

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Berdasarkan kamus Besar Bahasa Indonesia (online), minat diartikan sebagai kecenderungan kuat hati terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan, Poerwanto (2010:66) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal. Djamarah (2008:9) mengungkapkan bahwa minat adalah perasaan lebih suka dan keterkaitan pada aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan. Menurut Rusniati (2017:23) minat adalah karakteristik kemampuan untuk fokus dengan tekun pada suatu hal, yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan. Dalam konteks lain, minat dapat diartikan sebagai karakteristik seseorang yang memiliki keinginan tinggi atau kesukaan terhadap suatu hal. Ketika berhubungan dengan belajar, konsep ini menjadi minat belajar.

Fadillah (2016:116) menggambarkan minat belajar sebagai kesenangan, kegiatan, atau aktivitas yang mendukung kelancaran proses pembelajaran. Febriyanti (2014:249) mengklarifikasikan bahwa minat belajar merupakan dorongan siswa untuk belajar, sehingga mereka akan memusatkan perhatian dan berupaya dengan aktif untuk memahami pelajaran saat disampaikan. Ormord (2009:102) menjelaskan bahwa minat adalah persepsi di mana suatu kegiatan menciptakan rasa ingin tahu dan ketertarikan, sering kali diikuti oleh keterlibatan kognitif dan dampak positif. Ini menunjukkan bahwa minat menciptakan perasaan positif terhadap sesuatu yang menarik perhatian individu dan mendorong rasa ingin tahu.

Berdasarkan beberapa teori uraian di atas maka dapat disimpulkan minat belajar kecenderungan kuat hati terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan, yang karakteristik kemampuan untuk fokus dengan tekun pada suatu hal, yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan. Ini menunjukkan bahwa minat menciptakan perasaan positif terhadap sesuatu yang menarik perhatian individu dan mendorong rasa ingin tahu.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Berdasarkan Ali (2004:67), dan Fuad dkk, (2016:4-5) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yaitu faktor internal (asal dari dalam diri) dan faktor eksternal (berasal dari luar) . beberapa di antara faktor tersebut adalah:

1. Faktor Internal adalah elemen-elemen yang mengilhami minat belajar dan berasal dari dalam individu itu sendiri. Beberapa faktor internal tersebut termasuk:
 - a) Konsentrasi saat belajar, yaitu fokus atau perhatian yang diarahkan oleh seseorang pada suatu hal atau sekelompok materi pembelajaran. Misalnya, siswa fokus ke materi yang diberikan guru dan mampu menjawab pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan.
 - b) Rasa ingin tahu merujuk pada dorongan atau sikap kuat untuk memahami atau mengetahui sesuatu. Hal tersebut siswa muncul dorongan dan perasaan menyenangkan selama mempelajari sesuatu seperti jenis jenis bangun ruang, balok, artinya siswa punya keingintahuan lebih dalam lagi mengenai bangun ruang dan balok.
 - c) Motif adalah situasi dalam diri individu siswa yang mendorongnya untuk terlibat dalam berbagai aktivitas dengan tujuan mencapai suatu hasil tertentu. Siswa dengan sendirinya ingin belajar, mempelajari sendiri sesuatu yang belum diketahuinya.
 - d) Motivasi merujuk pada perubahan energi dalam internal pada individu yang ditandai dengan munculnya emosi dan respons tertentu yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan. Semangatnya siswa ada pada yang disukai sehingga mampu merubah pola pikir dan bersemangat melakukannya.
2. Faktor Eksternal adalah elemen-elemen yang mempengaruhi minat siswa dan berasal dari lingkungan luar individu antara lain:
 - a) Keluarga merupakan institusi awal dalam pendidikan anak, dan orang tua perlu siap sedia ketika anak memerlukan bantuan. Mereka sebaiknya menyediakan perlengkapan belajar yang diperlukan, menciptakan lingkungan yang nyaman serta memberikan dukungan pada anak dalam proses belajar.

