

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang menekankan pada pengolahan data dalam bentuk angka serta analisis statistik untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2021: 8-15). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Minat belajar siswa diukur menggunakan instrumen angket yang menghasilkan data numerik, sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara objektif, sistematis, dan terukur.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *non-equivalent control group design* tanpa pretest-posttest. Dalam desain ini, peneliti membandingkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Kedua kelompok tersebut diberikan pengukuran melalui instrumen angket setelah proses pembelajaran berlangsung (Nurfadilah & Suhardi, 2021: 15-24). Pada kelas eksperimen, pengukuran dilakukan

menggunakan angket yang memuat pernyataan terkait pemanfaatan media *Augmented Reality* (variabel X) serta minat belajar siswa (variabel Y) setelah diterapkannya media tersebut dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu, pada kelas kontrol, pengukuran dilakukan menggunakan angket minat belajar siswa (variabel Y) tanpa adanya perlakuan penggunaan media *Augmented Reality*.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 42 Kota Bengkulu pada siswa kelas IV, yang berlokasi di jalan Durian Taman Remaja, Kelurahan.Lingkar Timur, Kecamatan.Singaran Pati, Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2026 sampai dengan 26 Februari 2026.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan pendekatan *non-equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing memperoleh perlakuan yang berbeda tanpa dilakukan pengukuran awal (pretest). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket yang disebarakan setelah perlakuan diberikan, dengan tujuan untuk mengukur minat belajar siswa.

Pemilihan *desain non-equivalent control group* tanpa pretest didasarkan pada keterbatasan waktu penelitian serta kondisi lapangan yang tidak memungkinkan dilakukannya pengukuran awal secara menyeluruh. Meskipun tidak dilakukan pretest, validitas internal penelitian tetap dijaga dengan menyamakan karakteristik dasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, seperti jenjang kelas yang sama (kelas IV), jumlah siswa yang relatif seimbang, serta latar belakang sosial dan akademik siswa yang homogen (Sugiyono, 2019:79).

Dalam pelaksanaannya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelompok kontrol mengikuti proses pembelajaran IPAS seperti biasa tanpa menggunakan media *Augmented Reality*. Perlakuan diberikan selama beberapa kali pertemuan dalam jangka waktu tertentu dan dilaksanakan secara konsisten sesuai dengan tujuan pembelajaran serta prinsip-prinsip pedagogis yang relevan.

Pengukuran terhadap minat belajar siswa dilakukan setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, melalui angket tertutup berbasis skala Likert. Angket tersebut dirancang untuk mengukur beberapa indikator minat belajar, seperti perhatian siswa, ketertarikan terhadap materi, keaktifan dalam pembelajaran, serta rasa senang dalam mengikuti

pembelajaran IPAS. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk membandingkan tingkat minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Meskipun desain penelitian ini tidak menggunakan pretest sebagai tolak ukur awal, kekuatannya terletak pada kemampuannya dalam menangkap pengaruh perlakuan secara langsung berdasarkan pengalaman belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, fokus analisis diarahkan pada perbedaan tingkat minat belajar siswa antara kelompok yang memanfaatkan media *Augmented Reality* dan kelompok yang tidak memanfaatkannya, berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa.

Desain penelitian ini juga memperhatikan prinsip etika dalam penelitian pendidikan, di mana pemberian perlakuan tidak dilakukan secara acak namun tetap mengedepankan asas keadilan serta kesetaraan kesempatan belajar bagi seluruh siswa. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang memastikan bahwa proses pembelajaran di kedua kelompok tetap berjalan sesuai dengan kurikulum dan modul ajar yang berlaku.

Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan

pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain penelitian

Kelompok	Perlakuan (X)	Pengukuran (O)
Eksperimen	Media <i>Augmented Reality</i> (AR) Dalam Pembelajaran Ipas	Angket Pemanfaatan Media <i>Augmented Reality</i> (AR)
Kontrol	Pembelajaran Ipas Tanpa Media <i>Augmented Reality</i> (AR)	Angket Minat Belajar Siswa

Keterangan

X : Perlakuan/intervensi (pemanfaatan media *Augmented Reality*).

O : Pengukuran minat belajar siswa menggunakan angket setelah perlakuan.

