

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna atau bisa di diartikan berfaedah. Pemanfaatan memiliki makna proses, cara atau perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, manfaat memiliki pengertian sebagai berikut: "Sebagai guna, cara, perbuatan memanfaatkan atau kegunaan yang dilakukan seseorang untuk bersama. Adapun pengertian pemanfaatan menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Poerwadarminto (dalam Batu bara, 2022:152), Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan.

- b. Menurut Davis dan Adam mendefinisikan pemanfaatan (*usefulness*) sebagai tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi orang tersebut. Pengukuran kemanfaatan tersebut berdasarkan frekuensi dan diversitas teknologi yang digunakan.
- c. Menurut Chin dan Todd kemanfaatan dapat berupa kemanfaatan satu faktor seperti pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, meningkatkan produktifitas, efektifitas, dan meningkatkan kinerja pekerjaan. Menurut J. S. mengatakan bahwa, pemanfaatan adalah hal, cara, hasil kerja dalam memanfaatkan sesuatu yang berguna.
- d. Definisi lain dari manfaat dikeluarkan oleh Me Quail dan Sven Windahl, yakni manfaat merupakan harapan sama artinya dengan Explore (penghadapan semata-mata menunjukan suatu kegiatan menerima).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah kemampuan seseorang atau kelompok dalam menggunakan suatu sumber daya, alat, atau teknologi secara optimal untuk mencapai tujuan tertentu, baik secara pribadi maupun bersama. Pemanfaatan tidak hanya tentang penggunaan, tetapi juga

mencakup efektivitas, efisiensi, dan dampak positif yang dihasilkan dari penggunaan tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu, "media" dan "pembelajaran". Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni "*medius*" yang memiliki arti perantara. Sedangkan dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti pengantar dan saluran (Batubara, 2020:1).

Menurut Gagne & Briggs dalam Hakim (2018:224), Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar/bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Bisa dikatakan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran atau benda fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Djamarah dan Azwan (2020:121), Media pembelajaran adalah alat bantu apa

saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan perangkat yang memiliki fungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajarannya kepada peserta didik, sehingga dapat menstimulus siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (Guru) menuju penerima (siswa). Dalam kegiatan interaksi antar siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Hamdani, 2019:30).

Menurut Ilyas, dkk (2020:32), Mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi kognitif, fungsi efektif, dan fungsi kompensatoris.

Beberapa fungsi media pembelajaran Menurut Wina sanjaya (dalam Rizqi, 2018:99), Fungsi pembelajaran diantaranya:

1) Fungsi komunikasi

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar.

3) Fungsi kebermanaknaan

Pembelajaran dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tingkat rendah serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menciptakan aspek kognitif.

4) Fungsi individualitas

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu kebutuhan individu peserta didik yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019: 29-30), Dari penggunaan media pembelajaran terdapat manfaat praktis dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas informasi dan penyajian pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran dan hasil belajar.
- 2) Dapat mengarahkan dan meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga menimbulkan perhatian, motivasi belajar, interaksi, lingkungan sekitarnya, dan kemampuan peserta didik belajar sendiri sesuai minatnya.
- 3) Dapat menangani keterbatasan ruang, waktu, dan indera; benda yang ukurannya lebih besar untuk diperlihatkan di ruangan kelas, dapat diganti dengan foto, gambar, film; benda yang ukurannya terlalu kecil dapat disajikan dengan mikroskop. film, slide dan gambar, kejadian yang terjadi dimasa terdahulu dapat ditampilkan kembali dengan bantuan video, film; proses yang sulit dipahami sehingga dapat dijelaskan secara konkret melalui gambar, slide, film, atau simulasi computer seperti peredaran darah; eksperimen yang dapat membahayakan digantikan dengan disimulasikan menggunakan bantuan media

seperti video, film, dan computer, peristiwa alam atau proses sebenarnya yang membutuhkan waktu lama seperti gunung meletus, metamorfosis kupu-kupu yang dimulai dari ulatkupu dapat dipamerkan dengan bantuan seperti film, video, slide.

- 4) Dapat memberikan pengalaman secara langsung mengenai peristiwa di lingkungan sekitar. Serta interaksi dengan guru, masyarakat dan lingkungannya secara langsung.

d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab, dkk. (2021:8), Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis utama, yaitu

1) Media Visual

Merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat dan di proyeksikan sebagai perantara penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Media ini bersifat nyata atau konkret yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak tingkat sekolah dasar yang proses belajar dan pemahamannya memerlukan penggambaran suatu yang konkret. Contoh dari media visual adalah gambar, poster, buku, lukisan, dan lain sebagainya.

