

# CYESAR MELATI 198620600188 full bab (3).pdf *by*

---

**Submission date:** 14-Jul-2023 03:01PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2130964949

**File name:** CYESAR MELATI 198620600188 full bab (3).pdf (594.48K)

**Word count:** 3733

**Character count:** 23325

## **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I di SDN Summersuko I Kabupaten Pasuruan**

### **The Effect of Augmented Reality Learning Media Interactive on Beginning Reading Ability of Class I Students at Summersuko I Public Elementary School, Pasuruan District**

Cyesar melati Merta Putri<sup>1)</sup>, Kemil Wachidah<sup>2)</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: 198620600188@umsida.ac.id

#### **Abstract.**

The purpose of this study was to find out how the use of interactive learning media augmented reality can improve the reading skills of first grade students at SDN Summersuko I, Pasuruan Regency. By using One Group Pretest and Posttest and Pre-Experiment design this research was conducted. This research involved all students of SDN Summersuko I, Pasuruan Regency, with a class I sample, 10 students were selected through a purposive sampling method. The stages of data description, normality test, and hypothesis testing are the three stages of the data collection method. The instrument item reliability test produced pretest data with a value of 0.631 and posttest data with a value of 0.701. The Shapiro Wilk test was obtained from pre-test data  $0.518 > 0.05$  and post-test data  $0.222 > 0.05$  from data analysis. The Paired sample-T test produces a sig (2-tailed) value of  $0.000 < 0.025$  which indicates  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected, or Augmented Reality interactive learning media improves the beginning reading skills of class I students in Summersuko I, Pasuruan Regency.

#### **Abstrak.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di SDN Summersuko I Kabupaten Pasuruan. Dengan menggunakan *One Group Pretest and Posttest* dan *desain Pre-Experiment* penelitian ini dilakukan. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa SDN Summersuko I Kabupaten Pasuruan, dengan sampel kelas I, 10 siswa yang dipilih melalui metode *purposive sampling*. Tahap deskripsi data, uji normalitas, dan uji hipotesis merupakan tiga tahapan metode pengumpulan data. Uji reliabilitas item instrumen menghasilkan data pretest dengan nilai 0,631 dan data posttest dengan nilai 0,701. Uji Shapiro Wilk diperoleh dari data pre-test  $0,518 > 0,05$  dan data post-test  $0,222 > 0,05$  dari analisis data. Uji Paired sample-T test menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,025$  yang menunjukkan  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, atau media pembelajaran interaktif *Augmented Reality* meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di Summersuko I Kabupaten Pasuruan.

**Kata Kunci :** *Augmented Reality; Media Pembelajaran; Membaca Permulaan*

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aktivitas sadar yang bertujuan untuk membentuk manusia – manusia cerdas sebagai generasi bangsa yang mampu bersaing di era globalisasi baik dalam bidang yang menyangkut kemampuan intelektual, sosial, emosional, spirit serta memiliki kepribadian yang baik. Pendidikan merupakan sebuah proses pembentukan dan pengembangan potensi menjadi sebuah kompetensi, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah jalur perjalanan kreatif yang akan mengantarkan peserta didik pada jati diri [1].

Pendidikan dibangku sekolah menjadi salah satu aspek untuk membentuk jiwa kreatifitas, meningkatkan kecerdasan serta moral yang dimiliki oleh peserta didik dengan melakukan upaya membentuk karakter peserta didik. Hal tersebut akan dapat tercapai dengan diimbangi dengan kualitas pendidik serta model dan media pembelajaran yang tepat, mengingat peserta didik pada masa kini merupakan peserta didik generasi Z yang artinya mereka sangat akrab dengan kecanggihan teknologi yang disuguhkan pada saat ini. Para pendidik di lembaga persekolahan dapat menggunakan kecanggihan teknologi untuk membuat kegiatan pembelajaran didalam kelas menjadi efektif dan menarik [7], [3], [4]

Proses pembelajaran yang baik sebaiknya memuat aspek interaktif didalamnya, aspek menyenangkan, menantang, memotivasi, serta dapat memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian serta bakat dan minat yang mereka miliki. Tugas guru yang berperan sebagai fasilitator dalam

sebuah pembelajaran dituntut untuk memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam menciptakan suasana kelas yang mampu merangsang peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran interaktif sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu contohnya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru haruslah menarik perhatian peserta didik, interaktif saat digunakan serta tidak mengurangi esensi materi yang akan disampaikan. [5], [6], [7], [8]