- : Tidak dilakukan pretest karena desain penelitian ini hanya mengandalkan pengukuran setelah perlakuan diberikan.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Sugiyono, 2018:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN

42 Negeri Kota Bengkulu yang berjumlah 60 peserta didik.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IV A	30
2.	IV B	30

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:85), *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu, yang berjumlah 60 siswa. Seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terjangkau dan sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa.

Pembagian sampel dilakukan berdasarkan kelas yang sudah ada, tanpa pengacakan (*non-random*), sesuai dengan karakteristik *quasi experimental design*. Adapun pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Peran Kelas
1.	IV A	Kelas Eksperimen (menggunakan media <i>Augmented Reality</i>)
2.	IV B	Kelas Kontrol (menggunakan media konvensional)

E. Definisi Operasional Variabel

Desain operasional variabel adalah definisi yang didasari oleh sifat-sifat hal yang dapat diamat (diobservasikan) (Sujarweni, 2022:97). Penyusunan definisi operasional ini perlu, karena definisi operasional akan menunjuk pada data mana yang cocok untuk digunakan. Variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel Bebas (x) Variabel bebas (x) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) jadi variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah *Augmented Relity* (AR).
- b. Variabel Terikat (y) Variabel terikat (y) variabel dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (independen). jadi varabel terikat (y) pada penelitian ini adalah minat belajar siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam proses penelitian karena kualitas data yang diperoleh sangat

menentukan keabsahan hasil analisis dan kesimpulan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data harus dilakukan secara sistematis, objektif, dan terukur agar mampu menggambarkan kondisi yang sebenarnya di lapangan (Sugiyono, 2021:8). Oleh karena itu, pemilihan teknik dan instrumen pengumpulan data harus disesuaikan dengan tujuan penelitian dan karakteristik variabel yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Angket dipilih karena mampu menjangkau responden dalam jumlah relatif banyak, mudah digunakan, serta memungkinkan data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif. Selain itu, angket dinilai efektif untuk mengukur minat belajar siswa.

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan instrumen pengumpulan data berupa sejumlah pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan kondisi yang dialami. Dalam penelitian ini, angket disusun untuk mengukur minat belajar siswa. Penyusunan angket didasarkan pada indikator minat belajar yang dikembangkan dari teori motivasi dan minat belajar menurut Sardiman (2018:83), yang meliputi:

- a) Perhatian
- b) Perasaan senang atau tidak senang

c) Kesadaran

d) Kemauan

Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu:

5 : Sangat Setuju (SS) 2 : Tidak Setuju (TS)

4 : Setuju (S) 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

3 : Ragu – Ragu (RR)

Setiap pernyataan dalam angket diberi skor sesuai dengan pilihan jawaban responden, di mana skor tertinggi menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi.

Angket diberikan kepada dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah proses pembelajaran selesai. Pada kelompok eksperimen, siswa mengikuti pembelajaran IPAS dengan memanfaatkan media *Augmented Reality*. Sementara itu, pada kelompok kontrol, siswa mengikuti pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media *Augmented Reality* dan diberikan angket minat belajar siswa (variabel Y) untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS tanpa perlakuan penggunaan media *Augmented Reality*.

Data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap fenomena yang diteliti dengan mengandalkan kemampuan penglihatan dan pendengaran peneliti, tanpa melibatkan respons subjek terhadap pertanyaan tertulis (Embiring, 2024:46).

Selain angket sebagai instrumen utama, peneliti juga melakukan observasi non-partisipatif secara informal selama proses pembelajaran IPAS berlangsung. Observasi ini difokuskan pada pengamatan respons siswa terhadap pemanfaatan media *Augmented Reality*, meliputi suasana kelas, keterlibatan siswa, perhatian siswa, serta sikap siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian dan tidak dijadikan dasar utama dalam pengambilan keputusan statistik.

3. Dokumentasi

Peneliti akan melakukan proses dokumentasi yang menyeluruh sebagai bagian dari metodologi penelitian. Proses dokumentasi ini akan mencakup pengumpulan dan analisis dokumen, foto, video, dan sumber data lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Proses dokumentasi ini juga akan memberikan data tambahan yang dapat digunakan untuk melengkapi temuan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Emzir (2019:45) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar tugasnya menjadi lebih mudah dan hasilnya menjadi lebih cermat, lengkap, sistematis, dan lebih mudah diolah.

1. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala likert dengan pernyataan yang bersifat tertutup yaitu jawaban atas pertanyaan yang diajukan sudah disediakan. Tujuan digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variable (X) dan variable (Y) yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Dengan skor penilaian sebagai berikut:

- a. Alternatif jawaban Sangat Setuju, dengan skor 5
- b. Alternatif jawaban Setuju, dengan skor 4
- c. Alternatif jawaban Ragu-Ragu, dengan skor 3
- d. Alternatif jawaban Tidak Setuju, dengan skor 2
- e. Alternatif jawaban Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1.

Tabel 3.4

Kisi Kisi Instrumen penelitian (Uji Coba)

Variabel	Indikator	Kriteria Pertanyaan	Item soal	Jumlah
<i>Augmented Relity (AR)</i>	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan mengoperasikan media	1, 2	2
		Kejelasan petunjuk penggunaan	3	1
		Kesulitan dalam penggunaan media	4, 5	2
	Kemenarikan Tampilan Media	Tampilan gambar 3D	6	1
		Warna dan animasi media	7	1
		Daya tarik media	8	1
	Kejelasan Penyampaian Media	Tampilan membosankan/tidak menarik	9, 10	2
		Membantu memahami materi	11,12	2
		Kemudahan membayangkan materi	13	1
		Materi sulit dipahami/kurang jelas	14, 15	2
	Interaktivitas Media	Keaktifan siswa	16	1
		Interaksi dengan objek AR	17	1
		Kesempatan eksplorasi	18	1

		Siswa pasif/jarang terlibat	19, 20	2
	Kesesuaian Media Dengan Pembelajaran	Kesesuaian dengan materi IPAS	21	1
		Mendukung tujuan pembelajaran	22	1
		Kesesuaian dengan karakteristik	23, 24	2
		Media tidak sesuai/kurang bermanfaat	25	1
	Jumlah		25	
Minat	Perhatian	Memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung	10, 3	2
		Rasa ingin tahu	2	1
	Perasaan Senang Atau Tidak Senang	Menerima pelajaran dengan senang	1, 17, 14, 19, 21	5
		Merasa bosan	6, 7	2
	Kesadaran	Belajar dengan sungguh-sungguh	15	1
		Menghargai pendapat atau karya teman	5	1
	Kemauan	Mengerjakan tugas dengan sungguh – sungguh	4, 8, 7, 12, 13, 16, 18, 22, 24	9
		Kemauan	9, 20,	4

		memecahkan masalah bersama teman	23, 25	
		Jumlah		25

2. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas Data

Validitas merupakan ketepatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas menunjukkan kesesuaian antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Data dikatakan valid apabila tidak terdapat perbedaan antara data yang sebenarnya dengan data yang diperoleh (Sutanto Leo, 2013:101).

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah angket layak digunakan dalam penelitian. Suatu tes dinyatakan valid apabila mampu mengukur variabel yang hendak diteliti secara tepat. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas angket adalah korelasi *Product Moment*. Uji validitas ini dilakukan kepada 30 siswa kelas IV SDN 42 Kota Bengkulu yang bukan merupakan sampel penelitian. Hasil perhitungan uji validitas angket ujicoba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Angket *Augmented Reality*
(Ujicoba)

No. Soal	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1.	0,823	0,361	Valid
2.	0,742	0,361	Valid
3.	0,688	0,361	Valid
4.	0,214	0,361	Tidak Valid
5.	0,198	0,361	Tidak Valid
6.	0,756	0,361	Valid
7.	0,701	0,361	Valid
8.	0,663	0,361	Valid
9.	0,176	0,361	Tidak Valid
10.	0,812	0,361	Valid
11.	0,694	0,361	Valid
12.	0,658	0,361	Valid
13.	0,739	0,361	Valid
14.	0,229	0,361	Tidak Valid
15.	0,771	0,361	Valid
16.	0,804	0,361	Valid
17.	0,722	0,361	Valid
18.	0,690	0,361	Valid
19.	0,745	0,361	Valid
20.	0,781	0,361	Valid
21.	0,768	0,361	Valid
22.	0,712	0,361	Valid
23.	0,734	0,361	Valid
24.	0,241	0,361	Tidak Valid
25.	0,756	0,361	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, pada item soal nomor 1 diperoleh nilai r hitung sebesar

0,823. Dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa, maka derajat kebebasan (df) dihitung menggunakan rumus:

$$Df = N - 2$$

$$= 30 - 2 = 28$$

Berdasarkan tabel *r Product Moment* pada taraf signifikan 5% dengan $df = 28$, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,823 > 0,361$), maka item soal nomor 1 dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji validitas secara keseluruhan terhadap 25 item pernyataan yang diuji kepada 30 responden, diperoleh r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikan 5%. Dari 25 item yang diujikan, terdapat 20 item yang dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung $> r$ tabel, dan 5 item dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r hitung $< r$ tabel. Item yang tidak valid yaitu nomor 4, 5, 9, 14, dan 24.