2) Media audio

Adalah salah satu media pembelajaran yang dalam penyampaian pesannya menggunakan suara sehingga dapat didengar dan dapat merangsang peserta didik untuk memperhatikan, dan memberikan feedback yang baik dalam pembelajaran. Contoh dari media audio adalah kaset, lagu dan sebagainya dalam bentuk auditif.

3) Media audio-visual

Merupakan kolaborasi antara media visual dan media audio sehingga media ini dapat dilihat sekaligus mengeluarkan suara, tentu media ini akan menarik perhatian peserta didik karena komponennya yang lengkap. Contoh dari media audio-visual adalah video, film, atau animasi bergerak.

4) Multimedia

Multimedia merupakan pengembangan lebih lanjut dari media audio-visual, yang melibatkan interaktivitas antara peserta didik dan media. Contohnya seperti aplikasi pembelajaran digital, modul interaktif, dan media berbasis komputer yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Dengan demikian, pemilihan jenis media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

e. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) makna kata baik (*Adjektiva*) adalah memenuhi persyaratan yang ditentukan. Adapaun kata "Layak" (*Adjektiva*) mempunyai arti: wajar, pantas, patut. Sebagaimana suatu produk media pembelajaran harus mempunyai kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2016), Tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, dinyatakan bahwa buku teks pelajaran digunakan untuk efisiensi dan efektifitas pembelajaran, sementara sumber belajar dapat berupa buku, media cetak, media elektronik dan sumber belajar lain yang relevan. Sedangkan Menurut BSNP untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba maka perlu melakukan proses validasi, kualitas media pembelajaran ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek

kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa dan aspek penilaian yang memenuhi standard "Layak".

Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Sumiati bahwa penggunaan pembelajaran termasuk didalamnya sumber belajar dan alat-alat pelajaran, disesuaikan dengan KI, KD, Indikator dan Materi pembelajaran dengan tujuan proses pembelajaran yang hendak dicapai maksimal (Amrulloh, 2013:134).

3. *Augmented Reality*

a. Pengertian *Augmented Reality*

Istilah "*Augmented Reality*" pertama kali diusulkan oleh Tom Codell pada tahun 1990. Dalam fiksi ilmiah, penyebutan pertama teknologi ini mungkin ada dalam novel *The Master Key* yang ditulis pada tahun 1901. Dalam novel tersebut, Frank Baum menggambarkan sebuah perangkat yang dapat menandai orang dengan huruf dan menunjukkan karakter mereka secara langsung.

Menurut Syahbania, dkk (2025:3), Mengatakan *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen digital seperti gambar, video, audio, dan data interaktif dengan lingkungan dunia nyata secara realtime.

Sedangkan menurut Haryani & Triyono (2017:808), Mendefinisikan *Augmented Reality*

sebagai salah satu bagian dari *Virtual Environment* (VE) atau yang biasa dikenal dengan *Virtual Reality* (VR). AR memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dilihat dari tempat yang sama.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan suatu benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam suatu lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut ke dalam lingkungan nyata. Dengan bantuan teknologi *Augmented Reality*, lingkungan nyata di sekitar kita akan dapat berinteraksi dalam bentuk digital (virtual). Informasi tentang objek dan lingkungan di sekitar kita akan dapat ditambahkan kedalam sistem *Augmented Reality* yang kemudian informasi tersebut ditampilkan diatas layer dunia nyata secara real-time seolah-olah informasi tersebut adalah nyata.

b. Manfaat *Augmented Reality*

Manfaat media *Augmented Reality* menurut Mustaqim (2019:174) untuk pembelajaran, antara lain:

- 1) Mendorong pola pikir kritis: *Augmented Reality* dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap suatu masalah.

- 2) Menggambarkan konsep abstrak: Media pembelajaran *Augmented Reality* dapat menggambarkan konsep abstrak untuk meningkatkan pemahaman dan struktur suatu model objek, sehingga menjadikan *Augmented Reality* sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Membuat pembelajaran lebih menarik: Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat membuat pelajaran lebih menarik, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan aktivitas belajar.
- 4) Meningkatkan pemahaman: *Augmented Reality* dapat membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai struktur suatu objek.
- 5) Mendorong inovasi dan kreativitas: *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif inovasi media pembelajaran yang dapat mendorong inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran.

c. Jenis – Jenis *Augmented Reality*

Menurut Syauqi Jazuli (2024:27), Ada 3 jenis media *Augmented Reality* yakni:

- 1) Marker-based *Augmented Reality* Jenis *Augmented Reality* ini menampilkan objek virtual

atau digital dengan menggunakan marker atau tanda pengenal yang dapat dikenali oleh perangkat lunak *Augmented Reality*. Tanda pengenal ini dapat berupa gambar, kode QR, atau yang lainnya.

