

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

Nama_ (Trisna Hartanti Aimang)

Institusi / lembaga Penulis (1PGSD Universitas Pasundan)

Alamat e-mail: (riniaimang27@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *augmented reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas iv. penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode *Quasi Eksperimen Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SDN 128 Haur Pancuh Kota Bandung sebanyak 50 siswa. Sampel hipotesis dari penelitian ini yaitu dua kelompok, kelas V A sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen, sedangkan pada kelas V B sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian kuantitatif menggunakan instrument penelitian berupa angket untuk teknik analisis data yang digunakan 1) uji Normalitas, 2) uji Homogenitas, 3) uji hipotesis atau uji-t. dari data yang di peroleh tersebut maka media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji normalitas sebesar 0,051 yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian hasil uji homogenitas sebesar 0,711 yang berarti bahwa data penelitian ini homogeny. Pada uji-t terdapat nilai signifikansi sebesar 5,814 hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan. Dari hasil uji t dalam penelitian ini menyatakan bahwa H_a diterima yang berarti penelitian ini terdapat pengaruh media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV.

Kata Kunci: media *augmented reality*, minat belajar

THE EFFECT OF USE OF AUGMENTED REALITY MEDIA IN INCREASING THE LEARNING INTEREST OF CLASS IV STUDENTS

Name_ (Trisna Hartanti Aimang)

Institution / writer's institute (1PGSD Pasundan University)

Email Address: (riniaimang27@gmail.com)

Abstract

This study aims to determine the effect of using augmented reality media in increasing students' learning interest in class IV. This research uses the type of research method Quasi Experiment Design. The population used in this study were all fourth grade students at SDN 128 Haur Pancuh Bandung City as many as 50 students. The hypothesis sample of this study is two groups, class VA as many as 25 students as the experimental class, while in class 5 B as many as 25 students as the control class. Quantitative research uses a research instrument in the form of a questionnaire for data analysis techniques used 1) Normality test, 2) Homogeneity test, 3) Hypothesis test or t-test. from the data obtained, the Augmented Reality media in increasing the learning interest of fourth grade students is effectively used in science learning. The results of this study indicate that the normality test is 0.051 which states that the data is normally distributed. Then the homogeneity test results of 0.711 which means that the research data is homogeneous. In the t-test there is a significance value of 5.814 this indicates that there is a significant difference. From the results of the t test in this study stated that H_a was accepted, which means that this research has the influence of Augmented Reality media in increasing students' learning interest in class IV.

Keywords: *augmented reality* media, interest in learning

PANGARUH MÉDIA AUGMENTED REALITY DINA NGARONJATKEUN MATEMAT DIAJAR SISWA KELAS IV

Ngaran_ (Trisna Hartanti Aimang)

Institusi / lembaga Pangarang (1PGSD Universitas Pasundan)

Alamat surelek: (riniaimang27@gmail.com)

Abstrak

Ulikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh ngagunakeun média augmented reality dina ngaronjatkeun minat diajar siswa kelas IV. Ieu panalungtikan ngagunakeun jenis métode panalungtikan Quasi Experiment Design. Populasi anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta sakabéh siswa kelas IV SDN 128 Haur Pancuh Kota Bandung anu jumlahna 50 siswa. Sampel hipotésis dina ieu panalungtikan nyaéta dua kelompok, kelas VA saloba 25 siswa salaku kelas ékspérimén, sedengkeun di kelas 5 B saloba 25 siswa salaku kelas kontrol. Panalungtikan kuantitatif ngagunakeun instrumén panalungtikan dina wangun angkét pikeun téhnik analisis data anu digunakeun 1) Uji Normalitas, 2) Uji Homogénitas, 3) Uji hipotésis atawa uji-t. Tina data anu dimeunangkeun, média Augmented Reality dina ngaronjatkeun minat diajar siswa kelas IV éféktif digunakeun dina pangajaran IPA. Hasil tina ieu panalungtikan nuduhkeun yén uji normalitas nya éta 0,051 anu nétélakeun yén data distribusina normal. Saterusna hasil uji homogénitas 0,711 hartina data panalungtikan téh homogén. Dina uji-t aya nilai signifikansi 5,814 ieu nuduhkeun aya béda anu signifikan. Tina hasil uji t dina ieu panalungtikan disebutkeun yén H_a ditarima, hartina ieu panalungtikan miboga pangaruh média Augmented Reality dina ngaronjatkeun minat diajar siswa kelas IV.

Kecap pamageuh: media *augmented kanyataanana*, minat diajar