

**SKRIPSI**



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* SISTEM PENCERNAAN MANUSIA  
(*E-LEPEN*) BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
V SDN KUTOHARJO 02 PATI**

Oleh :

ANNISA HERNANDHA PUTRI

NIM 202033186

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

**2024**



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* SISTEM PENCERNAAN MANUSIA  
(*E-LEPEN*) BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
V SDN KUTOHARJO 02 PATI**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

**ANNISA HERNANDHA PUTRI  
202033186**

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

**2024**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

**“Selesaikan apa yang telah menjadi kewajibanmu, kelak kamu mendapatkan kebahagiaan itu pula”.**

**Annisa Hernandha Putri**

### **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbilalamin puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Karya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Ibu Lily Erma Hayati, Bapak Heri Sutopo yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan baik secara moril atau materil.
2. Kakak kandung saya Herdin Pradana yang senantiasa memberikan dukungan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan semangat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Teman-teman angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
5. Almamater Universitas Muria Kudus.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Annisa Hernandha Putri NIM 202033186 dengan judul Pengembangan *E-Modul* Sistem Pencernaan Manusia (*E-LEPEN*) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 27 Februari 2024

Pembimbing I



Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0616098701

Pembimbing II



Fitriyah Amalivah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0623099501

Mengetahui,

Ketua Program Studi pendidikan guru sekolah dasar

Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan



Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 061512901

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Annisa Hernandha Putri (NIM.202033186) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, 14 Maret 2024

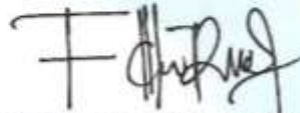
Tim Penguji,



Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

(Ketua Anggota)

NIDN. 0616098701



Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

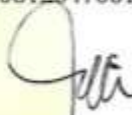
NIDN. 0623099501



Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0612047001



Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0614129101

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons

NIDN. 0629086302

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirobbilalamin puji syukur saya panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya. Shalawat serta salam tidak lupa disanjungkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kepada jalan kebenaran, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan *E-Modul* Sistem Pencernaan Manusia (*E-LEPEN*) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati". Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi jenjang strata 1 (S1) di PGSD, FKIP, Universitas Muria Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini, saya menyadari bahwa ada banyak pihak yang mendukung, membimbing, memotivasi, dan membantu saya. Maka dari itu, saya ucapkan banyak terima kasih kepada pihak sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Setudi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan memberikan masukan arahan serta dukungan dan motivasi.
5. Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan memberikan masukan arahan serta dukungan dan motivasi.
6. Lutvi Hafivazrin, S.Pd selaku guru kelas V di SDN Kutoharjo 02 Pati, Desa Kutoharjo, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas V di SDN Kutoharjo 02 Pati.
7. Siswa kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan analisis kebutuhan terkait penyusunan skripsi penelitian ini.

Dengan segala peneliti yang rendah hati memohon maaf jika dalam penulisan skripsinya terdapat kekurangan atau kesalahan, dan mengharapkan saran serta kritik yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas skripsi ini. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam upaya bersama untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

Kudus, 18 April 2024

Peneliti

**Annisa Hernandha Putri**

NIM.202033186



## ABSTRACT

Putri, Annisa Hernandha 2024. *Development of an Augmented Reality-Based Human Digestive System E-Module (E-LEPEN) to Increase Class V Students' Interest in Learning at SDN Kutoharjo 02 Pati*. Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd. (2) Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** *E-Module, Augmented Reality, Human Digestive System*

Education is an important element that is the starting point for an individual to have abilities. With education, an individual can develop themselves into a higher quality or superior person. Someone who has a good education, and can apply it in life, then that person can become superior Human Resources (HR), and can become an asset for a country, to advance the nation and state.

Augmented Reality is a technology-based media that is able to combine two-dimensional or three-dimensional virtual objects into a real environment and then display or project them in real time so that it can increase students' interest and motivation in learning. Curriculum changes make students adapt to the new curriculum (independent curriculum). One of the changes in the independent primary school curriculum in Natural Sciences (IPA) and Social Sciences (IPS) subjects has become Natural and Social Sciences (IPAS) subjects. Development of an interactive E-Module based on Augmented Reality on the human digestive system to determine students' interest in learning media so that they are more active in learning.