2) *Markerless Augmented Reality* Perangkat lunak *Augmented Reality* ini menggunakan kamera dan sensor lainnya untuk mengenali lingkungan sekitar dan menampilkan objek virtual atau digital di atasnya tanpa menggunakan marker atau tanda pengenal khusus.

3) *Projection-based Augmented Reality* Menggunakan proyektor dan perangkat lunak khusus, jenis *Augmented Reality* ini menampilkan objek virtual atau digital pada permukaan fisik, seperti dinding atau meja. Presentasi atau pameran adalah tempat yang paling umum untuk menggunakan teknologi ini.

d. Kelebihan Dan Kekurangan *Augmented Reality*

Menurut Mustaqim, dkk (2017:37), Mengatakan bahwa *Augmented Reality* tidak jauh beda dengan sistem yang lain, dalam sebuah sistem pasti terdapat kekurangan dan kelebihan tak terkecuali *Augmented Reality*. AR yang peneliti gunakan adalah

aplikasi *Essemlr Edu*, dimana hanya menggunakan *handphone* berbasis *android* lalu mendownloadnya.

Sebuah aplikasi bernama *Assemlr Edu Augmented Reality* (AR) yang dibuat khusus untuk keperluan jagat latihan sebagai media umum yang melingkupi materi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Iskandar dkk (2023:598), *Assemlr Edu* merupakan tahapan pembelajaran berbasis web dan media yang menggabungkan kelas online dan gerakan 3D. Di platform *Assemlr Edu*, para pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk siswanya.

Adapun kelebihan *Assemlr Edu* menurut Armeinty dkk (2021:126) sebagai berikut:

- 1) Berbasis visual, gambar dan animasi 3D adalah media terbaik untuk menarik perhatian dan memicu keingintahuan, khususnya bagi pelajar-pelajar di usia muda.
- 2) Mudah dimengerti, *Assemlr* memperjelas hal yang abstrak dan dapat membuat konsep-konsep yang rumit terasa lebih nyata dengan menghadirkannya tepat di ruang kelas.
- 3) Keterlibatan dan interaksi peserta didik, Pembelajaran AR yang interaktif ini dapat

memberikan dampak positif yang signifikan kepada peserta didik.

- 4) Materi tak terbatas, *Assemblr* sudah menyediakan konten-konten pendidikan yang dapat digunakan secara gratis. Baik itu model, diagram, hingga simulasi, dan dapat menemukan sebagian besar materi yang dibutuhkan dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.
- 5) Mendorong kreativitas, Editor AR dan fitur scan-to-see memberi kemungkinan tanpa batas untuk menjadikan aktivitas belajar terjadi secara dua arah dan mengubah momen-momen belajar menjadi lebih bermakna.

Kelemahan dari *Assemblr Edu* adalah sebagai berikut:

- 1) Fitur AR terkadang sulit untuk digunakan.
- 2) Loading yang cukup lama saat persiapan materi.
- 3) Harus membeli paket berlangganan jika ingin mendapatkan fitur yang lebih lengkap.
- 4) Terkadang terjadi hambatan saat aplikasi digunakan misalnya keluar masuk aplikasi dengan sendirinya.
- 5) Mengharuskan penggunaan internet.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/serederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk social (Rizky, dkk, 2023:97).

Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purnawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu (Neneng, dkk, 2023:55). Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri,

sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan (Suhelayanti, dkk, 2023:123).

Guru kelas IV mengatakan bahwa karateristik IPAS cukup beragam yakni adanya keterampilan proses berupa kegiatan praktek dalam proses pembelajaran sebagai keterampilan proses yang dilakukan oleh siswa. IPAS diharapkan mampu

mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.

Menurut Fadilla (2024:4357), Dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran

IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang serta membangun pemahaman holistik tentang fenomena alam dan sosial untuk membentuk siswa yang berkarakter sesuai profil Pelajar Pancasila.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu perhatian yang terfokus yang melibatkan aspek emosi, kegembiraan, kecenderungan, serta keinginan yang aktif dan tidak disadari untuk memperoleh sesuatu dari lingkungan di sekitarnya. Pentingnya hal tersebut sangat signifikan bagi individu yang menjalankan kegiatan. Apabila seseorang merasa tertarik, dia akan berusaha untuk meraih tujuannya. Menurut Wang (2021:29), Minat adalah kondisi psikologis yang menunjukkan ketertarikan terus-menerus seseorang terhadap topik tertentu, yang ditandai dengan perhatian, kepuasan, dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas yang terkait.

