

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu media. Dalam Bahasa latin, media dimaknai sebagai perantara. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti pengantara atau pengantar dikutip dari Nurseto (Mashuri, 2019). Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan penerima pesan.

NEA (*National Education Assosiation*) (Syafrita, 2020) mendefinisikan media sebagai benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Menurut Martin dan Brigs (Syahri, 2017) media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media dilihat secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alata tau sarana komunikasi baik berupa media cetak atau audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap dengan belajar.

Sadiman (dalam Netriwati dan Lena, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan guna dan berdaya guna. Gagne dan Brigs (dalam Hasibun, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Menurut Syaiful dan Zain (2020:121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik isi materi pembelajaran

yang dapat mendorong terjadinya interaksi dan komunikasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Abdul Wahab, dkk (2021:16) “Manfaat Media Pembelajaran sebagai berikut: a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar, b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan keaktifan belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungan, c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, Masyarakat dan lingkungan.

Menurut Ahmad Rivai (dalam Netriwati dan Lena, 2017) manfaat media pembelajaran yaitu: a) Media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan, b) Dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang social ekonomi, c) Dapat membantu anak didik memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, d) Dapat membantu pikiran anak didik secara teratur tentang hal apa yang mereka alami dalam proses pembelajaran, misalnya menyaksikan pemutaran film

tentang suatu kejadian atau peristiwa, e) Dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan, f) Dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Mashuri, 2019) antara lain: a) Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar, b) Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan keaktifan belajar. c) Mampu mengurangi keterbatasan indra, ruang dan waktu, d) Mampu memberikan kesamaan pengalaman peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Hasrah (Widianto, 2021) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi antara lain: a. Menambah mutu dan kualitas kegiatan pembelajaran, b. Meningkatkan akses atau perantara pada pembelajaran dan Pendidikan, c. Mengembangkan dan lebih menghidupkan penggambaran dari gagasan-gagasan abstrak, d. Membantu mempermudah memahami materi yang diajarkan, Membuat tampilan bahan ajar semakin menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. e. Menjadi sarana penghubung antara materi dan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih fokus, memberikan pengalaman baru, mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta mengurangi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah jenis media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan materi pembelajaran melalui mekanisme respon langsung. Dalam proses ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pengontrol jalannya pembelajaran. Media interaktif pada umumnya memadukan unsur visual, audio, animasi, dan elemen navigasi yang memungkinkan siswa memilih, mengatur, serta mengeksplorasi materi sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing.

Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna karena media interaktif mampu memberikan umpan balik langsung (*real-time feedback*), sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan ataupun keberhasilan saat menyelesaikan suatu tugas atau latihan. Melalui media ini, konsep

yang abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, sementara suara, animasi, dan warna dapat meningkatkan daya tarik serta perhatian siswa.

Munir (2012) berpendapat bahwa “Pembelajaran interaktif memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas eksplorasi, manipulasi objek digital, dan umpan balik otomatis.”. Sedangkan menurut Arsyad (2017) menyebutkan “Media interaktif memungkinkan peserta didik mengendalikan sendiri proses belajarnya melalui pilihan, navigasi, dan respon langsung terhadap materi yang disajikan.”

Berdasarkan dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang berikan kesempatan siswa untuk belajar secara langsung dan mandiri.

b. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Beberapa manfaat media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1). Sumber informasi

Menjadi sarana bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap, efektif, dan menarik.

2). Alat bantu divisualisasikan Konsep

Menjelaskan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau papan tulis.

3). Pengarah aktivitas belajar

Interaktivitas memungkinkan siswa mengikuti alur pembelajaran yang terstruktur dan sistematis.

4). Sarana evaluasi

Kuis interaktif, latihan soal, atau simulasi dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung.

5). Sarana peningkatan kreativitas

Media interaktif memberikan ruang eksplorasi sehingga siswa dapat bereksperimen dan mengembangkan kreativitas.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif sangat mendukung dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa dalam bentuk tampilan visual, audio atau kombinasi keduanya sehingga materi yang disampaikan lebih konkret dan mudah dipahami. Meskipun media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan media pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan.

1). Kelebihan media pembelajaran interaktif adalah

a). Lebih Menarik dan tidak membosankan

Kombinasi suara, animasi, warna, dan interaksi membuat pembelajaran lebih hidup.

b). Meningkatkan motivasi

Siswa lebih termotivasi karena materi disajikan secara menarik dan interaktif.

c). Mendukung pembelajaran aktif

Siswa terlibat langsung dalam mengeksplorasi materi, bukan hanya menerima informasi pasif.

d). Memberikan pengalaman belajar yang lebih dalam

Simulasi dan interaksi memungkinkan siswa memahami konteks secara lebih realistis.

e). Fleksibel dan Dapat Diulang

Siswa dapat mengakses kembali materi kapan saja tanpa batasan waktu.

2). Kekurangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

a). Membutuhkan perangkat teknologi

Komputer, smartphone, atau internet menjadi syarat utama penggunaannya.

b). Membutuhkan penyesuaian untuk siswa yang kurang terbiasa teknologi

Siswa baru mungkin kesulitan di awal penggunaan.

c). Membutuhkan kesiapan guru

Guru harus memahami cara mengoperasikan media agar dapat memanfaatkannya secara optimal.

d). Potensi gangguan fokus

Jika tidak diarahkan dengan baik, siswa bisa terdistraksi oleh fitur lain pada perangkat.

3. *Augmented Reality (AR)*

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang bisa mengkombinasikan dunia nyata dengan dunia virtual yang obyeknya dua dimensi atau tiga dimensi. Menurut Hidayat (2015), *Augmented Reality* adalah penggabungan antar objek virtual dengan obyek nyata. Sebagai contoh adalah saat pembawa televisi membawakan berita, ada animasi atau objek virtual yang ikut bersamanya, jadi seolah-olah dia berada didalam virtual tersebut, padahal sebenarnya adalah teknik penggabungan antara dunia virtual dengan dunia nyata yang dinamakan dengan *Augmented Reality*.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menciptakan obyek virtual 2D maupun 3D yang diterapkan dalam kondisi real, kemudian obyek maya tersebut diproyeksikan dalam waktu *realtime*. Beberapa kelebihan pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai berikut:

- a. Menyediakan benda fisik yang sulit disajikan karena keterbatasan tertentu (Hornecler, 2012)
- b. Memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif dan motivasi (Cheng, 2016) serta pada kemampuan spasial (Martin-Gutierrez et al., 2010)
- c. Memberikan pengalaman Kolaboratif (Alhumaidan et al., 2018)
- d. Memudahkan vusualisasi hubungan spasial yang konplek dengan konsep abstrak (Arvanitis et al., 2009)

e. Memungkinkan menyajikan pengalaman fenomena yang sulit atau tidak mungkin dialami di dunia nyata (Klopfer & Squire, 2008)

f. Memberikan efek positif terhadap hasil belajar (Wang et al., 2019)

Disamping memiliki beberapa kelebihan *Augmented Reality* juga mempunyai kelemahan sebagai berikut:

a. Sensitif dengan perubahan sudut pandang

b. Pembuat belum terlalu banyak

c. Membutuhkan banyak memory pada peralatan

Prinsip kerja *Augmented Reality* adalah pelacakan dan rekonstruksi. pada mulanya marker atau lembaran berisikan objek dideteksi menggunakan kamera. Cara deteksi ini melibatkan berbagai macam algoritma. Data yang diperoleh dari proses pelacakan digunakan dalam rekontruksi system koordinat di dunia nyata.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya Upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:73). Dalam Bahasa sederhana motivasi adalah apa yang diinginkan dari yang dilakukan, apa yang diperoleh dari yang dilakukan dan kapan melakukan hal tersebut.

Menurut Anisa-Syamsti (2011:34) motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak melakukan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan. Sementara menurut Bernard dalam

Sadirman (2011:76) bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan tetapi timbul akibat dari partisipasi, pengalaman dan kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Sedang menurut Mc Donald dalam buku Sardiman (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dari pengertian di atas terkandung tiga elemen penting yang saling berkaitan satu sama lain. Elemen tersebut adalah:

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia
2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa feeling, afeksi seseorang
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Motivasi Instrinsik yaitu motivasi yang tumbuh dalam diri warga belajar. Dalam hal ini seseorang melakukan kegiatan belajar karena menyadari bahwa kegiatan tersebut bermanfaat bagi dirinya dalam usaha mencapai cita-cita.
- b. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang timbul karena rangsangan dari luar misalnya seorang warga belajar baru mencari buku catatan Pelajaran setelah ada pengumuman ulangan atau ujian.