The method developed by Research and Development (RnD) uses the ADDIE model. Development research was carried out in class V of SDN Kutoharjo 02 Pati. With data collection techniques using observation, interviews, questionnaires, documentation and tests. The data analysis used is qualitative and quantitative analysis.

The implementation results show that there is a difference in interest in learning before and after using the interactive learning media E-Module (E-LEPEN) based on Augmented Reality with a t count of 8.616 with a significance of 0.00 which is less than 0.05. The results of this difference show the effectiveness of Augmented Reality-based E-Module (E-LEPEN) learning media in increasing interest in learning by 0.6911 in the "medium" category. Meanwhile, the average increase in N-Gain results was 69.1106 percent. As for the data obtained, if we refer to the ideal score for interpreting the effectiveness of N-Gain, the average value of N-Gain is categorized in the "moderately effective" category.

Overall, the validation results and responses from various parties provide a strong indication that this E-Module not only meets eligibility standards, but is also effective in supporting student learning and facilitating teaching for teachers. so that Augmented Reality-based E-Module (E-LEPEN) media can increase students' interest in learning, so that students learn not only by listening but students can also play using the E-Module

## ABSTRAK

Putri, Annisa Hernandha 2024. *Pengembangan E-Modul Sistem Pencernaan Manusia (E-LEPEN) Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.(2) Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci** : *E-Modul, Augmented Reality, Sistem Pencernaan Manusia*

Melalui pendidikan, seseorang dapat memperbaiki dirinya dan mencapai potensi yang lebih baik. Menurut Pristiwanti et al., pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

*Augmented Reality* merupakan media berbasis teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real-time* sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Perubahan kurikulum menjadikan peserta didik beradaptasi dengan kurikulum baru (Kurikulum Merdeka). Salah satu perubahan di kurikulum merdeka tingkat SD pada IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS. Pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* pada sistem pencernaan manusia untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap media pembelajaran sehingga lebih aktif dalam pembelajaran.

Metode yang dikembangkan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian pengembangan dilaksanakan di kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil implementasi menunjukkan adanya perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif *E-Modul (E-LEPEN)* berbasis *Augmented Reality* dengan nilai  $t$  hitung sebesar 8,616 yang memiliki signifikansi 0,00, yang lebih kecil dari 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif. *E-Modul (E-LEPEN)* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar sebesar 0,6911 dengan kategori “sedang”. Sedangkan perolehan peningkatan rata-rata hasil *N-Gain* persen sebesar 69,1106. Adapun dari data yang diperoleh, jika mengacu pada skor ideal tafsiran efektifitas *N-Gain*, nilai rata-rata *N-Gain* tersebut dikategorikan dalam kategori “cukup efektif”.

Keseluruhan, hasil validasi dan respons dari berbagai pihak tersebut memberikan indikasi yang kuat bahwa *E-Modul* ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran siswa dan memfasilitasi pengajaran bagi guru. sehingga pada media *E-Modul (E-LEPEN)* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa belajar tidak hanya mendengarkan tetapi siswa juga dapat bermain menggunakan *E-Modul* tersebut.

## DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LOGO.....	ii
JUDUL .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	7
BAB I PENDAHULUAN .....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3. Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4. Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5. Definisi Operasional.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6. Batasan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	Error! Bookmark not defined.
2.1. Konsep Pengembangan Model .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1. Perbandingan Media <i>Augmented Reality</i> dengan <i>Power Point</i>	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	

2.2.	Konsep Model yang Dikembangkan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1.	Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2.	<i>E-Modul</i> Interaktif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3.	Minat Belajar Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4.	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.	Kajian Penelitian Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.	Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.	Rancangan Model.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.	Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.	Metode Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.	Tahap Perencanaan Model.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1.	Rancangan Model.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.2.	Validasi atau Telaah Pakar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.3.	Revisi Model 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.4.	Uji Coba Model Kelompok Kecil ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.5.	Revisi Model II .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.6.	Uji Coba Kelompok Besar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.7.	Revisi Model III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.	Tahap Penyempurnaan Model Akhir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.	Uji Coba Model.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