Mengenai hal kreativitas dalam kegiatan kelas untuk belajar mengajar, pendidik harus mampu menyeimbangkan segala sesuatu yang terjadi. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Kegiatan belajar mengajar di kelas dapat dibuat lebih efektif dan menarik dengan bantuan media pembelajaran, yang merupakan alat untuk menyampaikan konten pendidikan kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pengalaman mendidik dan menumbuhkan secara nyata dan mahir. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi kemampuan berbahasa di ruang belajar. [9], [10], [11]

Salah satu keterampilan membaca yang dipelajari pada bangku sekolah dasar adalah keterampilan membaca. Kegiatan membaca dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada umumnya terbagi menjadi dua bagian yaitu kegiatan membaca permulaan untuk kelas rendah mulai dari kelas I hingga kelas III sekolah dasar dan kegiatan membaca pemahaman untuk peserta didik kelas tinggi mulai dari kelas IV sampai dengan kelas VI. Keterampilan membaca peserta didik harus dimulai dari tahap awal yang disebut sebagai kegiatan membaca permulaan. Proses pembelajaran membaca permulaan adalah sebuah proses kegiatan membaca yang dilakukan pada masa kanak – kanak atau tahun pertama memasuki sekolah dasar. Dari membaca permulaan, peserta didik akan menguasai keterampilan membaca mulai dari hal – hal yang sangat mendasar dalam keterampilan membaca seperti mengenal huruf abjad, huruf vocal, membaca kata, hingga keterampilan untuk membaca nyaring dan memahami isi bacaan didalam sebuah teks. [12], [13], [14]

Membaca permulaan memiliki beberapa tujuan seperti, untuk mendapatkan sebuah informasi dari teks bacaan serta mencari pengalaman dari kegiatan membaca yang dilakukan. Diknas memaparkan tujuan membaca adalah untuk melatih kemandirian peserta didik dalam proses belajar membaca yang baik dan benar, mengenalkan peserta didik pada huruf – huruf abjad, mengembangkan keterampilan peserta didik dalam merubah teks bacaan menjadi suara, serta pengalaman membaca permulaan dapat memberikan peserta didik suasana membaca yang baru yang mampu mempertajam serta memperluas wawasan yang akan dimiliki oleh peserta didik. [15], [16]

Membaca permulaan adalah kegiatan pembelajaran yang fokus dalam penekanan dan pengenalan simbol bahasa. Kegiatan membaca permulaan yang dilakukan oleh peserta didik di kelas rendah merupakan sebuah proses pengenalan lambang – lambang bunyi bahasa serta proses mengubah lambang bunyi tersebut menjadi sebuah bunyi yang memiliki makna. Membaca permulaan menjadi hal yang sangat penting didalam kegiatan pembelajaran kelas rendah agar peserta didik mampu membaca kata dan kalimat dengan lancar, ketepatan peserta didik dalam hal membaca permulaan ini sangat mempengaruhi keefektifan kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. [17], [18]

Terdapat hal – hal yang terkait dengan penyiapan peserta didik untuk mulai membaca, seperti diri mereka sendiri dan kapasitas pembelajaran berbasis sekolah, sedangkan unsur-unsur yang mempersiapkan anak untuk membaca adalah persiapan fisik, persiapan mental, persiapan pendidikan, dan kesiapan kemampuan berpikir. Literasi adalah salah satu elemen terpenting yang dapat memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan sukses di kelas karena memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan menganalisis informasi dari berbagai sumber belajar tertulis. [19], [20]

Salah satu media yang dapat dilaksanakan untuk lebih mengembangkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I adalah media pembelajaran cerdas dan realitas yang diperluas. Augmented reality adalah sebuah aplikasi yang dapat menggabungkan dimensi pada dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan dunia nyata diwaktu yang bersamaan. Augmented reality dapat digunakan dalam kegiatan hiburan, kedokteran, mekanik, dan digunakan untuk keperluan media pembelajaran. Augmented Reality dapat dibangun dengan menggunakan bantuan software Assemblr EDU. [21], [22]

Dengan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality*, pembelajaran yang dilalui peserta didik didalam kelas akan lebih menarik. Manfaat lain yang diperoleh ialah media pembelajaran yang diimplementasikan adalah media yang berbasis teknologi yang lebih maju. Melalui *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu solusi

untuk mengatasi permasalahan modul atau trainer yang tidak mampu dibeli oleh pihak sekolah. Peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan melihat contoh – contoh yang lebih nyata namun dalam bentuk virtual.

