

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, media menjadi pendukung dalam penyampaian materi agar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Dari sudut pandang pendidikan, media memainkan peran krusial dalam menentukan seberapa baik proses belajar mengajar berjalan, karena siswa dapat langsung memperoleh manfaat dari dinamikanya.<sup>1</sup> Media pembelajaran telah menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah, terutama ditingkat SD. Media yang dipilih guru saat mengajar akan menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Media membantu siswa dan guru dalam proses penyampaian informasi dan pengambilan informasi. Dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif akan memungkinkan meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran selalu dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi terkini, mulai dari teknologi komputer, audiovisual, percetakan hingga teknologi percetakan dan komputer yang terintegrasi. Salah satu media pembelajaran yang menggabungkan teknologi cetak dan komputer yaitu berupa *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* (AR) adalah penerapan elemen digital ke dunia nyata yang ditambahkan secara real time

---

<sup>1</sup> Khaira, "Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT," 40.

(data dunia nyata) dan sesuai dengan keadaan lingkungan dunia nyata. Teknologi ini dapat digunakan dengan perangkat seluler. Hal-hal virtual dimasukkan ke dalam dunia nyata dan objek nyata dan virtual digabungkan dalam lingkungan nyata, yang menunjukkan interaksi interaktif waktu nyata antara objek dalam tiga dimensi.<sup>2</sup>

Berdasarkan penjelasan guru kelas V SDN Rembangkepuh pada saat wawancara bahwasanya mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang membuat antusias siswa pada pada kegiatan pembelajaran menurun. Terlihat dari beberapa siswa yang malas-malasan saat pembelajaran. Menurut guru kelas kurangnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran dikarenakan sulitnya siswa memahami bahasa asing yang terdapat dalam materi mata pelajaran IPA sehingga siswa sulit menghafal dan memahami materi salah satunya pada materi struktur bumi. Media yang digunakan dalam materi ini pun kebanyakan guru masih hanya mengandalkan buku paket saja dalam penyampaian materi dan lebih sering menggunakan metode ceramah. Awe dan Benge mengemukakan bahwasanya siswa menganggap mata pelajaran IPA itu membosankan dan kurang menarik, karena materi yang dipelajari sangat luas cakupannya.<sup>3</sup> Mata pelajaran IPA banyak memiliki konsep-konsep yang bersifat abstrak yang dapat menimbulkan miskonsepsi terhadap peserta didik. Materi dapat dikatakan bersifat abstrak apabila dalam pengamatannya memerlukan alat bantu (tidak dapat diamati secara langsung).<sup>4</sup> Sehingga peserta didik

---

<sup>2</sup> Cindi Ratna Putri , *lanalisis Bibbkiometrik Laboratotium Fisika Berbasis Media Pembelajaran Berteknologi Augmented Reality* ( Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2021) hlm. 22.

<sup>3</sup> Istianah, "PENGEMBANGAN MEDIA RASI (DIORAMA SIKLUS AIR) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR." *JGPS*, Vol 10, No. 7, 2022, hlm 1630.

<sup>4</sup> Yani Sukriah Siregar, dkk "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media

memerlukan bantuan media pembelajaran yang dapat menggambarkan secara langsung untuk dapat memahaminya dan tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan salah satu media yang dapat memproyeksikan materi secara real adalah dengan *Augmented Reality*.

Banyak siswa saat ini merasa sulit untuk mempelajari keterampilan baru. Ada berbagai macam gaya belajar diantara siswa. Ciri-ciri kurangnya minat belajar meliputi kecenderungan untuk bersikap pendiam, bermain sendiri saat guru sedang mengajar, mengobrol dengan teman, dan berisik. Dikarenakan hal itu siswa lain dapat terpengaruh karena mereka akan lebih fokus bermain dengan teman-temannya dari pada guru. Hal itu dapat berpotensi mengganggu pembelajaran dan membuat suasana tidak menyenangkan. Ceramah merupakan metode yang dilakukan secara lisan oleh guru didepan siswa dan dimuka kelas.<sup>5</sup> Teknik ceramah, menurut Abuddin Nata, Merupakan cara guru menyampaikan dengan cara bercerita atau memberikan penjelasan didepan murid. Ceramah sudah digunakan sejak awal pendidikan menurut Soleh Hamid dalam bukunya Edutanment. <sup>6</sup> berdasarkan penjelasan tersebut membuat metode ceramah tidak bisa mewujudkan secara konkrit benda yang terdapat pada materi sedangkan berdasarkan teori kognitif jean piaget yang menyatakan rentang usia untuk tahap operasional konkret yaitu 7-12 tahun tahap kognitif, yang dikenal sebagai tahap operasional konkret. Selama masa ini, seorang anak

---

Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan.” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, Vol 2, No, 1, April 2022, hlm 70.