b. Manfaat Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran agar dapat tercapai sesuai tujuan dan harapan. Menurut Hamalik (2011:106)

manfaat motivasi belajar yaitu: 1) Mendorong timbulnya kelakuan/suatu perbuatan, 2). Motivasi berfungsi sebagai pengaruh yang artinya mengarah pada perbuatan ke capaian tujuan yang diinginkan, 3). Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Sardiman (2018:25) mengemukakan motivasi belajar meliputi: 1). Mendorong manusia untuk berbuat, artinya motivasi merupakan daya penggerak dari kegiatan yang akan dikerjakan, 2). Menentukan arah, artinya motivasi memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya, 3). Menyelesaikan perbuatannya, artinya motivasi menentukan apa yang harus dikerjakan yang serasi untuk mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Berdasarkan pendapat di atas tentang manfaat motivasi belajar maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebagai pendorong, penggerak seseorang untuk melakukan sesuatu serta penyelesaiannya sesuai arah tujuan yang akan dicapai.

c. Indikator-Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2016) Motivasi belajar merupakan kekuatan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Indikator menurut Uno antara lain adalah sebagai berikut:

1. Hasrat untuk berhasil

2. Dorongan internal siswa
3. Harapan masa depan yang ingin dicapai
4. Kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan
5. Lingkungan belajar yang kondusif
6. Ketertarikan terhadap kegiatan akademik

Sementara menurut Sardiman A.M. (2018) Motivasi belajar ditunjukkan melalui tingkah laku yang mendorong siswa terlibat aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Adapun Indikator menurut Sardiman adalah sebagai berikut:

1. Ketekunan mengikuti kegiatan belajar
2. Kemauan menghadapi tugas yang sulit
3. Kemandirian dalam menyelesaikan tugas
4. Antusiasme mengikuti pelajaran
5. Tanggung jawab terhadap tugas-tugas belajar

Jadi dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dorongan dari diri siswa untuk belajar guna mencapai harapan.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam motivasi belajar terdapat factor-faktor yang mempengaruhinya baik keadaan fisiologis maupun perkembangan mental siswa. Ada beberapa unsur yang memengaruhi motivasi dalam belajar menurut Kompri (2016:231-232) yaitu:

- 1). Keinginan dan tujuan siswa membentengi motivasi siswa untuk belajar baik secara alami maupun lahiriah. Semua hal dipertimbangkan, mencapai tujuan mendorong pengakuan diri.
- 2). Kemampuan siswa, keinginan anak harus dibarengi dengan kemampuan atau kemampuan untuk mewujudkannya. Kapasitas akan memperkuat motivasi anak untuk mencapai tugas-tugas formatif.
- 3). Kapasitas siswa dan keinginan siswa harus tetap tidak terpisahkan dengan kemampuan atau keinginan untuk mencoba belajar dengan usahanya. siswa akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan jika memiliki kemampuan.
- 4). Kondisi Lingkungan Siswa, Kondisi lingkungan, kondisi tempat tinggal, pergaulan teman sebaya, dan kehidupan sosial semuanya dapat menjadi faktor dalam lingkungan siswa. Siswa akan lebih semangat belajarnya lebih kuat jika berada di iklim sekolah yang kokoh, terlindungi, tenang, metodis, dan menyenangkan.
- 5). Komponen dinamis dalam pembelajaran adalah komponen yang keberadaannya dalam sistem pembelajaran tidak stabil, kadang padat, kadang ringkih, dan kadang hilang, seperti Semangat belajar, perasaan siswa, dan lain-lain.
- 6). Pekerjaan pendidik dalam menampilkan siswa adalah tugas guru dalam merencanakan menampilkan siswa, dimulai dengan

menguasai materi, menyampaikannya, menangkap pertimbangan siswa, dan hasil belajar.

Menurut Eriany (2013:118) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu berupa kebutuhan, insentif, ketakutan, tujuan, tekanan, sosial, kepercayaan diri, minat, nilai, keingintahuan, dan harapan adalah semua faktor yang perlu dipertimbangkan. Artinya, faktor-faktor motivasi belajar itu saling menguatkan, bisa berasal dari dalam diri sendiri maupun dari orang lain. Sedangkan menurut teori Hamzah (2011: 23) menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar karena media pembelajaran merupakan faktor ekstrinsik atau faktor dari luar.

Jadi dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi siswa, harus memperhatikan factor-faktor yang mempengaruhinya baik intrinsik (dari Dalam diri siswa) maupun ekstrinsik (dari luar).

