

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan

Oleh:

Cyesar Melati Merta Putri (198620600188)

Kemil Wachidah, M. Pd.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023



Pendahuluan



Sri Lena, 2021 mengungkapkan bahwa membaca permulaan adalah kegiatan pembelajaran yang fokus dalam penekanan dan pengenalan simbol bahasa, yang berupa huruf abjad dalam bahasa Indonesia. Dalam Sugiarto, 2022 disampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam proses meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik dalam proses pembelajaran didalam kelas. Melalui media pembelajaran *Augmented reality* peserta didik mendapatkan materi pembelajaran tentang membaca permulaan yang dikemas lebih menarik dan dapat menimbulkan motivasi belajar dalam diri peserta didik.



Namun pada realitanya, berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Sumpersuko I, masih terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan membaca yang rendah. Diantaranya terdapat peserta didik yang harus mengeja setiap huruf untuk membaca satu suku kata, terdapat pula peserta didik yang membaca persuku kata dan terdapat peserta didik yang tidak bisa membaca karena belum mampu menghafal huruf dan masih memerlukan bimbingan guru kelas.



Masalah yang diteliti adalah, pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SDN sumpersuko I Kabupaten Pasuruan.



Pertanyaan Penelitian

(RUMUSAN MASALAH)



Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* yang berpotensi meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SDN Sumberuko I



Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SDN Sumberuko I

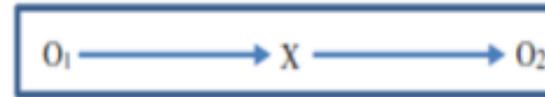


Hipotesis Penelitian

Bertitik tolak dari tinjauan teoritis maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Ada pengaruh media pembelajaran *Augmented reality* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I SDN Sumberuko I Kabupaten pasuruan

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre – Eksperiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dengan model *One Grup Pretest – Posttest*. Menggunakan *Purposive Sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 10 peserta didik, yang memiliki kemampuan membaca rendah.



Metode Penelitian

Keterangan :

O1 = Nilai pretest (sebelum dilakukan treatment)

O2 = Nilai Posttest (Setelah diberi treatment)

X = Treatment (Pembelajaran menggunakan trainer)

Indikator dalam penelitian ini adalah pengenalan huruf abjad dalam bahasa Indonesia, kemampuan membaca kata sederhana, kemampuan membaca kalimat sederhana, dan kemampuan membaca nyarik serta menjawab soal dengan tepat. Penyajian data oleh peneliti dilakukan melalui pengujian statistik yakni pengujian statistik deskriptif, pengujian reliabilitas, pengujian validitas, serta pengujian hipotesis yang tersusun atas pengujian Paired Samples-T Test.

Teknik Analisis Data

- ✓ Lembar Validasi : Menggunakan validasi konstruk
- ✓ Soal Test Performance : Uji validitas, Uji Reliabilitas, Uji
Pretest – Posttes Normalitas data, Uji Hipotesis (Uji – T)
Paired Samples T - Test

Hasil dan pembahasan

➤ Tabel Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Membaca permulaan →

➤ Uji Reliabilitas butir Soal *pretest* dan *posttest*

| Reliability Statistics | | Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|------------------------|------------|
| Cronbach's | | Cronbach's | |
| Alpha | N of Items | Alpha | N of Items |
| .631 | 4 | .701 | 4 |

➤ Uji Validitas data Soal *Pretest* dan *Posttest*

| Item-Total Statistics | | | | |
|-----------------------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| XS1 | 4.80 | 2.400 | .348 | .639 |
| XS2 | 5.70 | 3.344 | .376 | .598 |
| XS3 | 5.30 | 2.678 | .601 | .448 |
| XS4 | 5.50 | 2.500 | .417 | .560 |

| NO | NAMA PESERTA DIDIK | NILAI | |
|----|-------------------------|---------|----------|
| | | PRETEST | POSTTEST |
| 1 | M. Novianto | 56 | 85 |
| 2 | Muhammad Farhan Zigri | 59 | 78 |
| 3 | Carli Pratama | 76 | 80 |
| 4 | Muhammad Haqqi Alshadad | 76 | 85 |
| 5 | Resta Mizalifha | 63 | 80 |
| 6 | Asila Putri | 75 | 95 |
| 7 | Atisa Raqila Magfiroh | 50 | 68 |
| 8 | Dwi Aisha Zeanisa | 50 | 64 |
| 9 | M. Azka Rafa Putra | 77 | 81 |
| 10 | Danera Maiza | 50 | 78 |

Hasil dan pembahasan

➤ Pengujian distribusi normalitas data →

| | Shapiro-Wilk | | |
|----------------------------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Pretest Membaca Permulaan | .164 | 10 | .222 |
| Posttest Membaca Permulaan | .236 | 10 | .518 |

➤ Uji Hipotesis →

| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| | | | | Paired Differences | | | | |
| Pair 1 Pretest Membaca Permulaan - Posttest Membaca Permulaan | -18.800 | 6.033 | 1.908 | -23.116 | -14.484 | -9.854 | 9 | .000 |

Berdasarkan Uji Paired Samples-T Test yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil yakni 0,000 yang dimana H_0 ditolak jika nilai sig (2-tailed) $< 0,025$. Hasil uji paired sample test pada penelitian ini menyatakan bahwa nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,025$.

Kesimpulan

- Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif Augmented Reality terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik, perlakuan treatment saat eksperimen dilakukan dapat meningkatkan nilai skor rata – rata peserta didik dari 62,40 menjadi hasil rata - rata sebesar 79,40.
- Dengan Uji Paired Samples-T Test yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil yakni 0,000 yang dimana H_0 ditolak jika nilai sig (2-tailed) $< 0,025$. penelitian ini memperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,025$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis media digital *agmented reality* menggunakan aplikasi Assemblr EDU memiliki pengaruh dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Sumpersuko I Kabupaten pasuruan





UMSIDA

DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI

TERIMA KASIH