<sup>5</sup> Syamsurijal dkk., “Relevansi Penggunaan Metode Ceramah Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Di Era Digital.” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 5, No.4, 2023, hlm 1759.

<sup>6</sup> Hazizah dkk., “Penerapan Metode Ceramah dan Praktik sebagai Upaya Keberhasilan Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI melalui Pengelolaan Kelas di SMK IPTEK Cilamaya Kabupaten Karawang.” *Jurnal Pendidikan Agama dan Keagamaan Islam*, Vol 4, No. 1, 2023, hlm 49.

atau siswa dapat menerapkan aturan dengan cara yang logis serta jelas menunjukkan tanda munculnya kekekalan pada diri peserta didik. Nama lain untuk tahap operasional konkret adalah tahap di mana seorang pelajar dapat mengatur dan mengkategorikan suatu masalah. Ketika seorang anak mencapai tahap operasional konkret, sebaiknya guru memberikan contoh sesuatu yang masuk akal dan jelas sehingga murid dapat memiliki kemampuan yang baik dalam menyelidiki suatu konflik.<sup>7</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran berjalan yaitu Kurangnya variasi dalam pembelajaran serta Media yang kurang efektif dalam mengatasi kendala siswa untuk memahami istilah-istilah yang ada dalam materi yang diajarkan. Permasalahan tersebut mengakibatkan kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Khususnya dalam mata pelajaran IPA. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar adalah lebih cenderung untuk terus menerus memperhatikan dan mengingat sesuatu (seseorang, suatu objek dan suatu kegiatan) yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya serta menunjukkannya melalui perubahan perilaku atau sikap yang bertahan lama. perubahan tingkah laku atau sikap yang sifatnya menetap.<sup>8</sup> Pengembangan media pembelajaran yang menarik akan menunjang proses belajar dan meningkatkan minat belajar

---

<sup>7</sup> Bujuri, "Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 9, No. 1 2019, hlm 41.

<sup>8</sup> Lutfi Nurtika, *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi* (Banyumas: Lutfi Gilang, 2021), hlm. 2.

siswa saat pembelajaran berlangsung.

Dengan hal ini peneliti tertarik dan fokus pada penelitian kelas V SDN Rembangkepuh pada mata pelajaran IPA materi struktur bumi. Materi struktur bumi diperlukan alternatif media, karena dalam materi ini membahas tentang sesuatu yang abstrak, sehingga guru kesulitan untuk menghadirkan benda asli. Peneliti tertarik mengembangkan media yang berfungsi meningkatkan minat belajar peserta didik, yaitu media berbasis *Augmented Reality*. Media berbasis *Augmented Reality* salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa, hal ini didukung oleh hasil penelitian oleh Endra, Cucus, dan Ciomas yang berjudul “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Bagi Siswa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Mandarin Di Sekolah” diperoleh hasil bahwa pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat daya tarik siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan.<sup>9</sup> Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Pramita Rosma Aryani dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Reality* pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA”. Hasil dari penelitian ini dinyatakan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>10</sup>

Sebetulnya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sudah banyak yang mengembangkan, tetapi pengembangan media berbasis

---

<sup>9</sup> Endra, Cucus, dan Ciomas, “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Bagi Siswa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Mandarin Di Sekolah.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN* 1.1 (2020): 23.

<sup>10</sup> Sudarmayana, Made Windu Antara Kesiman dan Nyoman Sugihartina “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* , 10(1) 2021,hlm.40.

*Augmented Reality* kali ini akan berbeda dengan pengembangan media yang ada pada penelitian-penelitian sebelumnya. Karena, media akan berbentuk aplikasi yang didalamnya tidak hanya berisi penjelasan materi dari *Augmented Reality*. Didalam aplikasi tersebut akan disertai audio penjelasan dan juga evaluasi yang di bungkus dalam permainan atau disebut game online. Agar pembelajaran tidak membosankan, kemampuan motorik dan sensorik anak dapat dilatih melalui penyajian materi pembelajaran melalui media yang menarik. Istilah "permainan edukatif" lebih umum digunakan. Permainan edukatif jenis ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa terhadap topik yang diajarkan saat mereka bermain. Mengenai pernyataan Maigans bahwa permainan merupakan komponen penting dari lingkungan belajar karena dapat meningkatkan suasana hati, memberikan kemampuan belajar yang luar biasa, dan membuat pembelajaran tampak lebih berhasil.<sup>11</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “**Pengembangan Media Permainan Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Rembangkepuh**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat

---

<sup>11</sup> Naila Umniati dkk., “Hubungan Media Game Online Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Anak-Anak.” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 2023, hlm.2.

belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh?