Berdasarkan penemuan peneliti tepatnya pada SDN Sumbersuko I, maka kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik kelas I masih kurang baik dalam bidang membaca. Membaca lancar terus menjadi tantangan bagi peserta didik. Di SDN Sumbersuko I terdapat sebagian peserta didik yang harus mengeja setiap huruf untuk membaca satu suku kata, terdapat pula peserta didik yang membaca persuku kata dan peserta didik yang tidak bisa membaca karena belum mampu menghafal huruf dan masih memerlukan bimbingan guru kelas. Oleh karena itu, faktor-faktor tersebut akan membantu peneliti mengamati lebih dalam faktor-faktor apa saja yang menghambat pembelajaran membaca permulaan di SD khususnya di SDN Sumbersuko I Kec. Gempol.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, proses pembelajaran di SDN Sumbersuko I, khususnya peserta didik kelas I menjadi terhambat dan tidak efektif. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan membaca dan menulis peserta didik yang terbilang lambat. Jika kemampuan membaca permulaan dan menulis yang dikuasai oleh peserta didik masih sangat kurang hal ini akan berpengaruh pada penerimaan informasi yang disampaikan oleh guru tidak akan diserap secara maksimal oleh peserta didik, kemungkinan peserta didik tidak memahami materi dan terjadinya miskonsepsi dalam kegiatan pembelajaran akan sangat besar. Maka dibutuhkan terciptanya pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *augmented reality* yang dapat memusatkan perhatian peserta didik pada saat pembelajaran sedang berlangsung, serta akan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan oleh penulis, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah media pembelajaran interaktif *augmented reality* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Sumbersuko I. Dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Sumbersuko I dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *augmented reality*.

## II. METODE

Artikel ini berisi penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian *Pre-experimentl*. Uji ini diarahkan hanya menggunakan satu kelompok, dan itu berarti bahwa penelitian ini tidak memiliki kelompok pembanding. Penelitian ini menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* satu kelompok, dengan dua tes diberikan sebelum dan sesudah eksperimen.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sumbersuko I yang berada di Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SDN Sumbersuko I yang berjumlah 280 peserta didik. dengan teknik pengambilan sampling menggunakan *Purposive sampling*. Karena pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Sampel yang dimuat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I yang mempunyai kemampuan membaca permulaan rendah yang berjumlah 10 peserta didik. [23]

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi serta tes performance. Observasi merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh peneliti guna melakukan pengumpulan data dilapangan dengan cara mencatat secara sistematis fenomena – fenomena yang dijadikan fokus penelitian. Tes performance merupakan tes yang dilakukan oleh peneliti ditujukan untuk peserta didik kelas I, yang berisikan soal – soal Bahasa Indonesia untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan peserta didik.

Standar data dalam tiap items variable didapat dari tes performance *Pretest* dan *Post-Test* yang dilakukan oleh siswa saat penelitian berlangsung. Pengukurannya dilaksanakan dengan likert scale pada skor 1 - 4, yakni:

- (1) Sangat Baik (SB) diberikan nilai 4 dengan rata – rata nilai mencapai >85
- (2) Baik (B) diberikan nilai 3 dengan rata – rata nilai mencapai >70
- (3) Cukup (C) diberikan nilai 2 dengan rata – rata nilai mencapai >60
- (4) Kurang (K) diberikan nilai 1 dengan rata – rata nilai mencapai <60