- b) Lingkungan Sekolah, meliputi metode pengajaran, isi, kurikulum, sarana dan fasilitas belajar, sumber daya pembelajaran, alat bantu pembelajaran, interaksi antara siswa dan guru serta personel sekolah, dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler.
- c) Faktor lingkungan sosial termasuk hubungan dengan teman sebaya, interaksi dalam masyarakat, kondisi tempat tinggal, dan aktivitas di luar sekolah. Kegiatan akademik menjadi lebih bermanfaat jika sejalan dengan kegiatan di luar lingkungan sekolah.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor internal dan eksternal memiliki hubungan saling mempengaruhi dalam membentuk minat belajar. Ketika faktor-faktor ini tidak mendukung, dampaknya bisa berupa penurunan atau bahkan hilangnya minat belajar siswa. Kondisi ini dapat berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

3. Aspek Minat Belajar

Sama seperti yang sudah diketahui sebelumnya bahwa minat belajar adalah hubungan yang mengaitkan individu dengan suatu objek yang mendorong mereka untuk memperdalam pengetahuan tentang segala aspek yang berkaitan dengan minat belajar siswa. Dalam teori yang dibahas di bawah ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut para ahli.

Menurut Crow, dkk (2018:70) mengemukakan aspek-aspek minat terdiri:

- 1) Ketertarikan atau perasaan gembira, timbulnya ketertarikan disebabkan oleh pandangan bahwa objek tersebut memiliki makna penting bagi individu yang bersangkutan.
- 2) Perhatian merupakan aktivitas yang dijalankan seseorang dalam kaitannya dengan memilih rangsangan dari lingkungan yang dihadapinya.
- 3) Kesadaran adalah komponen kognitif dalam diri individu yang mendorong mereka terlibat dalam kegiatan belajar secara sukarela, tanpa paksaan, serta mampu mengatasi kendala apa pun yang muncul. Individu ini juga menggunakan intuisi mereka untuk membuat keputusan dan memiliki kepercayaan pada kapabilitas mereka dalam belajar.
- 4) Konsentrasi ialah upaya untuk memusatkan seluruh perhatian pada objek tertentu yang relevan dengan aktivitas belajar.

Pada aspek yang dikemukakan oleh Crow, dkk (2018:70), minat terdiri dari ketertarikan atau rasa senang, perhatian, kesadaran, konsentrasi. Berdasarkan uraian tersebut adapun aspek minat belajar yang berkaitan dengan pendapat di atas.

Menurut Syahputra (2019:22) elemen minat belajar terdapat tiga elemen yaitu:

- 1) Aspek Kognitif, aspek ini didasari dalam tahap perkembangan pada waktu kanak-kanak mengenai elemen-elemen yang terkait dengan minat, biasanya terlihat dalam bentuk pertanyaan yang bervariasi. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat berupa jenis-jenis seperti pilihan jenis tes yang meliputi pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, esai, jawaban singkat, dan sebagainya. Jenis pertanyaan yang digunakan akan disesuaikan dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada siswa serta tingkat pemahaman kognitif yang ingin diukur oleh guru pada siswa. Pendekatan pengukuran ini juga disesuaikan dengan sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Dimensi afektif atau perasaan yang mendalam adalah suatu konsep yang mencerminkan dimensi kognitif dan minat yang tercermin melalui sikap terhadap aktivitas yang menarik perhatiannya. Dari afektif yang timbul maka siswa menunjukkan minatnya melalui pengukuran yang dilakukan lewat kognitif.
- 3) Aspek Psikomotorik, fokus pada eksekusi atau tindakan fisik, yang menjadi tindak lanjut dari pengetahuan yang diperoleh melalui aspek kognitif dan diwujudkan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik.

Berkaitannya dengan pendapat di atas Menurut Djamarah (2019:23) Mengindikasikan bahwa minat bisa tercermin dari perilaku siswa dengan Lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, juga Terlibat secara aktif dalam aktivitas, yang mengakibatkan Pemberian perhatian yang lebih besar pada hal yang menarik minat mereka.

Berdasarkan uraian aspek di atas, disimpulkan bahwa minat belajar didasarkan oleh aspek kognitif yang menghubungkan dengan minat dan aspek afektif atau emosi yang mendalam serta menampilkan konsep yang kognitif dan minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya pada

proses tingkah laku atau pelaksanaan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik. Kemudian minat memberikan perhatian, ketertarikan atau rasa senang bagi diri individu. Perhatian dilakukan seseorang dalam rangsangan yang datang dari lingkungannya.

4. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Minat memiliki dampak signifikan pada proses belajar, di mana siswa yang tertarik pada suatu mata pelajaran akan mendekatinya dengan tekun. Keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar dapat berjalan lebih lancar saat didukung oleh minat. Karena itu, penting bagi guru untuk merangsang minat siswa guna mempermudah pemahaman terhadap pelajaran. Beberapa pakar pendidikan mengamati bahwa cara paling efektif untuk memicu minat terhadap mata pelajaran baru adalah dengan memanfaatkan minat-minat yang sudah dimiliki siswa. Menurut pandangan Suryosubroto (1988:109), upaya guru untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa yang lancar, memilih metode pengajaran yang sesuai untuk mengaktifkan partisipasi siswa, menciptakan variasi, dan memilih alat bantu yang tepat. Menurut pandangan Tanner (1975), disarankan agar pendidik berusaha untuk memunculkan minat baru pada siswa. Caranya adalah dengan mengaitkan materi pembelajaran saat ini dengan pengetahuan sebelumnya, kemudian menjelaskan relevansinya di masa depan. Selanjutnya, pandangan Roijaketers (1980) menyatakan bahwa pendekatan ini bisa diterapkan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan berita-berita sensasional yang sudah dikenal oleh siswa. Kiston (sebagaimana dikutip dalam The Liang Gie 1995:130) menyatakan dua prinsip mengenai minat, yaitu "untuk mengembangkan minat terhadap suatu mata pelajaran, usahakan untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut, untuk memunculkan minat terhadap suatu mata pelajaran, jalankan aktivitas. Untuk mengembangkan minat terhadap suatu mata pelajaran, usahakan untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut; gunakan kegiatan yang terkait dengan subjek tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Dilihat dari uraian di atas minat belajar bisa tumbuh apabila guru mampu memilih metode mengajar yang tepat juga alat praga yang tepat serta Berupaya untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi mengenai mata pelajaran

tersebut, seperti makna yang signifikan atau tokoh-tokohnya dan aspek-aspek menarik lainnya. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran Biologi, usaha untuk terlibat bisa melalui berbagai metode seperti melukis atau mengenal tumbuh-tumbuhan dengan mengkolaborasikan media didalamnya agar terkesan menarik dan menyenangkan, dengan tindakan tersebut Diharapkan bisa mendorong pertumbuhan minat siswa terhadap mata pelajaran semakin meningkat. Motivasi dan keinginan untuk belajar timbul dari lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi serta menganalisis pengalaman belajar. Pengaturan pembelajaran yang mendukung akan memberikan keleluasaan untuk mengungkapkan gagasan dan dorongan belajar secara independen (Susanto, 2006).

Menurut Djamarah (2008:167), ada beberapa strategi yang dapat diadopsi oleh guru untuk merangsang atau meningkatkan minat belajar siswa, yakni:

- 1) Mengajukan situasi di mana siswa merasa ada kebutuhan pribadi untuk belajar, mendorong mereka untuk belajar secara sukarela tanpa tekanan dari pihak lain.
- 2) Mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman hidup siswa, agar materi yang diajarkan lebih mudah diterima oleh siswa.
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk meraih pencapaian belajar yang baik melalui penyediaan lingkungan pembelajaran yang kreatif dan kondusif.
- 4) Mengadopsi berbagai teknik mengajar yang beragam dan sesuai dengan perbedaan individual siswa, termasuk variasi dalam metode pengajaran.

Meurut Slamteo (2010:180-181), menguraikan langkah-langkah untuk meningkatkan minat belajar sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan minat yang sudah dimiliki siswa.
- 2) Memberikan informasi kepada siswa tentang ketertarikan antara materi ajar sekarang dengan materi ajar sebelumnya, serta menggambarkan relevansinya bagi masa depan siswa.
- 3) Menggunakan insentif sebagai bagian dari upaya untuk mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Ormrod (2008:104) strategi yang sering kali mendorong minat siswa terhadap topik-topik kelas meliputi:

- 1) Mendemonstrasikan kegembiraan dan antusiasme terhadap topik-topik kelas sebagai contoh.
- 2) Terkadang memasukkan elemen unik, variasi, imajinasi, atau elemen misteri dalam pelajaran dan prosedurnya.
- 3) Mendorong siswa untuk mengenal tokoh-tokoh sejarah atau karakter fiksi dan merenungkan perasaan atau pemikiran yang mungkin dialami oleh individu-individu tersebut.
- 4) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk merespons materi pelajaran secara aktif.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam rangka merangsang serta meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran tertentu, peran guru penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kondusif bagi siswa. Selain itu, guru juga harus memanfaatkan berbagai metode pengajaran yang beragam agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang diberikan.