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar. Hasil belajar mencerminkan tingkat kemampuan siswa untuk menguasai materi yang telah diajarkan guru dan hasilnya dapat diketahui melalui evaluasi pembelajaran. Sukmadinata (2007:102) berpendapat bahwa pengertian hasil belajar adalah hasil belajar atau *achievement*

merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Menurut Robert M. Gagné (1985) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan baru yang diperoleh siswa melalui interaksi antara kondisi internal (kesiapan, pengetahuan sebelumnya) dan kondisi eksternal (strategi mengajar, media, stimulus). Hasil belajar menurutnya dapat berbentuk informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Sedangkan John W. Santrock (2011) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan capaian akademik siswa yang terbentuk dari interaksi faktor kognitif, sosial, dan emosional. Menurutnya, hasil belajar akan optimal ketika siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa dari hasil interaksi faktor kognitif, sosial dan emosional yang diketahui hasilnya melalui evaluasi.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sabri (2010: 59-60) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa hal . Secara umum hasil belajar dipengaruhi oleh 2 hal yaitu:

1). Faktor Internal (Faktor dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik

diperlukan kebugaran tubuh dan kondisi panca indra harus dijaga dengan makan-makanan yang bergizi, istirahat dan olahraga. Yang kedua yaitu aspek psikologis yang meliputi intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian.

2). Faktor Eksternal (Faktor diluar diri)

Selain faktor internal hasil belajar dipengaruhi juga oleh faktor eksternal. Faktor eksternal hasil belajar meliputi

a). Lingkungan sosial

Lingkungan social adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Lingkungan sosial meliputi teman, keluarga, guru dan Masyarakat.

b). Lingkungan non -sosial

Lingkungan non social adalah lingkungan yang berkaitan dengan kondisi rumah seperti kondisi rumah, bersih, aman dari gangguan. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar apabila kondisi lingkungan non soial kurang aman, banyak gangguan

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan Ilmu Pengetahuan yang terintegrasi dari dua disiplin penting dalam pendidikan dasar yaitu sains dan ilmu sosial. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang untuk membekali murid dengan pemahaman terhadap fenomena alam sekaligus interaksi sosial secara kontekstual.

Dengan pendekatan kontekstual siswa diajak untuk lebih aktif mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka. Pada pendidikan dasar IPAS diberikan pada fase B dan fase C. Dalam pembelajaran IPAS secara menyeluruh bertujuan agar murid dapat:

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya.
- b. Mengenal dirinya dalam kaitan dengan masyarakat dan perubahan sosial.
- c. Memahami konsep sains dan sosial, serta mengaitkannya dengan kehidupan nyata.
- d. Menerapkan keterampilan proses ilmiah dan pemecahan masalah nyata.
- e. Menjadi bagian aktif dari masyarakat yang peduli lingkungan
- f. Melestarikan alam dan mengelola sumber daya secara bijak.

B. Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan pembelajaran motivasi siswa memegang peranan penting karena untuk meningkatkan kualitas belajar. Pembelajaran yang monoton dengan media pembelajaran yang kurang variatif akan membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran sehingga motivasi belajarpun akan menurun yang akibatnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut guru perlu menggunakan media yang menarik

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas maka dapat disampaikan hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat meningkatkan motivasi IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun

D. Kebaharuan Penelitian (*State Of The Art*)

Penelitian ini mengambil beberapa referensi penelitian termasuk jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Hasil penelitian Anisa Nur (2025) Penggunaan Augmented Reality Pendidikan dalam Motivasi Belajar dan Efisiensi Belajar dalam *Jurnal Kajian Ilmiah* <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI> membuktikan bahwa Augmented Reality (AR) memberikan motivasi belajar dan efisiensi dalam sektor Pendidikan.
2. Hasil penelitian Dhimas Mahendra, (2025: 57) yang berjudul Penerapan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn> membuktikan bahwa penggunaan Augmentad reality menunjukkan AR sebagai media dalam pembelajaran 3D, memberikan pengaruh positif dalam motivasi siswa untuk belajar. Ini dapat di lihat dari

peningkatan motivasi untuk mempelajari AR. Dari hasil penelitian menunjukkan motivasi yang tinggi setelah penerapan AR, motivasi siswa meningkat sebesar 65 %. Yang semula hanya 3%–23% siswa yang sangat termotivasi sebelum menggunakan AR, sementara persentase siswa dengan motivasi sangat rendah, rendah, dan penuh turun menjadi 0%, masing-masing dari 58%, 15%, dan 14%, dengan hanya 3% yang termotivasi penuh.

3. Hasil penelitian Firdausa, R.A.,dkk (2024) yang berjudul Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi ketika menggunakan media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran IPAS yang ditunjukkan oleh persentase rata-rata dari empat aspek motivasi belajar, yaitu sebesar 93,23%.
4. Hasil penelitian Munawaroh dkk., (2025:292) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD menunjukkan bahwa media pembelajaran Augmented Reality sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
5. Hasil penelitian Vivi Devriana Purwanto, dkk (2025) yang berjudul Penggunaan Media Augmented Reality Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar bahwa penggunaan

Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*

Berdasarkan hasil- hasil penelitian tersebut di atas, maka kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS yang belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.