Menurut Sampebua (2022:19), Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan untuk terus

memperhatikan dan mengingat sesuatu (baik itu orang, benda, atau kegiatan), disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya, serta dibuktikan melalui perubahan perilaku atau sikap yang relatif permanen.

Sedangkan menurut Muhibbin (2017:213), Menyebutkan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah salah satu faktor yang berasal dari diri siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar sangat berpengaruh terhadap keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, yang memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan dan mencapai tingkat prestasi yang tinggi.

Menurut Muhibbin Syah (2017: 132-139), Menyatakan bahwa faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Faktor internal, yang berasal dari siswa sendiri, dapat berasal dari masalah fisik dan psikologis

seperti konsentrasi, ketakutan, atau ketidakmampuan untuk memahami materi.

- 2) Faktor eksternal, yang datang dari luar siswa dan disebabkan oleh faktor sosial dan nonsosial, seperti masalah keluarga, dukungan guru, atau keterbatasan sarana prasarana.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yaitu faktor yang berisi strategi yang digunakan siswa untuk menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

c. Indikator Minat Belajar

Ada beberapa indikator yang mendorong peningkatan minat belajar. Indikator minat belajar ini, menurut Sugiyono (2018:122), akan digunakan dalam penelitian ini.:

1) Perhatian

Perhatian merupakan kegiatan memusatkan atau konsentrasi terhadap sesuatu. Siswa yang memiliki minat dalam suatu pembelajaran, maka ia akan perhatian terhadap pembelajaran tersebut. Untuk menimbulkan perhatian maka pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin.

2) Perasaan senang atau tidak senang

Perasaan merupakan respon seseorang tentang suatu objek yang dihadapinya. Perasaan senang muncul ketika siswa berminat pada pembelajaran, sebaliknya siswa memiliki perasaan tidak senang apabila ia tidak berminat terhadap suatu pelajaran.

3) Kesadaran

Kesadaran dari dalam diri siswa untuk belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, tentunya akan memberikan positif terhadap minat belajarnya.

4) Kemauan

Kemauan merupakan dorongan yang terarah pada suatu tujuan yang dikehendaki oleh seseorang. Siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran, maka ia akan memiliki kemauan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut.

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian yang yang dapat menjadi acuan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ardief Candra Verdiatmoko (2025) berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Struktur*

Spasial” menggunakan metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep spasial siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata dari 66,25 (pretest) menjadi 83,5 (posttest). Media AR yang dikembangkan dinilai interaktif dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak. Penelitian ini menegaskan bahwa AR berpengaruh positif terhadap aspek kognitif, namun belum mengkaji minat belajar siswa dan tidak menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh secara langsung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yudis Ghifari (2025) dengan judul *“Augmented Reality Empire untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA”*. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pretest–posttest. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa, dari 33,5 menjadi 82,92. Temuan ini memperlihatkan bahwa AR efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, namun fokus penelitian masih terbatas pada aspek kognitif, bukan pada minat belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ulfa Khaira (2025) berjudul *“Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Konferensi PJOK Bidang IPA”* menggunakan desain eksperimen dengan kelompok

kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan AR mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini membuktikan efektivitas AR dalam meningkatkan kreativitas siswa, namun tidak meneliti minat belajar serta konteks pembelajaran masih berada pada PJOK bidang IPA, bukan IPAS.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Bintoro Setyawan (2019) dengan judul *“Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD”* menggunakan pendekatan deskriptif-eksploratif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa AR memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, terutama dalam menjembatani konsep abstrak ke bentuk konkret. Namun, penelitian ini tidak memberikan data kuantitatif, tidak menggunakan perlakuan eksperimen, serta tidak mengukur variabel minat belajar secara spesifik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Raudhatul Jannah (2020) berjudul *“Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV di SDN 07 Kota Bengkulu”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media AR berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Meskipun memiliki kesamaan pada

variabel minat belajar dan jenjang kelas, penelitian ini dilakukan pada pembelajaran tematik, bukan pada pembelajaran IPAS, serta menggunakan konteks sekolah yang berbeda.