B. Media Pembelajaran

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi dalam rangka proses belajar-mengajar sehingga informasi tersebut dapat diketahui oleh penerima juga merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Menurut Surayya (2020), Media pembelajaran adalah sarana yang memiliki kemampuan untuk mendukung proses belajar mengajar dan berperan dalam mengklarifikasi pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dan teori di atas sejalan dengan pendapat Seperti yang dijelaskan oleh Sukirman (2012:29), media pembelajaran adalah segala elemen yang dimanfaatkan untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat efektif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Adapun pendapat Menurut Schram (2023), Media merupakan sebuah teknologi atau alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi yang memiliki karakter

instruktif, serta dapat disajikan dalam bentuk visual, tulisan, audio, dan dapat dimanipulasi. Sejalan dengan pandangan Hamikaya (2023), media berperan sebagai berbagai bentuk perantara yang kerap digunakan oleh individu untuk mengkomunikasikan ide yang dimilikinya agar ide tersebut dapat mencapai penerima. Pendapat Arsyad (2011:3) menjelaskan bahwa media, dalam perspektif yang lebih luas, merujuk pada manusia, materi, atau peristiwa yang membentuk konteks yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat di simpulkan bahwa media sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar Dengan tujuan mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, hal ini dapat memengaruhi pola pikir, emosi, fokus, minat, dan motivasi peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efisien sesuai dengan sasaran yang diinginkan.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki variasi jenis, baik dalam bentuk benda fisik konkret maupun dalam bentuk multimedia. Menurut Kustiawan (2016), klasifikasi media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kelompok utama:

- 1) Media pembelajaran sederhana merujuk pada media yang mudah dibuat, bahan yang digunakan mudah ditemukan, dan penggunaannya tidak rumit. Jenis media ini mencakup:
 - a) Media pembelajaran dua dimensi, seperti materi cetak, gambar grafis, dan papan tulis.
 - b) Media pembelajaran 3 dimensi, misalnya globe.
- 2) Media pembelajaran modern merujuk pada media yang diciptakan khusus untuk digunakan dalam modern, seringkali memerlukan keahlian khusus dalam pembuatannya. Jenis media ini dapat dibedakan menjadi dua:
 - a) Media pembelajaran modern berbasis proyeksi, seperti layar LCD, proyektor, dan sejenis.
 - b) Media pembelajaran modern berupa no-proyeksi, seperti pemutran tape, radio, televisi, VCD/DVD, laptop, perangkat gawai, dan lainnya.

Adapun Menurut pandangan Bretz (2010), media pembelajaran terbagi menjadi tiga elemen utama, yaitu elemen audio, elemen visual, dan elemen gerak. Elemen visual bisa dikelompokkan menjadi bentuk gambar, simbol, dan garis yang dapat dipersepsi melalui indera penglihatan. Dalam hal jenis, elemen visual dapat dikategorikan menjadi empat, yakni media beragam, media visual, media audio, dan media audio-visual. antara lain:

- 1) Media audio mengacu pada alat atau sarana komunikasi yang hanya bisa diterima melalui indera pendengaran. Contohnya adalah telepon, radio, tape recorder, dan piringan hitam.
- 2) Media visual merupakan alat yang guru gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa melalui indera penglihatan. Contoh-contohnya mencakup foto, gambar, grafik, skema, peta konsep, bagan, diagram, sketsa, poster, dan peta.
- 3) Media audio-visual menggambarkan alat yang menggabungkan unsur gambar bergerak, tulisan, warna, dan suara dalam menyampaikan materi. Contohnya termasuk televisi, film, video, dan CD atau DVD.
- 4) Media serbaneka merujuk pada media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik suatu wilayah (kearifan lokal), lingkungan sekolah, atau tempat lainnya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mendefinisikan bahwa, media pembelajaran jenis *Augmented Reality* dalam mengembangkan media pembelajaran adalah salah satu media untuk proses belajar peserta didik di sekolah. Dengan adanya media ini peserta didik dapat lebih kreatif, aktif, dan lebih minat lagi dalam proses pembelajaran.