Saat menetapkan skor nilai, skala Likert dipilih sebagai respons alternatif untuk mengevaluasi perilaku. Tujuan keputusan skor ini adalah untuk menghindari perilaku netral responden. Setelah itu, akan digunakan pengujian statistik yaitu Paired Samples-T Test, pengujian statistik deskriptif, pengujian reliabilitas, pengujian validitas, dan pengujian hipotesis.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif *Augmented Reality*, instrument yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar tes performance pretest posttest yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Sumbersuko I sebelum dan sesudah dilakukan treatment eksperimen. Berdasarkan pendapat ahli uji, media pembelajaran *Augmented Reality* dan lembar *test performance* pretest posttest telah layak diujikan. Dengan menggunakan SPSS V26.0, uji reliabilitas instrumen pretest dan tes kemampuan membaca awal yang dinyatakan reliabel dalam proses pengukuran kemampuan peserta didik diuji dalam penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Reliabilitas Pretest menggunakan SPSS V.26.0

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

Dilihat dari estimasi melalui SPSS V26.0 pada tabel 1 menunjukkan bahwa pretest membaca permulaan peserta didik mendapatkan hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,631 dimana nilainya  $0,631 > 0,6$ . Dinyatakan memenuhi persyaratan dan dapat digunakan untuk penelitian berdasarkan nilai reliabilitas yang diperoleh dari pretest. Setelah dilakukan uji reliabilitas pada pretest berikutnya, dilakukan uji reliabilitas pada posttest instrumen tes untuk kemampuan membaca dasar peserta didik yang diselesaikan dengan menggunakan aplikasi SPSS V26.0. [24]

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Posttest menggunakan SPSS V.26.0

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

Alpha Cronbach untuk *test performance posttest* untuk kemampuan membaca permulaan peserta didik adalah 0,701, yang lebih tinggi dari nilai alpha 0,6. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 2, berdasarkan perhitungan reliabilitas yang dibuat dengan SPSS V26.0. Hasil reliabilitasnya adalah  $0,701 > 0,6$ . Instrumen posttest dianggap reliabel dan cocok untuk penelitian berdasarkan perbandingan nilai reliabilitasnya.

Analisis statistik deskriptif pretest mengungkapkan bahwa skor peserta didik diperoleh dari tertinggi ke terendah. Kemampuan membaca permulaan peserta didik berdasarkan analisis peneliti terhadap data yaitu mengenal huruf alfabet, dapat membaca kata-kata sederhana, membaca kalimat sederhana, serta dapat menjawab pertanyaan dan membaca dengan benar sebelum menerima bantuan media pembelajaran *augmented reality* interaktif dari aplikasi seperti AR Assembler EDU untuk siswa kelas I SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan.

Tabel 3. Kategori Skor Pretest Kemampuan Membaca Permulaan

No	KKM	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	>75	Mampu	4	40%
2	<75	Tidak Mampu	6	60%
			10	100%

Tabel 3 menunjukkan informasi frekuensi dan presentase tingkat kemampuan membaca pretest peserta didik kelas I SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan data tersebut, 4 peserta didik (40 persen) mendapat nilai di atas 75, sedangkan 6 peserta didik mendapat nilai di bawah 75 atau hanya bisa dipresentasikan. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hanya empat siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan sisanya tidak mampu mencapai nilai di atas KKM.

Tabel 4. Deskripsi Nilai Pretest Kemampuan Membaca Permulaan

Statistics		
Pretest <u>Membaca Permulaan</u>		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		62.80
Std. Error of Mean		3.580
Median		61.00
Mode		50
Std. Deviation		11.322
Variance		128.178
Range		26
Minimum		50
Maximum		76
Sum		628

Tabel 4 menunjukkan data yang diperoleh 6 dari 10 siswa atau 60% siswa sebenarnya mendapatkan nilai rata-rata yang cukup rendah. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah 62,80. Analisis deskriptif dapat digunakan untuk mendeskripsikan hasil perlakuan peserta didik kelas I SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan dengan media pembelajaran interaktif *augmented reality* melalui aplikasi AR Assemblr EDU, yang berdampak pada peningkatan kemampuan membaca Siswa-siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan *test performance pretest*.

Tabel 5. Kategori Skor Pretest Keterampilan Membaca Permulaan

No	KKM	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	>75	Mampu	8	80%
2	<75	Tidak Mampu	2	20%
			10	100%

Tabel 5 menunjukkan bahwa klasifikasi KKM pada tes pelaksanaan *posttest* berubah menjadi kategori 'mampu' dengan angka yang diperoleh peserta didik kelas I sebesar 80%. Terlihat bahwa 8 dari 10 peserta didik yang memiliki kemampuan membaca rendah dapat mencapai kategori 'mampu' dengan skor yang diperoleh mencapai skor Kriteria Ketuntasan Minimum(KKM).