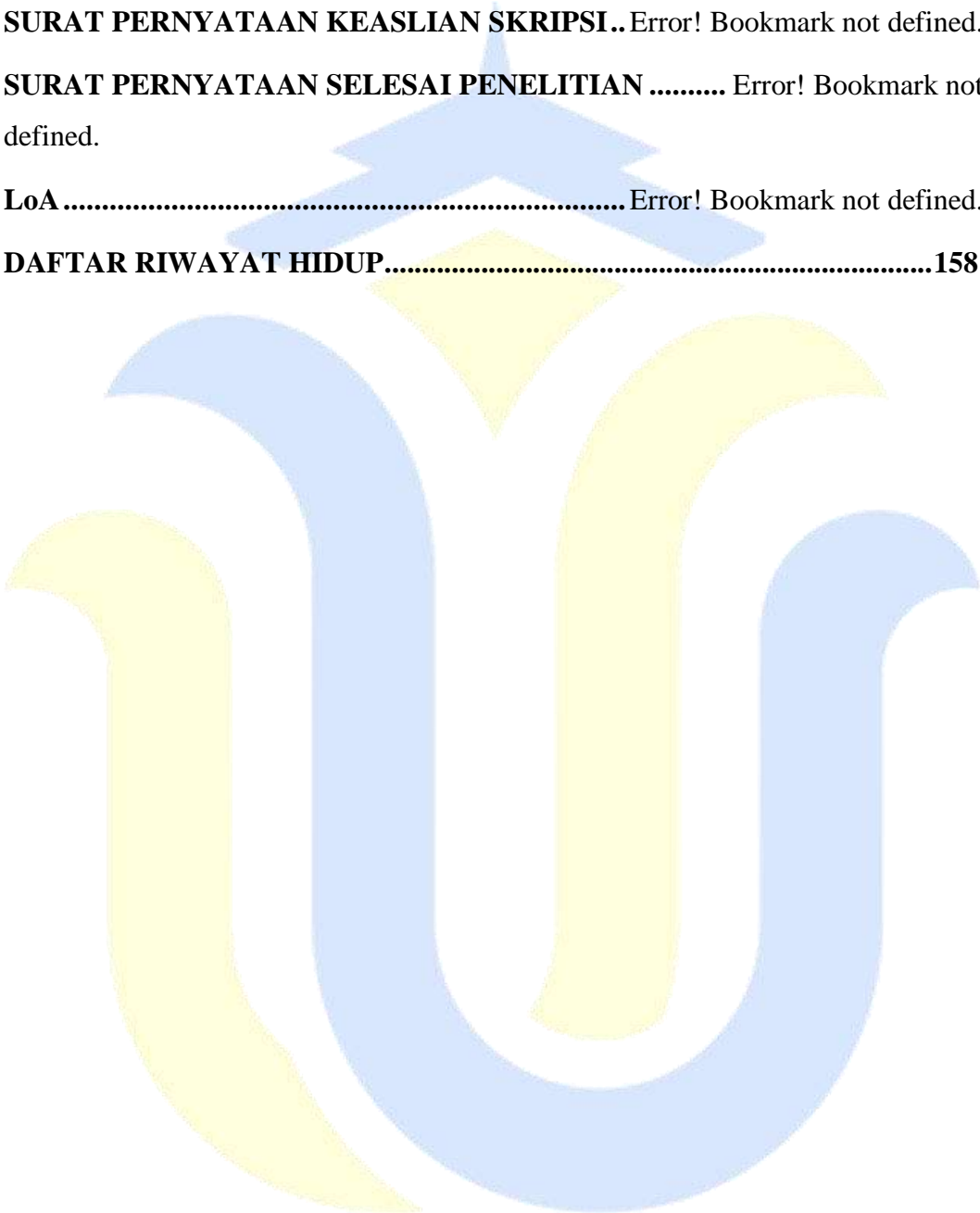
- 3.7.1. Desain Uji Coba ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 3.7.2. Subjek Uji Coba ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 3.7.3. Jenis Data ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 3.7.4. Instrumen Pengumpulan Data ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 3.7.5. Teknik Analisis Data ..... **Error! Bookmark not defined.**

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....** Error! Bookmark not defined.