3. Media Augmented Reality (AR)

Menurut Mulawato (2021) menjelaskan bahwa *Augmented Reality* adalah teknologi yang memiliki kemampuan untuk membawa dunia virtual ke dalam dunia nyata, mengubah objek-objek menjadi bentuk 3D dalam realitas sehingga pendekatan pembelajaran menjadi lebih beragam dan mendorong pengguna atau siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam. Menurut Ismayani (2020:2), *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang memungkinkan penayangan entitas non-fisik dalam lingkungan fisik, memungkinkan konsumen untuk berinteraksi dengan elemen virtual secara waktu nyata. Keunggulan dari teknologi ini adalah

kemampuannya untuk memperkenalkan benda dalam bentuk 3D tanpa perlu menghadirkan objek aslinya. Teknologi AR menggabungkan unsur-unsur virtual (seperti teks, gambar, dan animasi) ke dalam lingkungan nyata, memberikan kesan bahwa siswa tengah berinteraksi langsung dengan objek yang sedang dipelajari, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memudahkan pemahaman materi pelajaran.

Menurut Monita, dkk (2019, hlm.4) mengatakan bahwa di masa medatang Metode pengajaran serupa dengan Augmented Reality dapat digunakan dalam sebagian besar tingkatan pendidikan di Indonesia, karena telah terbukti efektif dalam memacu minat siswa untuk mengembangkan proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian Sari, dkk (2019, hlm 4) disimpulkan bahwa guru dapat membuat Penerapan media pembelajaran Augmented Reality dalam mata pelajaran Biologi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa untuk mempelajari Biologi. Dampak positif ini juga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang diinginkan, tergambar dari indikator pernyataan positif mencapai 57% dan pernyataan negative 45%.

Dalam penelitian Kurniawan, dkk (2021, hlm 7) disimpulkan bahwa Pemanfaatan aplikasi pembelajaran salat berbasis AR telah mengakibatkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dari 42% menjadi 91.07%, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, naik dari 4.4% menjadi 93.45%.

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media Augmented Reality menggabungkan unsur-unsur virtual seperti teks, gambar, dan animasi ke dalam lingkungan nyata. Hal ini menciptakan pengalaman di mana siswa merasakan interaksi dengan objek yang sedang dipelajari, menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dalam sebuah sistem perangkat yang digunakan *Augmented Reality* peneliti menggunakan laptop dan Sebuah smartphone yang menggunakan sistem operasi Android yang memuat sebuah aplikasi (dalam konteks ini, peneliti menggunakan aplikasi Assemblr Edu). Kehadiran Assemblr Edu memberikan peluang kepada para guru dan siswa untuk menciptakan proyek sesuai dengan preferensi dan keterampilan mereka. Hasil proyek ini, ketika diubah menjadi gambar atau kode batang (barcode), dapat di-scan oleh orang lain untuk menghasilkan representasi

visual yang tampak nyata dan hidup dalam lingkungan sekitar kita. (Sidiq,2020 Dalam *Augmented Reality* suatu gabungan gambar, teks dan animasi yang ditampilkan dalam bentuk 3D sehingga hal tersebut peneliti berfikir untuk menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* sebagai alat pendukung *Augmented Reality* dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

1. Jenis-jenis *Augmented Reality*

Menurut Dewi (2022), *Augmented Reality* memiliki beberapa jenis antara lain:

a) *Marker-based*

Kategori pertama dari *Augmented Reality* adalah yang disebut marker-based. Teknologi AR marker-based sering juga disebut sebagai pengenalan gambar. Teknologi AR ini membutuhkan elemen pendukung seperti kamera pemindai atau objek visual khusus. Objek visual yang khusus ini dapat memiliki berbagai bentuk, seperti QR code sebagai salah satu contohnya.



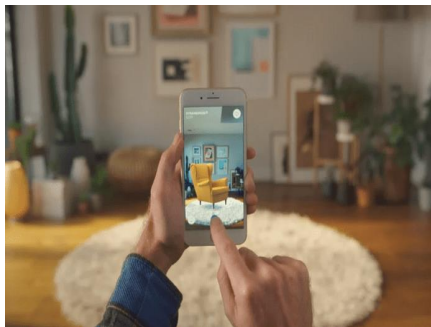
Gambar 2.1 Code QR



Gambar 2.2 Objek Visual

a) *Markless*

Teknologi AR tanpa tanda memungkinkan objek 3D virtual ditempatkan pada gambar mengamati ciri-ciri nyata dengan memeriksa fitur-fitur dalam data secara langsung. Tipe AR ini mengandalkan fitur-fitur yang ada dalam smartphone, seperti kamera dan GPS, untuk mengumpulkan data tanpa perlu proses pemindaian khusus. Contoh penerapan dari AR tanpa tanda ini adalah Overlay AR, yang menggantikan tampilan asli suatu objek dengan gambar virtual.