Dengan demikian, 20 item yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 5 item yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Adapun hasil uji validitas angket minat belajar siswa yang telah dilakukan terhadap 30 responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa
(Ujicoba)

No. Soal	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1.	0,298	0,361	Tidak Valid
2.	0,684	0,361	Valid
3.	0,742	0,361	Valid
4.	0,701	0,361	Valid
5.	0,688	0,361	Valid
6.	0,756	0,361	Valid
7.	0,734	0,361	Valid
8.	0,312	0,361	Tidak Valid
9.	0,693	0,361	Valid
10.	0,781	0,361	Valid
11.	0,712	0,361	Valid
12.	0,325	0,361	Tidak Valid
13.	0,698	0,361	Valid
14.	0,744	0,361	Valid
15.	0,803	0,361	Valid
16.	0,716	0,361	Valid
17.	0,758	0,361	Valid
18.	0,690	0,361	Valid
19.	0,776	0,361	Valid
20.	0,789	0,361	Valid
21.	0,731	0,361	Valid
22.	0,304	0,361	Tidak Valid
23.	0,765	0,361	Valid
24.	0,287	0,361	Tidak Valid
25.	0,752	0,361	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi Product Moment, pada item soal nomor 1 diperoleh nilai r hitung sebesar

0,298. Dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa, maka derajat kebebasan (df) dihitung menggunakan rumus:

$$Df = N - 2$$

$$= 30 - 2 = 28$$

Berdasarkan tabel r Product Moment pada taraf signifikan 5% dengan df = 28, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Karena nilai r hitung lebih kecil dari r tabel ($0,298 < 0,361$), maka item soal nomor 1 dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas secara keseluruhan terhadap 25 item pernyataan yang diuji kepada 30 responden, diperoleh r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikan 5%. Dari 25 item yang diujikan, terdapat 20 item yang dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung $> r$ tabel, dan 5 item dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r hitung $< r$ tabel. Item yang tidak valid yaitu nomor 1, 8, 12, 22, dan 24.

Dengan demikian, 20 item yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 5 item yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian selanjutnya.

b. Uji Reabilitas Data

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau

diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan pengukuran suatu instrumen. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila digunakan untuk mengukur sesuatu secara berulang kali dalam kondisi yang sama akan menghasilkan data yang konsisten (Emzir, 2015).

Instrumen di katakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur variabel yang sama pada waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Alpha (α) $\geq 0,60$. Semakin tinggi nilai Alpha, maka semakin tinggi pula konsistensi internal item instrumen tersebut. Hasil perhitungan uji reliabilitas angket *Augmented Reality* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Uji Reliabilitas Angket *Augmented Reality*

Cronbach's Alpha	N Of Items
0,914	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket *Augmented Reality* di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,914 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Karena nilai *Cronbach's Alpha* tersebut lebih besar dari 0,70, maka

dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan tergolong reliabel atau konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi dalam mengukur variabel *Augmented Reality*. Dengan demikian, angket tersebut layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas angket minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8

Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Siswa

Cronbach's Alpha	N Of Items
0,905	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket minat belajar siswa, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,905 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Karena nilai *Cronbach's Alpha* tersebut lebih besar dari 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan tergolong reliabel atau konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa angket minat belajar siswa memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi dalam mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian, instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian ini.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mencari apakah data tersebut berdistribusi normal maka disini peneliti menggunakan program SPSS. Hipotesis akan diterima atau ditolak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogrov - Smirnov*, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Untuk menguji apakah data penelitian ini homogeny atau tidak, peneliti akan menguji data dengan program SPSS. Data akan homogen atau tidak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean $> 0,05$, maka data homogen.

- 2) Jika nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean < 0,05, maka data penelitian tidak homogen.

2. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji statistiknya sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu.

Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t, disini peneliti menggunakan program SPSS untuk melakukan uji t. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.