- 4.1. Proses Pengembangan Model ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.1.1. *Analyze* (Analisis) ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.1.2. *Design* (Desain) ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.1.3. *Development* (Pengembangan) ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.1.4. *Implementation* (Implementasi) ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.1.5. *Evaluation* (evaluasi) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 4.2. Kelayakan Media Interaktif *E-Modul* sistem pencernaan manusia (*E-LEPEN*) berbasis *Augmented Reality* ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 4.3. Keefektifan Media Interaktif *E-Modul* Sistem Pencernaan Manusia (*E-LEPEN*) Berbasis *Augmented Reality* ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.3.1. Keefektifan Minat Belajar ..... **Error! Bookmark not defined.**
- 4.4. Pembahasan Hasil ..... **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.4.1. Kelayakan Media Interaktif *E-Modul* (*E-LEPEN*) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa **Error! Bookmark not defined.**
  - 4.4.2. Keefektifan Media Interaktif *E-Modul* (*E-LEPEN*) Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa **Error! Bookmark not defined.**

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....** Error! Bookmark not defined.

5.1. Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>SURAT PERNYATAAN SELESAI PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LoA.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>158</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Media AR Terhadap Media *Powerpoint*.

..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2.3 Rancangan Model..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.1 Subjek Uji

Coba.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Studi Pendahuluan (Guru)..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Studi Pendahuluan (Siswa) ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.9 Skor Penilaian Validasi Ahli Materi dan Ahli Media .**Error! Bookmark not defined.**