Gambar 2.3 Virtual 3D

2. Langkah Penggunaan *AR Assemblr Edu*
3. Menginstal studi Assemblr
4. Mencari gambar yang 3D dari asset yang disediakan di Assemblr Studio atau di web
5. Memasukkan gambar tersebut ke program studio Assemblr
6. Memberikan keterangan bagian jantung
7. Memasukkan video untuk visualisasi gambar tumbuhan daun
8. Membuat tugas
9. Membuat barcode, gambar yang bisa di scan
10. Gambar siap di pakai



Gambar 2.4 AR Scanner

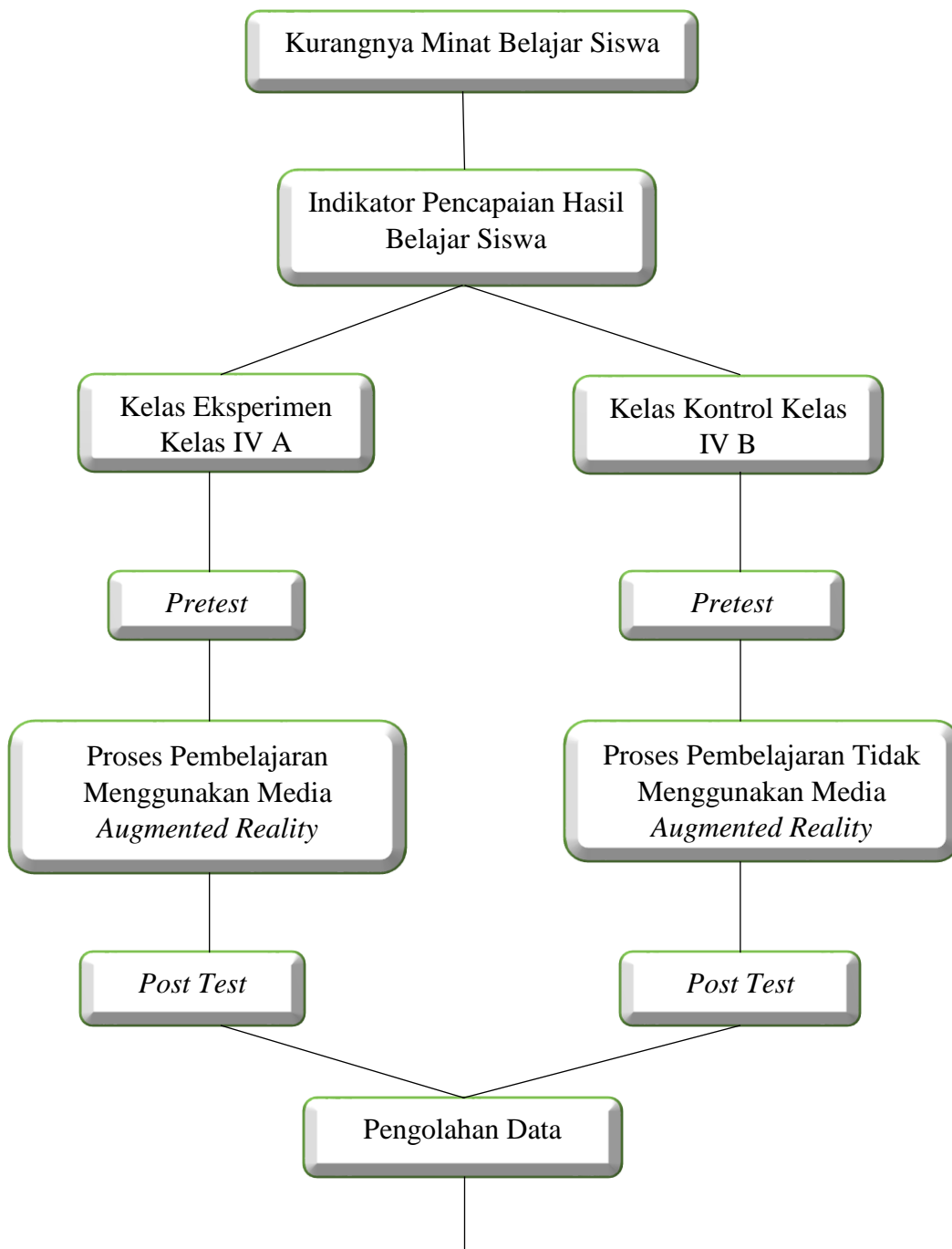
C. Penelitian Terdahulu

- 1) Penelitian Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2021) berjudul "Penggunaan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Pembelajaran peserta didik pada tujuan pembelajaran memahami jenis-jenis" menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* menunjukkan hasil skor 98% untuk Eka Legya Framita, skor 77% untuk Singgah Yuntoto, dan skor 56% untuk Bahrul Afandi. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 77%. Hasil ini dapat diklasifikasikan sebagai peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Noperman, dkk (2020) yang berjudul "Pengaruh *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu". Menyatakan bahwa hasil penelitian diketahui hasil uji-t dengan nilai t hitung 10,52 dan nilai t table sebesar 1,673. Jadi dengan t hitung (10,52) > t table (1,673) pada taraf signifikan 5%, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa pada kelas IPA sains IV SD kota Bengkulu.

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran untuk memandu arah dan memperlancar proses penelitian atau penulisan karya tulis ilmiah, diperlukan sebuah struktur, konseptual, yang berisi tentang pembahasan teori dengan permasalahan-permasalahan yang ada dalam sebuah penelitian. Dengan adanya kerangka pemikiran atau dengan kata lain, memiliki pemahaman tentang elemen-elemen yang perlu dianalisis dalam kerangka penelitian. Sugiyono (2019:95) menggambarkan ini sebagai sebuah model konseptual yang menjelaskan kaitan antara teori dan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan. Kerangka kerja ini diwujudkan dalam bentuk visual atau diagram yang kemudian diatur sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi sebagai panduan umum dalam mengarahkan penyelidikan.

