of 10.273 and ttable of 2.093 with db = n-1 = 19 from the significance level = 0.05. Because tcount > ttable, then H0 is rejected and H1 is accepted. Thus, it can be concluded that the Problem Based Learning learning model assisted by Augmented Reality media is effectively used to increase interest in learning for fourth grade students, especially on theme 6 sub-theme 1.

Keywords: Problem Based Learning Model, Augmented Reality, Interest To Learn

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan karena kurangnya inovasi atau variasi dalam kegiatan pembelajaran serta belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan 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*. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh (sensus). Metode pengumpulan data 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.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, *Augmented Reality*, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Semakin pesatnya perkembangan zaman dan perkembangan IPTEK di era digital yang semakin hari semakin berkembang, berbagai inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, guru sebagai salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berperan 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 yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran 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 siswa.

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 membosankan. 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.

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 pembelajaran tatap muka (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. 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 menyalurkan informasi kepada 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 (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". Prinsip dasar pembelajaran PBL adalah belajar yang diprakarsai dengan adanya masalah, pertanyaan atau teka-teki yang membuat siswa ingin memecahkannya (Duch, dalam Baidhawi, 2017).

Media *Augmented Reality* atau biasa disebut media AR 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.

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

Berpijak dari uraian diatas, 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. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2014) 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 akan digunakan yaitu *pre-experimental design* dengan bentuk *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.

Tabel 1. Desain Penelitian One-Group Pretest Posttest Design

Pretest	Treatment/perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Skor *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan)

O₂ : Skor *posttest* (setelah dilakukan perlakuan)

X : Treatment/perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*

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). Dengan demikian hasil yang diperoleh dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Selain itu teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan kegiatan observasi. Data hasil penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* dan variabel terikat (Y) minat belajar siswa kelas IV Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis yang digunakan yaitu uji normalitas awal, uji normalitas akhir dan uji t.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021 / 2022 di SD Negeri 3 Tubanan, Kecamatan Kembang, Kabupaten-Jepara. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari

11 perempuan dan 9 laki-laki. 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 data. Uji instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan jumlah subyek sebanyak 18 siswa.

Perlakuan yang digunakan pada penelitian ini adalah pemberian model *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality* pada saat proses pembelajaran. Pemberian perlakuan dilaksanakan sebanyak 2 kali pembelajaran dengan materi yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Augmented Reality*. Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata skor *posttest* setelah diberi

perlakuan lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor *pretest* sebelum diberi perlakuan.

**Tabel 2. Minat belajar siswa
sebelum pembelajaran**

Interval Skor	Jumla h Siswa	Jumla h Siswa (%)	Kriteri a Minat
84% - 100%	1	5	Sangat Tinggi
68% - 83%	3	15	Tinggi
52% - 67%	10	50	Cukup
36% - 51%	6	30	Kurang
20% - 35%	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 2 pada saat pembelajaran sebelum 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 1 siswa dengan kriteria minat belajar sangat tinggi, interval skor 68% - 83% terdapat 3 siswa dengan kriteria minat belajar tinggi, interval skor 52% - 67% terdapat 10 siswa dengan kriteria minat belajar cukup dan interval skor 36% - 51% terdapat 6 siswa dengan kriteria minat belajar kurang.

Tabel 3. Minat belajar siswa setelah pembelajaran

Interva l Skor	Jumla h Siswa	Jumla h Siswa (%)	Kriteri a Minat
84% - 100%	13	65	Sangat Tinggi
68% - 83%	7	35	Tinggi
52% - 67%	-	-	Cukup
36% - 51%	-	-	Kurang
20% - 35%	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 3 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.

Setelah peneliti memperoleh hasil *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, 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*.

1. Uji Normalitas awal

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui apakah skor *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan uji *liliefors* dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Perhitungan uji normalitas awal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Uji Normalitas Awal

Skor	L ₀	L _{tabel}	Kesimpul an
<i>Pretest</i>	0,1368	0,190	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4 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.

2. Uji Normalitas Akhir

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui apakah skor *posttest* berdistribusi normal atau

tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan uji *liliefors* dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Perhitungan uji normalitas akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Uji Normalitas Akhir

Skor	L ₀	L _{tabel}	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	0,1659	0,190	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 5 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.

3. Uji t

Berdasarkan hasil analisis uji t menggunakan program SPSS (*software statistical product and service solution*) dengan menu *analyze – compare mean – paired samples t test* 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. Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil perhitungan uji t menggunakan metode paired samples t test 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 tema 6 subtema 1 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*.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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* (Bachelor's thesis, Perpustakaan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan).
- 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.
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Putri, Catarina Delisa Sulistya Anggraini (2017) *Peningkatan Kemampuan, Keaktifan dan Minat Siswa Kelas VII SMP N 5 Sleman Menggunakan Metode Discovery pada Konsep Massa Jenis*. Skripsi thesis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- 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).
- Rosmala, A. (2021). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Subekti, E.E. & Sukamto (2021). *Modul Statistika Lanjut PGSD*. Universitas PGRI Semarang.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wang, Z., & Adesope, O. (2016). Exploring the Effects of Seductive Details with The 4-Phasemodel of Interest. *Learning and Motivation*, 55 (2), 65-77.
- 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.