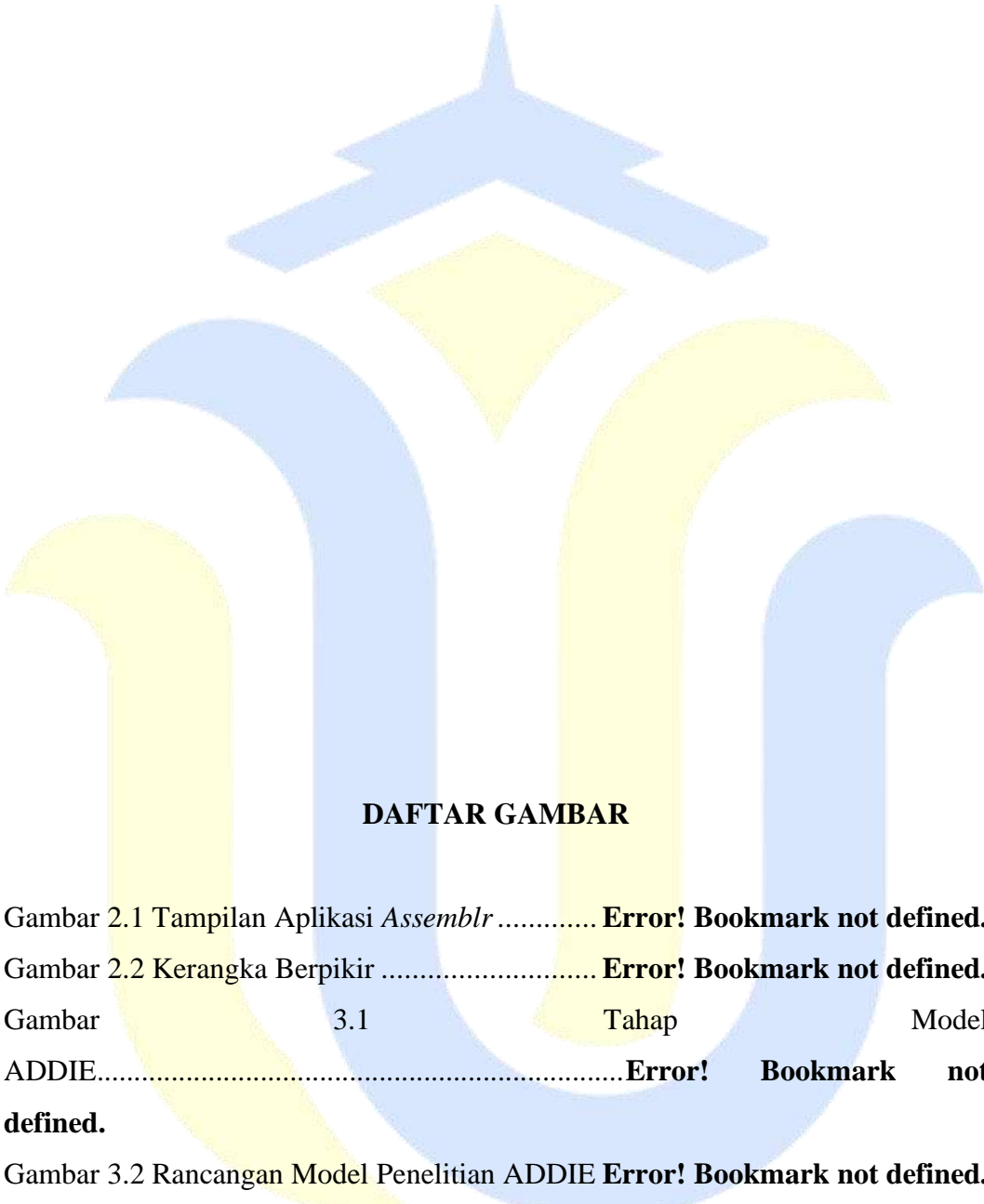
Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Produk ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.11 Skor Penilaian Angket Respn Siswa dan Guru.. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Minat Belajar ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.13 Konversi Skor Nilai <i>N-Gain</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektif <i>N-Gain</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1 Revisi Desain Media Pembelajaran <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pada Uji Coba .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.3 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pada Uji Coba .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Respon Guru Terhadap Media... .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Ahli Meteri.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Ahli Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.7 Uji Normalitas Minat Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.11 Tabel Analisis Penilaian siswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>





**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi *Assemblr* ..... **Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir ..... **Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE.....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 3.2 Rancangan Model Penelitian ADDIE **Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4.1 Rancangan Halaman Cover *E-Modul* Berbasis *Augmented Reality*.  
**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4.2 Rancangan Halaman Deskripsi *E-Modul* dan Identitas *E-Modul*  
..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 Rancangan Halaman Biodata Penulis *E-Modul***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Rancangan Halaman Kata Pengantar. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Rancangan Halaman Daftar Isi *E-Modul***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Rancangan Halaman Komponen Inti *E-Modul***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7 Rancangan Halaman Petunjuk Penggunaan *E-Modul* ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 Rancangan Materi Topik B (Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum) Pada *E-modul*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 Rancangan Halaman Vidio Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.10 Rancangan Halaman Kuis pada *E-Modul***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.111 Rancangan Halaman Daftar Pustaka E-Modul**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.12 Desain Media Interaktif *E-Modul* Berbasis *Augmented Reality* ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.2 Daftar Peserta Didik Kelas V SDN Kutoharjo 02 Pati.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.3 Hasil Wawancara Guru Pra-Penelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.4 Hasil Wawancara Siswa Pra-Penelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.5 Hasil Angket Minat Belajar Siswa PraPenelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.6 Tabel Rekapitulasi Data Nilai Angket Minat Belajar Kelas V Pra-Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.7 Dokumentasi Pra-Penelitian di SDN Kutoharjo 02 Pati .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.8 Hasil Validasi Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.9 Hasil Validasi Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.10 Modul Ajar Kurikulum Merdeka ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.11Tampilan Desain E-Modul (E-LEPEN) Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.12 Hasil Angket Respon Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.13 Hasil Angket Minat Belajar Penelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.15 Hasil Angket Minat Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.16 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.17 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1.18 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