Biasanya, urutan yang terdapat dalam kerangka pemikiran dimulai dari topik permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian. Kemudian, masuk ke indikator pencapaian. Kemudian masuk ke evaluasi atau tes yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran, setelah itu guru menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* lalu evaluasi akhir atau post test setelah materi selesai diajarkan. Pada penyelesaian post test dan pre test peneliti mengelola data ke dalam SPSS kemudian hasil SPSS tersebut di jabarkan dalam bentuk kesimpulan.



Kesimpulan

Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah prinsip-prinsip mendasar yang diambil sebagai landasan mengenai suatu hal yang menjadi dasar bagi pijakan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Menurut Kinayati, dkk (2021) Asumsi adalah prinsip-prinsip dasar yang diasumsikan mengenai kenyataan yang harus diuji melalui pengamatan empiris. Asumsi-asumsi dasar ini memiliki potensi untuk memengaruhi cara pandangan dan pendekatan penelitian terhadap suatu fenomena serta keseluruhan proses penelitian. Menurut Bidang Ilmu Filsafat (2021), asumsi memberikan arahan pada suatu kelompok ontologi (ilmu) yang berguna dalam meraih pemahaman dan landasan serta mengarahkan kegiatan penelitian menuju pencapaian kebenarannya. Sementara itu, dalam perspektif Marchione (2021), asumsi adalah pernyataan yang diterima sebagai kebenaran tanpa harus dibuktikan dengan bukti.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban awal yang diberikan sebagai tanggapan sementara terhadap jawaban rumusan masalah yang ditemukan oleh peneliti itu sendiri. Sesuai dengan pandangan Kerlinger (2022), hipotesis merupakan pernyataan atau perkiraan yang berdasarkan hubungan antara dua variabel atau lebih.

Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022), hipotesis adalah suatu jawaban awal yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan permasalahan penelitian yang telah diidentifikasi. Hipotesis dianggap bersifat sementara karena dinyatakan berdasarkan teori dan memerlukan pengujian lebih lanjut melalui uji hipotesis.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Media *Augmented Reality*

Terhadap Minat Belajar Siswa.

H_1 : Terdapat Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap

Minat Belajar Siswa