

**PENGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 129/III KOTO TENGAH
KECAMATAN KAYU ARO
KABUPATEN KERINCI**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

KETRINE LENDYA

NPM 2210013411044



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2026

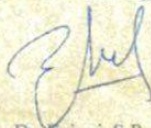
UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Ketrine Lendya
NPM : 2210013411044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis
Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 129/III
Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci.

Disetujui untuk ditujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Enjoni, S.P., M.P.

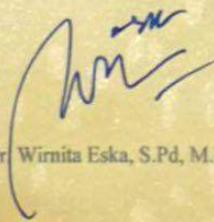
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



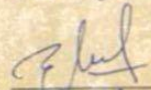
Dr. Wirnita Eska, S.Pd, M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Selasa Tanggal Dua Puluh Empat Bulan Februari Tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam, bagi:

Nama Mahasiswa : Ketrine Lendya
NPM : 2210013411044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci

Tim Penguji

No. Nama	Tanda Tangan
7. Dr. Enjoni, SP., MP.	Pembimbing : 
8. Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M. Pd.	Penguji 1 : 
9. Siska Angreni, S.Pd., M.Pd.	Penguji 2 : 

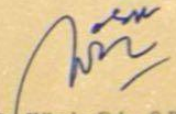
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Petty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


Dr. Wirmita Eska, S.Pd, M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ketrine Lendya
NPM : 2210013411044
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci.” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2026

Saya yang menyatakan



Ketrine Lendya

**PENGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 129/III KOTO TENGAH
KECAMATAN KAYU ARO
KABUPATEN KERINCI**

Ketrine Lendya¹, Enjoni²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: catherinelendya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada pembelajaran IPA menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Augmented Reality* di kelas V SDN 129/III Koto Tengah. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan dan pada pertemuan kedua dilaksanakan tes akhir siklus. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dari 70% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 59% dengan nilai rata-rata 68,7 pada siklus I menjadi 88% dengan nilai rata-rata 80 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Augmented Reality* berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 129/III Koto Tengah. Disarankan agar guru menerapkan model ini secara berkelanjutan dengan persiapan media yang matang, sekolah mendukung sarana prasarana teknologi yang memadai, serta peneliti selanjutnya mengembangkan penelitian pada materi, jenjang, atau ranah belajar lainnya agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPA, *Augmented Reality*, *Problem Based Learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penggunaan Media Digital Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Melalui Model *PBL* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam semoga disampaikan kepada nabi Muhammad SAW yang menjadi sauri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Enjoni, S.P, M.P selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
2. Bapak Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd selaku penguji I dan Ibu Siska Angreni, S.Pd., M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ibu Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M dan Sekretaris Bapak Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd.

4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Ibu Dr. Yetty Morelent, M. Hum dan Wakil Dekan Fakultas Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd yang telah memberikan izin penelitian.
5. Kepada Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan segala ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
6. Bapak Edytorial S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 129/III Koto Tengah yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibu Heppy Yulia Putri, S.Pd., Gr selaku wali kelas V sekaligus *observer* yang telah membimbing dan membantu penulis selama proses penelitian.
8. Teristimewa Kedua Orang Tua Tercintaku, Cinta Pertamaku Ayah Suriadi, S.Sos dan Pintu Surgaku Ibu Lendra Harmida S.Pd., Gr sebagai tanda bakti dan hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ayah dan ibu yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang hanya dapat ku balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ayah dan ibu bahagia, karna ku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk kedua orang tuaku yang paling ku cintai terima kasih banyak selama ini banyak memberikan banyak motivasi, selalu mendoakanku, selalu menyirami kasih sayang dan selalu menasihatiku untuk menjadi yang lebih baik.