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama & Tahun Peneliti	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ardief Candra Verdiatmo (2025)	Materi Pengantar Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Struktur Spasial	Research and Development (R&D)	Media AR terbukti meningkatkan pemahaman kognitif siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor dari 66,25 menjadi 83,5	Sama-sama menggunakan media AR dalam pembelajaran dan menunjukkan efektivitas AR dalam meningkatkan aspek pembelajaran.	Penelitian ini tidak mengukur minat belajar, sedangkan penelitian saya menunjukkan pengaruh AR terhadap peningkatan minat belajar siswa IPAS, bukan pemahaman konsep
2.	Yudis Ghifari (2025)	Augmented Reality Empire untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam	Eksperimen	AR secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dari 33,5 menjadi 82,92	Sama-sama menggunakan media AR dalam pembelajaran sains dan menggunakan desain pretest-posttest.	Hasil penelitian ini berfokus pada aspek kognitif tingkat tinggi, sedangkan penelitian saya

		Pembelajaran IPA				menunjukkan peningkatan aspek afektif (minat belajar)
3.	Annisa Ulfa Khaira (2025)	Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Konferensi PJOK Bidang IPA	Eksperimen Kontrol	Kelas yang menggunakan AR mengalami peningkatan berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan kelas control	Sama-sama menggunakan media AR dan desain eksperimen dengan kelompok kontrol pada pembelajaran sains.	Penelitian ini tidak mengkaji minat belajar, sementara penelitian saya membuktikan AR berpengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV
4.	Bintoro Setyawan (2019)	Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD	Deskriptif	AR berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membantu visualisasi konsep abstrak	Sama-sama menggunakan media AR dalam pembelajaran sains untuk siswa sekolah dasar.	Penelitian ini tidak menghasilkan data kuantitatif tentang perubahan minat belajar, sedangkan penelitian saya membuktikan pengaruh AR secara statistik terhadap minat belajar siswa
5.	Raudhatul	Pengaruh	Eksperi	AR	Sama-sama	Meskipun

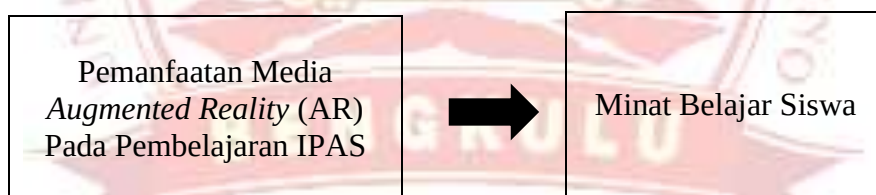
Jannah (2020)	Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu	men	berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik	menggunakan media AR, fokus pada minat belajar siswa kelas IV, memakai desain eksperimen, dan berlokasi di Kota Bengkulu.	penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel minat belajar dan jenjang kelas, penelitian ini dilakukan pada pembelajaran tematik, sedangkan penelitian saya berfokus pada pembelajaran IPAS, serta menggunakan konteks sekolah yang berbeda.
------------------	--	-----	---	---	--

C. Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar siswa memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas pada aktifitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dianggap monoton akan membuat siswa menjadi kurang berminat terhadap pembelajaran yang diberikan guru. Hal tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap aktifitas belajar sehingga prestasi belajar pun akan menurun.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut dapat dilakukan guru salah satunya dengan mengemas media pembelajaran yang lebih menarik.

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, maka siswa akan tertarik dan antusias terhadap pembelajaran tersebut. Saat siswa telah antusias terhadap pembelajaran yang diberikan guru, maka hal tersebut akan meningkatkan prestasi belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Media pembelajaran yang dapat digunakan disini yaitu media *Augmented Reality*. Diharapkan dengan bantuan media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Berdasarkan penjelasan di atas maka kerangka fikir dalam penelitian ini ialah:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah anggapan dasar yang diyakini oleh peneliti dan harus dirumuskan dengan jelas. Dalam penelitian, perumusan asumsi asumsi semacam ini sangat penting dilakukan sebelum pengumpulan data. Menurut Suharsimi

Arikunto, merumuskan asumsi memiliki beberapa tujuan, yaitu: (Priadana Sidik, 2021:58)

1. Memberikan dasar yang kuat bagi masalah yang sedang diteliti
2. Memperjelas variabel yang menjadi fokus perhatian
3. Membantu dalam penentuan dan perumusan hipotesis

E. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jawaban pada hipotesis ini didasarkan pada teori dan empiris yang telah dikaji pada kajian teori sebelumnya.

Hipotesis ini akan menjawab pertanyaan penilaian secara kuantitatif, adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

1. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu.
2. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu.