

SKRIPSI



**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
GUSJIGANG TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS
SD 3 BARONGAN**

**OLEH
NISRINA AUFI RAHMAVEIRA
202033114**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
GUSJIGANG TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS
SD 3 BARONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

NISRINA AUFİ RAHMAVEIRA

202033114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tidak ada kesulitan yang tidak ada ujungnya. Sesudah sulit pasti akan ada kebahagiaan. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS.Al Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah saya haturkan kepada Allah SWT yang selalu mencurahkan Rahmat dan Karunianya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat,taufik,hidayah,jalan kemudahan,serta petunjuk-Nya.
2. Kedua orang tuaku (Bapak Mochamad Hidayat dan Ibu Nur Ariyani) sebagai tanda bakti, peneliti mempersembahkan kepada Bapak dan Ibu yang selama ini telah memberikan keikhlasan do'a dan *support* yang tulus.
3. Adik saya Mochammad Rasyad Falah yang selalu menemani, membantu, dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Sahabatku dan teman-temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang telah rela menjadi pendengar yang baik atas keluh kesah yang peneliti rasakan selama skripsian.
5. Teman-teman seperjuangan PGSD UMK 2020 yang saling menguatkan satu sama lain untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. HIMAPRO PGSD UMK, FORMI UMK sebagai organisasi yang telah berkontribusi besar dalam pengembangan diri peneliti sehingga peneliti dapat menjadi pribadi yang lebih baik.
7. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.
8. Kepada diri saya sendiri yang sudah mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik, meskipun saya yakin skripsi ini kurang sempurna tetapi semoga bermanfaat.

PRAKATA

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, serta inayah-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan, arahan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Augmented Reality* Berbasis Kearifan Lokal GUSJIGANG terhadap Pemahaman Konsep IPAS SD 3 BARONGAN”.

Selesainya skripsi ini tentunya tidak lepas dari banyaknya bantuan, masukan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung, maupun tidak langsung dalam Menyusun skripsi. Peneliti ini menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof.Dr.Ir.Darsono,M.Si Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs.Sucipto,M.Pd.,Kons Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah,S.Pd.,M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Sekar Dwi Ardianti,S.Pd.,M.Pd (Pembimbing I) dan Dr.Khamdun,M.Pd (Pembimbing II) yang telah membimbing, memberikan masukan, motivasi selama penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh Pendidikan.
6. Bapak, Ibu,Adik yang telah memberikan do’a dan motivasi sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Guru dan Peserta didik SD 3 Barongan sebagai lokasi penelitian.
8. Teman-teman PGSD Angkatan 2020.
9. Semua pihak yang telah membanti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sampaikan satu persatu.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus, 27 Januari 2024

Peneliti,

Nisrina Aufi Rahmaveira

NIM.202033114

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengaruh Model *Prolem Based Learning* Berbantuan Media *Augmented Reality* Berbasis Kearifan Lokal GUSJIGANG Terhadap Pemahaman Konsep IPAS SD 3 Barongan oleh Nisrina Aufi Rahmaveira NIM 202033114 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di setujui untuk di uji.

Kudus, 20 Februari 2024
Pembimbing I



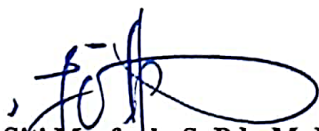
Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0623119001

Pembimbing II



Dr. Khamdun, M.Pd
NIDN. 0612047001

Mengetahui,
Ka.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuzah, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Proposal skripsi dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Augmented Reality* Berbasis Kearifan Lokal GUSJIGANG Terhadap Pemahaman Konsep IPAS SD 3 Barongan oleh Nisrina Aufi Rahmaveira NIM 202033114 ini telah diseminarkan di depan Tim Penguji pada tanggal sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 14 Maret 2024
Tim Penguji



Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0623119001

Ketua



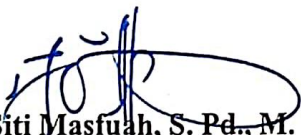
Dr. Khamdun, M.Pd
NIDN. 0612047001

Anggota



Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0616098701

Anggota



Siti Masfuah, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0615129001

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




Drs. Sucipto, M. Pd., Kons
NIDN. 0629086302

ABSTRAK

Rahmaveira,Aufi Nisrina.2023. ***Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pemahaman Konsep IPAS SD 3 Barongan.*** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen pembimbing (1) Sekar Dwi Ardianti,S.Pd.,M.Pd (2) Dr.Khamdun,M.Pd

Kata Kunci : Augmented Reality, Kearifan Lokal, Pemahaman Konsep Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya melalui media pembelajaran, diukur dari hasil pemahaman konsep peserta didik. Rendahnya pemahaman konsep IPAS pada materi Sumber Energi kelas 4 SD 3 Barongan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal GUSJIGANG berpengaruh terhadap hasil pemahaman kosep peserta didik dan seberapa besar peningkatan hasil pemahaman konsep peserta didik materi IPAS SD 3 Barongan.

Media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal GUSJIGANG ini merupakan media pembelajaran yang menyediakan beberapa fitur yaitu disajikan seperti, Gus mengenai akhlak yang dapat ditiru dari cerita kearifan lokal Kudus serta disajikan gambar mengenai kearifan lokal kudus, Ji (ngaji) yang berupa materi mengenai sumber energ yang dapat dipelajari oleh siswa tidak lupa pula ditambah dengan gambar, dan Gang (dagang) berupa soal-soal. Model dan mdia tersebut akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik materi Bab 4 Sumber Energi Topik A Transformasi Energi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *eksperimen* dengan jenis one grup *pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan subjek seluruh kelas IV SD 3 Barongan yang berjumlah 15 peserta didik dengan teknik pengambilan *non-probability sampling* jenis sampel jenuh. Pengumpulan data berupa wawancara, observasi, test (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*, Uji N-Gain.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media *Augmented Reality* dapat memberikan perbedaan nilai rata-rata dan dapat meningkatkan hasil pemahaman konsep peserta didik. Pernyataan tersebut dapat diperoleh dari hasil uji *paired sample T-Test* dan uji *N-Gain* pada aplikasi SPSS versi 25. Pada pengujian tersebut diperoleh hasil uji *paired sample T-Test* dengan signifikansi 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan hasil N-Gain sebesar 69,2% yang berarti artinya peningkatan pemahaman konsep peserta didik dapat dikategorikan cukup efektif.

Simpulan dari penelitian ini yaitu : (1) penggunaan model PBL berbantuan media *augmented reality* terdapat perbedaan rata-rata skor yang signifikan terhadap hasil pemahaman konsep saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan. (2) terdapat peningkatan hasil pemahaman konsep peserta didik menggunakan model PBL berbantuan media *augmented reality* pada Pelajaran IPAS BAB 4 Sumber Energi Topik A Transformasi Energi

ABSTRACT

Rahmaveira,Aufi Nisrina.2023. *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Kelas IV SD 3 Barongan*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen pembimbing (I) Sekar Dwi Ardianti,S.Pd.,M.Pd (II) Dr.Khamdun,M.Pd

Keywords: Augmented Reality, Local Wisdom, Understanding Concepts

The success of students in the learning process, especially through learning media, is measured by the results of students' understanding of concepts. Low understanding of science concepts in Energy Sources material for class 4 SD 3 Barongan. This research aims to find out whether Augmented Reality media based on GUSJIGANG local wisdom has an effect on the results of students' conceptual understanding and how much the results of students' conceptual understanding of science material at SD 3 Barongan have increased.

This Augmented Reality media based on GUSJIGANG local wisdom is a learning media that provides several features, namely, Gus about morals that can be imitated from Kudus local wisdom stories and pictures about Kudus local wisdom, Ji (ngaji) which are presented in the form of material about energy sources that can be used. studied by students, don't forget to add pictures and Gang (trade) in the form of questions. These models and media will influence students' understanding of the material concepts in Chapter 4 Energy Sources Topic A Energy Transformation.

This research uses a quantitative experimental method with a one group pretest-posttest design. This research used subjects from all class IV of SD 3 Barongan, totaling 15 students, using a non-probability sampling technique, a saturated sample type. Data collection takes the form of interviews, observations, tests (pretest and posttest), and documentation. Data analysis techniques include normality test, homogeneity test, paired sample t-test, N-Gain test.

The results of this research show that the PBL model assisted by Augmented Reality media can provide differences in average scores and can improve students' conceptual understanding results. This statement can be obtained from the results of the Paired Sample T-Test and N-Gain Test in the SPSS version 25 application. In this test, the results of the Paired Sample T-Test were obtained with a significance of 0.000, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Meanwhile, the N-Gain result was 69.2%, which means that increasing students' understanding of concepts can be categorized as quite effective.

The conclusions from this research are: (1) using the PBL model assisted by augmented reality media, there is a significant difference in the average score on the results of concept understanding before and after treatment. (2) there is an increase in students' conceptual understanding results using the PBL model assisted by augmented reality media in the Science Lesson CHAPTER 4 Energy Sources Topic A Energy Transformation.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	vii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2. Manfaat Praktis	8
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6. Definisi Operasional	9
1.6.2 Media <i>Augmented Reality</i>	9
1.6.3 Kearifan Lokal GUSJIGANG	10
1.6.4 Pemahaman Konsep.....	11
1.6.5 Transformasi Energi di Sekitar Kita.....	11
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	12
2.1. Kajian Pustaka	12
2.1.2. Media	15
2.1.3. Augmented Reality	16
2.1.4. Kearifan Lokal GUSJIGANG	18
2.1.5. Pemahaman Konsep.....	20

2.1.6.	Bab 4 Topik A Transformasi Energi	Error! Bookmark not defined.
2.1.7.	Materi muatan IPAS.....	22
2.2.	Penelitian Relevan.....	24
2.3.	Kerangka Berfikir	28
2.4.	Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III		32
METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2.	Rancangan Penelitian.....	32
3.3.	Populasi dan Sampel	33
3.3.1.	Populasi.....	33
3.3.2.	Sampel.....	33
3.4.	Pengumpulan Data	33
3.4.1.1.	Wawancara.....	34
3.4.1.2.	Observasi.....	34
3.4.1.3.	Dokumentasi	35
3.4.2.1	Tes.....	35
3.5.	Instrumen Penelitian	36
3.5.1.	Variabel Penelitian.....	36
3.5.2.	Uji Validitas	37
	Sumber:Peneliti.....	37
3.6.	Teknik Analisis Data.....	38
3.6.1.	Uji Prasyarat.....	38
3.6.2.	Uji Hipotesis	39
BAB IV		42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
4.1.	Deskripsi Data.....	42
4.2.	Data Hasil Penelitian.....	42
4.3.	Pembahasan.....	50
BAB V		58
KESIMPULAN DAN SARAN		58

5.1. Kesimpulan	58
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 4. 1 Diagram Perbedaan Hasil Pemahaman Konsep	44



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Langkah-langkah Model Pembelajaran PBL	13
Tabel 2 2 Langkah-langkah Model Pembelajaran PBL	13
Tabel 2 3 Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	22
Tabel 2 4 Penelitian Relevan	26
Tabel 3 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Test.....	37
Tabel 3 2 Hasil Uji Validitas Modul Ajar	38
Tabel 4. 1 Rata-Rata Hasil Pemahaman Konsep Per Indikator.....	43
Tabel 4. 2 Data Hasil Pemahaman Konsep Peserta Didik	45
Tabel 4. 3 Tabel Data Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	46
Tabel 4. 4 Data Hasil Nilai Posttest	46
Tabel 4. 5 Uji Normalitas.....	47
Tabel 4. 6 Paired Samples Statistics	48
Tabel 4. 7 Paired Samples Test.....	48
Tabel 4. 8 Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 jadwal pelaksanaan.....	66
Lampiran 2 Lembar Observasi Studi Pendahuluan.....	67
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Kelas IV	70
Lampiran 4 Soal Kemampuan Pemahaman Konsep	72
Lampiran 5 Hasil Uji Pemahaman Konsep	76
Lampiran 6 Daftar Nama Objek.....	79
Lampiran 7 Modul Ajar	81
Lampiran 8 LKPD 1.....	93
Lampiran 9 Kunci Jawaban LKPD 1	96
Lampiran 10 Modul Ajar 2	98
Lampiran 11 LKPD 2.....	107
Lampiran 12 Kunci Jawaban LKPD 2	110
Lampiran 13 Modul Ajar 3	111
Lampiran 14 LKPD 3.....	118
Lampiran 15 Kunci Jawaban LKPD 3	121
Lampiran 16 Kisi-kisi Pretest	122
Lampiran 17 Soal Pretest	125
Lampiran 18 Kisi-Kisi Instrumen Posttest	135
Lampiran 19 Soal Posttest.....	138
Lampiran 20 Desain Media Pembelajaran	148
Lampiran 21 Lembar Validasi Instrumen Tes.....	149
Lampiran 22 Validasi Modul Ajar	152
Lampiran 23 Lembar Validasi Modul Ajar	156
Lampiran 24 Hasil <i>Pretest</i>	158
Lampiran 25 Hasil Posttest.....	159
Lampiran 26 Hasil Uji Normalitas.....	160
Lampiran 27 Uji Paired Sample T-Test	161
Lampiran 28 Uji N-Gain.....	162
Lampiran 29 Sampel Lembar Pekerjaan Pretest	163
Lampiran 30 Sampel Lembar Pekerjaan Posttest.....	165
Lampiran 31 Hasil LKPD	167
Lampiran 32 Dokumentasi Penelitian.....	170
Lampiran 33 Hasil Validasi Instrumen Tes.....	173
Lampiran 34 Pernyataan Orisinalitas Skripsi.....	175
Lampiran 35 Permohonan Ujian Skripsi.....	176
Lampiran 36 Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	177
Lampiran 37 SK penetapan Pembimbing Skripsi	178
Lampiran 38 Dokumen LoA	179
Lampiran 39 Surat Keterangan Selesai Penelitian	180