9. Kedua adik tersayang Cezhy Lendya dan Befania Lendya. Terima kasih atas segala bentuk perhatian dan dukungan, baik dalam kata, sikap, maupun tindakan, yang selalu hadir disaat penulis butuhkan dan selalu menjadi penghibur dikala penulis merasa lelah. Terima kasih telah memberikan warna tersendiri dalam proses ini. Kalian adalah bagian penting dari perjalanan penulis yang mungkin tidak terlihat tetapi selalu terasa keberadaannya.
10. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Yongel Putra Wijaya. Hadir dan berjalan berdampingan sejak jejak pertama di bangku perkuliahan dan menjadi penopang sejak langkah pertama dimulai. Bukan hanya menjadi saksi perjalanan, tetapi juga menjadi napas di setiap denyut perjuangan. Terima kasih untuk setiap dorongan kecil yang bermakna besar, untuk setiap penghargaan atas pencapaian sederhana, yang menjelma menjadi keberanian dan cahaya hingga akhirnya penulis mampu bertahan, melangkah, dan sampai di titik ini dengan penuh rasa syukur.
11. Teman-teman seperjuangan, khususnya Berliani Jumiati, Miranti Yesmika Putri, dan Rinda Aguna Rahayu yang selalu membersamai dalam proses skripsi ini, saling menguatkan, dan berbagi tawa serta air mata. Terima kasih untuk cerita, pelukan hangat, dan semangat yang tak pernah padam
12. Kepada berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Khususnya rekan-rekan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis.

13. Terakhir, saya berterima kasih kepada satu sosok gadis yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan hati kecil tetapi dengan impian besar. Terima kasih kepada peneliti skripsi ini yaitu diriku sendiri, Ketrine Lendya. Anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kau ambil, atas semua pencapaian yang mungkin tidak dirayakan orang lain. Walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kamu dapatkan. Jangan lelah untuk tetap berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Rayakan apapun dalam dirimu dan jadikan dimanapun dirimu sebagai sosok yang bermanfaat untuk dirimu sendiri maupun orang lain. Aku berdoa semoga langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik dan hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab. Aamiin.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca, karena Skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan mohon maaf atas kesalahan dalam penulisan kata-kata. Kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan untuk menjadi bahan koreksi untuk kesempurnaan Skripsi ini.

Padang, Februari 2026

Ketrine Lendya

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	12
A. Latar Belakang Masalah	12
B. Identifikasi Masalah	17
C. Batasan Masalah	18
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan	18
E. Tujuan Penelitian	19
F. Manfaat Penelitian	20
BAB II LANDASAN TEORETIS	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3. Tinjauan Pembelajaran IPA	Error! Bookmark not defined.
4. Tinjauan Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
5. Tinjauan Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
6. Tinjauan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality (AR)</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Tindakan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. <i>Setting</i> Penelitian	Error! Bookmark not defined.

1.	Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.	Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.	Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C.	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	Perencanaan Tindakan	Error! Bookmark not defined.
2.	Pelaksanaan Tindakan	Error! Bookmark not defined.
3.	Tahap Pengamatan	Error! Bookmark not defined.
4.	Tahap Refleksi	Error! Bookmark not defined.
D.	Indikator Keberhasilan	Error! Bookmark not defined.
E.	Instrumen Penilaian	Error! Bookmark not defined.
1.	Lembar Observasi Aktivitas Guru	Error! Bookmark not defined.
2.	Lembar Tes Hasil Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
F.	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1.	Observasi	Error! Bookmark not defined.
2.	Tes	Error! Bookmark not defined.
3.	Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
G.	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1.	Aktivitas Guru	Error! Bookmark not defined.
2.	Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
A.	Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
2.	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B.	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Tengah Semester 1 Kelas V	16
2. Presentase Aktivitas Guru Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
3. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
4. Presentase Aktivitas Guru Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
5. Hasil Belajar Siswan Siklus II	Error! Bookmark not defined.
6. Persentase Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II	Error! Bookmark not defined.
7. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Aplikasi Assemblr Edu	Error! Bookmark not defined.
2. 2 Aplikasi Visible Body Suite	Error! Bookmark not defined.
2. 3 Aplikasi Froggiepedia	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR BAHAN