2. Bagaimana Kelayakan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh?
3. Bagaimana keefektifan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh?
4. Bagaimana Peningkatan minat belajar siswa dengan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh ?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh
2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh
3. Untuk mengetahui keefektifan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh.

4. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar dengan menggunakan media permainan berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran permainan berbasis *Augmented Reality* yang diharapkan dapat digunakan pada mata pelajaran IPA kelas V pada saat proses pembelajaran. Spesifikasi produk dari media yaitu :

1. Materi

Materi meliputi materi struktur bumi pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Rembangkepuh. Materi pada media disajikan dengan berupa teks penjelasan dan juga gambar 3D lapisan bumi. Materi disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan di SDN Rembangkepuh.

2. Media

Media yang dikembangkan menggabungkan gambar bagian-bagian struktur bumi dengan teknologi masa kini. Media juga dilengkapi dengan audio pembahasan. Dalam media terdapat soal yang dapat digunakan sebagai bahan dan evaluasi pembelajaran.

3. Rancangan

- a. Aplikasi terdiri dari *scene* menu utama sebagai tampilan awal aplikasi yang berisi menu penyusun aplikasi, *scene* materi disertai audio penjelasan, *scene* soal , beserta *scene* petunjuk.

- b. Media dilengkapi dengan *Marker* yang akan *discane* sebagai tempat gambar 3D/2D ditampilkan dengan menggunakan kamera AR yang terdapat pada media tersebut.

#### 4. Perangkat

Media permainan berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan *smartphone* sebagai Perangkat untuk menjalankan aplikasi. Media dapat diunduh di *smartphone* masing-masing. Sehingga peserta didik dapat mengakses untuk belajar secara mandiri.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Guru

Guru kelas dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini untuk Meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan melakukan penelitian dan pengembangan, maka media pembelajaran yang dihasilkan dapat memenuhi standar dan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### 2. Siswa

Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif yang memiliki daya tarik untuk siswa mengikuti pembelajaran dengan baik.

#### 3. Peneliti

Manfaat Bagi peneliti dengan adanya pengembangan media ini dapat menambahkan wawasan pengetahuan dalam merancang suatu bahan ajar

pembelajaran.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dalam penelitian pengembangan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh ,antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran ini akan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan akan menjadi salah satu media yang efektif digunakan.
3. Guru-guru SD akan mampu mengimplementasikan media pembelajaran dengan baik.
4. Siswa belum mendapatkan materi struktur bumi

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Pengembangan ini hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja.
2. Media yang dibuat hanya berisi materi struktur bumi saja.
3. Media ini diperuntukkan untuk siswa kelas 5 saja.
4. Media hanya ditujukan di SDN Rembangkepuh

## G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan dan Persamaan
1.	Kartika, D.N., Erry. M., dan Bramianto. S. (2020)	Pengembangan Media Komik Elektronik Sistem Peredaran Darah	Media yang digunakan layak untuk diterapkan. Perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama berbasis <i>Augmented Reality</i> , dan juga sama sama meningkatkan minat

		Manusia Terintegrasi <i>Augmented Reality</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Manggarai 09	dibuktikan melalui angket menunjukkan bahwa media sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA kelas V sekolah dasar.	belajar IPA pada siswa kelas V. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah pada materi yang diujikan dan bentuk desain medianya.
2.	Marsono, Mulyanto, Isfarudi (2021)	Pengaruh Pembelajaran Menggunakan <i>Augmented Reality</i> Smartbook terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA pada Siswa SDN 2 Waluyto Kecamatan Bulupesanren.	Berdasarkan hasil penelitian di SD N 2 Waluyo Kecamatan Bulupesanren, maka diperoleh informasi bahwa pengaruh pembelajaran menggunakan <i>Augmented Reality smartbook</i> terhadap minat belajar IPA materi tata surya pada siswa kelas VI SD N 2 Waluyo Kecamatan Bulupesanren menunjukkan hasil yang positif dan signifikan.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama menggunakan <i>Augmented Reality</i> . Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan dan juga desain media yang digunakan.
3.	Aimang dan Trisna Hartanti (2023)	Pengaruh Pemanfaatan Media <i>Augmented Reality</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar kelas IV Tahun Ajaran 2022/2023.	Pada uji-t terdapat nilai signifikansi sebesar 5,814 hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan. Dari hasil uji t dalam penelitian ini menyatakan bahwa Ha diterima yang berarti penelitian ini terdapat pengaruh media <i>Augmented Reality</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan media <i>Augmented Reality</i> Perbedaannya penelitian ini kepada siswa kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilakukan melakukan penelitian dikelas V dan juga metode penelitian yang berbeda.
4.	R. Dawab Midik, F. Prasetya, Y. Yufriзал, and R. Rifelino (2023)	Evektifitas Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran CNC Pada Kelas XI	Minar belajar siswa menerapkan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> CNC TU - 2A, yang berjumlah 15 orang siswa dengan hasil analisis rata - rata dengan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama meningkatkan minat belajar dan juga menggunakan <i>Augmented Reality</i> . Perbedaannya terletak pada objek pada penelitian dan juga jenis penelitian yang dilakukan.