Bahan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
2. Prosedur PTK)	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rekapitulasi Nilai Tengah Semester Kelas III	Error! Bookmark not defined.
II. Modul Ajar Siklus I Pertemuan I....	Error! Bookmark not defined.
III. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I	Error! Bookmark not defined.
IV. Modul Ajar Siklus I Pertemuan II..	Error! Bookmark not defined.
V. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	Error! Bookmark not defined.
VI. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus I...	Error! Bookmark not defined.
VII. Soal Akhir Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
VIII. Kunci Jawaban Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
IX. Lembar Jawaban Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
X. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	Error! Bookmark not defined.
XI. Modul Ajar Siklus II Pertemuan.....	Error! Bookmark not defined.
XII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I	Error! Bookmark not defined.
XIII. Modul Ajar Siklus II Pertemuan II.	Error! Bookmark not defined.
XIV. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	Error! Bookmark not defined.
XV. Kisi-Kisi Tes Akhir Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
XVI. Soal Tes Akhir Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
XVII. Kunci Jawaban Soal Akhir Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XVIII. Lembar Jawaban Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
XIV. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	Error! Bookmark not defined.
XX. Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
XXI. Dokumentasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
XXII. Surat Izin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
XXIII. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
XXIV. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan pengertian pendidikan : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Dari pengertian pendidikan tersebut, jelas bahwa kegiatan pendidikan adalah kegiatan pengembangan potensi peserta didik secara optimal dan terpadu, baik dimensi spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan peserta didik.

Darmadi (2015), menyatakan guru memiliki satu kesatuan peran dan fungsi yang tak terpisahkan, antara kemampuan mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih. Keempat kemampuan tersebut merupakan kemampuan integrativ, yang satu sama lain tak dapat dipisahkan dengan yang lain. Guru berfungsi sebagai pemberi inspirasi. Guru membuat si terdidik dapat berbuat. Guru menolong agar subjek didik dapat menolong dirinya sendiri. Guru menumbuhkan prakarsa, motivasi agar subjek didik mengatualisasikan dirinya sendiri. Jadi guru yang ahli mampu menciptakan situasi belajar yang mengandung makna relasi interpersonal. Relasi interpersonal harus diciptakan sehingga subjek didik merasa “diorangkan”, untuk mempunyai jati dirinya.

Srini (2001) menyatakan, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksud adalah supaya siswa-siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, melalui IPA sebagai proses mencari tahu dan mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *Augmented Reality (AR)*. Penggunaan media *Augmented Reality* juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran, yaitu memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Arsyad (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan media *Augmented Reality* menjadi penting sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.

Media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality Assemblr Edu* adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang

guru kepada siswa. Pengertian media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality Assemblr Edu* seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan). Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah siswa dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Media *Augmented Reality* dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi dan animasi interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Melalui penggunaan media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi, dan berdiskusi. Oleh karena itu, pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran menjadi penting sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang menarik, berpusat pada siswa, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ke sekolah tanggal 05-06 November 2025 di SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro

Kabupaten Kerinci, peneliti memperoleh bahwa ketika proses pembelajaran IPA berlangsung guru belum memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara maksimal dalam proses pembelajaran, khususnya teknologi berbasis *Augmented Reality* sebagai media pendukung pembelajaran IPAS dan guru masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan juga menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan alat peraga. Minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti sebagian siswa ada yang sibuk dengan urusannya sendiri, banyak siswa yang mengobrol dengan teman, bermain, tidak memperhatikan penjelasan guru, jalan-jalan didalam kelas, hingga melamun saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini ternyata sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh ketika guru memberikan latihan atau sumatif guna untuk melihat pemahaman siswa mengenai materi yang telah dijelaskan, sebagian siswa merasa kebingungan dalam menjawab latihan atau sumatif, malas untuk berfikir sehingga siswa menjawab soal dengan asal-asalan padahal latihan yang diberikan jawabannya sama dengan materi yang sudah dijelaskan guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V yang bernama Heppy Yulia Putri, S,Pd,. Gr bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah yaitu 70. Hal ini terlihat pada rekapitulasi Penilaian Tengah Semester 1 (PTS)

yang mana banyak nilai siswa belum mencapai KKTP, selain itu siswa juga kurang dalam bekerja sama dengan temannya, siswa juga kurang bertanggung jawab diminta untuk mengerjakan tugas baik pekerjaan rumah maupun sekolah.

Hasil wawancara guru didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa, yang mana mereka banyak yang mengatakan pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, mereka banyak yang mengatakan bosan dengan media papan tulis dan alat peraga saja sehingga mereka tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu juga ada siswa yang menuturkan bahwa ketika pembelajaran mereka ingin belajar dengan menggunakan media seperti infocus, belajar melalui video atau lainnya. Maka dari itu media pembelajaran berbasis teknologi diasumsikan bisa meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar.

Jika dilihat hasil Penelitian Tengah Semester 1 dari 17 orang siswa 7 orang yang nilainya di atas KKTP dan 10 orang siswa nilainya di bawah KKTP. KKTP untuk pelajaran IPA adalah 70. Secara ringkas, gambaran pencapaian KKTP di kelas V ini biasa dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1. Penilaian Tengah Semester 1 Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci Tahun Ajaran 2025/2026

Jumlah siswa	Siswa yang tuntas (≥ 70)		Siswa yang tidak tuntas (< 70)		KKTP
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
17	7	41%	10	59%	70

Sumber: Guru Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro

Kabupaten Kerinci

Berdasarkan kondisi tersebut, maka untuk menciptakan suasana kelas yang disukai oleh siswa agar siswa tidak merasa bosan, guru perlu melakukan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran serta dapat lebih memahami materi yang disampaikan agar kompetensi belajar siswa dapat tercapai, selain itu dengan membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Penggunaan Model *PBL* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan alat peraga sederhana, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa.
2. Minat dan keaktifan siswa saat pembelajaran rendah, terlihat dari banyak siswa yang mengobrol, bermain, tidak fokus, hingga melamun saat guru menjelaskan materi.

3. Pemahaman siswa terhadap materi rendah, ditunjukkan dengan kesulitan siswa dalam mengerjakan latihan atau sumatif meskipun materi sudah dijelaskan oleh guru.
4. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat minim, meskipun siswa menyatakan ingin belajar menggunakan media digital seperti video, infokus, atau media interaktif lainnya.
5. Guru belum memanfaatkan perkembangan IPTEK, khususnya teknologi berbasis *Augmented Reality (AR)*, sebagai media pendukung pembelajaran IPAS

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada Penggunaan Model *PBL* Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penggunaan model *PBL* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci?

- b. Bagaimanakah peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *PBL* berbasis *Augmented Reality* di SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran yang diinginkan pada rumusan masalah yang ada di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif aspek pengetahuan pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci melalui model *PBL* berbasis *Augmented Reality*, terutama pada setiap tindakan yang akan dilakukan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, penggunaan model *PBL* berbasis *Augmented Reality* sangat berorientasi pada pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada peningkatan hasil belajar kognitif aspek pengetahuan pada pembelajaran IPAS kelas V. Untuk memperjelas dan memperkuat data tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tersebut, maka diadakan tes hasil belajar siswa berupa ujian akhir siklus dalam proses pelaksanaan PTK.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diidentifikasi tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *PBL* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPAS Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci.

2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru dengan menggunakan model *PBL* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPAS Kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian memiliki manfaat yang ingin diperoleh. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Menambah pemahaman dan pengetahuan, khususnya dalam penggunaan model *PBL* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 129/III Koto Tengah Kecamatan Kayu Aro Kabupaten Kerinci.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis dan orang lain diantaranya:

a. Untuk Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah untuk berkembang karena dengan adanya peningkatan atau kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah tersebut sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

b. Untuk Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan informasi yang berguna untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran.

Serta sebagai bahan masukan, menambah wawasan, inovasi baru dan

pengetahuan dalam menggunakan model *PBL* berbasis *Augmented Reality*.

c. Untuk Siswa

Membuka peluang untuk mengikuti pembelajaran yang bermakna dan bermutu. Serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan benar.

d. Untuk Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang pendidikan, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Serta menambah wawasan sebagai calon pendidik terhadap penggunaan model *PBL* berbasis *Augmented Reality*.