		SMKN 5 Padang.	persentase 69,75 % dengan klasifikasi baik Dikarenakan minat belajar siswadalam menggunakan dia pembelajaran <i>Augmented Reality</i> CNC TU - 2A meningkatkan rasa senang, ketertarikan, keterlibatan siswa, perhatian.	
5.	VR Wibowo, KE Putri, dan BA Mukminin (2022)	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar	Hasil dari penelitian memperoleh presentase skor 85,54% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5% sangat valid. Angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 95% dan angket respon guru mendapat presentase skor sebesar 92% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil posttest memperoleh presentase klasikal 87,5% dan memenuhi kriteria efektif	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama menggunakan media berbasis <i>Augmented Reality</i> dan pada mata pelajaran IPA Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan pada media yang dikembangkan.
6.	AS Rinda, FN Kumala, dan Triwahyudianto (2023)	Pengembangan media Assembler Edu berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik kelas VI sekolah dasar	Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan peningkatan minat belajar dengan diperoleh hasil penilaian sebelum digunakanya media yaitu mendapatkan presentase 79% sedangkan hasil setelah penggunaan media diperoleh hasil presentase 94%	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan minat belajar .Perbedaan dari penelitian ini dan penelitian yang dilakukan adalah pada penelitian ini menggunakan software berupa Assembler Edu sedangkan penelitian ini menggunakan software Unity,
7.	QA Nina, M Fatih, dan C Alfi (2023)	Pengembangan media flashcard berbasis <i>Augmented</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil pretest dan posttes menunjukkan peningkatan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama mengembangkan media dengan berbasis

		<i>Reality</i> materi gaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV	kemampuan berpikir kritis, hasil pretest menunjukkan hasil “Rendah” dan hasil posttest menunjukkan hasil “Tinggi”	<i>Augmented Reality</i> , sedangkan perbedaannya pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar.
--	--	--	---	---

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang. Persamaanya adalah Pengembangan media dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan dan juga subjek yang digunakan.

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk membantu siswa belajar. Dengan kata lain, media adalah benda yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami konsep selama proses pembelajaran.<sup>12</sup>

### 2. Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan dengan sukarela, bebas dan tanpa paksaan dengan tujuan untuk bersenang-senang saat melakukannya. Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu, anak-anak harus diberikan kesempatan dan sumber daya untuk terlibat dalam kegiatan permainan mereka.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Suparlan. Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, Vol 2, No.2, 2020, hlm. 299.

<sup>13</sup> Khobir, “Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif.” Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Edukasia Islamika*, 7(2), 69264.

### 3. *Augmented Reality*

*Augmented Reality* merupakan aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dan virtual dalam dua atau tiga dimensi dan memproyeksikanya secara bersamaan ke area nyata dikenal sebagai aplikasi realitas bertambah.<sup>14</sup>

### 4. Minat Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang memanfaatkan sebagai sumber daya yang dimiliki oleh setiap orang dan dapat memberikan manfaat bagi pembelajar. Salah satu aspek yang mempengaruhi cara belajar setiap orang adalah minat dalam proses belajar. Karena minat seseorang akan mendorongnya untuk menyukai dan terikat pada suatu kegiatan atau aktivitas tanpa menggunakan paksaan<sup>15</sup>

Dengan mendefinisikan istilah-istilah tersebut, diharapkan dapat mempermudah pemahaman dan penggunaan istilah-istilah yang terkait dalam penelitian ini.

---

<sup>14</sup> Mustaqim, “. Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol 1, No. 1,2019.

<sup>15</sup> Rina Dwi Muliani dan Arusman, “Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 2022, 135.