Tabel 6. Deskripsi Nilai Posttest Keterampilan Membaca Permulaan

Statistics		
Posttest <u>Membaca Permulaan</u>		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		79.40
Std. Error of Mean		2.750
Median		80.00
Mode		78 <sup>a</sup>
Std. Deviation		8.695
Variance		75.600
Range		31
Minimum		64
Maximum		95
Sum		794

Berdasarkan tabel rata – rata diatas, memperlihatkan nilai rata – rata posttest milik peserta didik yang mengikuti kegiatan tes performance dan telah mendapatkan perlakuan pembelajaran membaca permulaan menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif *augmented reality* yang meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik. Nilai rata – rata yang didapatkan pada kegiatan test performance posttest sebesar 79,40.

Untuk memperoleh uji normalitas *pretest* dan *posttest* milik peserta didik, yang kemudian data tersebut diolah menggunakan aplikasi *software* SPSS V26.0. berikut hasil data uji normalitas *pretest posttest* peserta didik kelas I SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan.

Tabel 7. hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality

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

Pada tabel 7 uji normalitas di atas, telah diperoleh hasil data bahwa nilai Shapiro Wilk pada *pretest* adalah .164 dengan nilai sig yang diperoleh 0,222 ini dapat disimpulkan bahwa data *pretest* yang diujikan oleh peneliti berdistribusi normal, dengan nilai Shapiro Wilk pada *posttest* 0,236 yang memiliki nilai sig sebesar 0,518 dapat dikatakan bahwa hasil uji normalitas data pada *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas diatas Asymp Sig (2-tailed) distribusi data yang didapatkan dalam proses pengolahan data adalah lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$ . Dapat ditarik kesimpulan bahwa distribusi data *pretest* dan *posttest* pada masing-masing variable normal sehingga dapat digunakan untuk uji hipotesis.[25]

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 nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,025$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis media digital *augmented reality* menggunakan aplikasi Assemblr EDU memiliki pengaruh dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Sumbersuko I Kabupaten pasuruan.[26]

## VII. KESIMPULAN

Ada perbedaan perolehan nilai uji reliabilitas antara nilai reliabilitas *pretest* dan nilai reliabilitas *posttest*. Skor uji reliabilitas *pretest* memperoleh skor sebesar 0,631, sedangkan skor reliabilitas *posttest* sebesar 0,701. Skor reliabilitas pada *pre-test* dan *post-test* Dapat dilihat bahwa skor reliabilitas lebih tinggi pada *post-test*. Namun hal tersebut tidak menjadi masalah karena nilai alpha yang ditentukan adalah 0,6 yang berarti nilai reliabilitas *pretest* dan *posttest* lebih besar dari nilai alpha 0,6 yang ditentukan. Dengan demikian *pre-test* dan *post-test* dianggap reliabel dan memenuhi persyaratan.

Efek Media pembelajaran *Augmented Reality* Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca SD peserta didik Kelas I SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan. Dampak dari pembelajaran *augmented reality* interaktif dapat dilihat pada hasil ujian rata-rata siswa. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 62,80, sedangkan nilai *posttest* yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *augmented reality* adalah 79,40.

Media pembelajaran *Augmented Reality* terbukti mempengaruhi kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan. Pengolahan uji hipotesis dugaan dengan menggunakan Paired Samples - T Test didapatkan dengan nilai sig (2-Tailed) yang didapat, yaitu  $0,000 < 0,025$  sehingga dianggap  $H_0$  diakui dan  $H_0$  dihilangkan/ ditolak atau dapat diuraikan bahwa Media *Augmented Reality* sangat mempengaruhi peserta didik kelas I dalam hal kemampuan membaca permulaan di SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kolom ini, peneliti hendak menyampaikan rasa terima kasih tulus yang sedalam – dalam pada pihak – pihak yang terlibat dan berkontribusi aktif selama proses penulisan artikel ini berlangsung, kepada :

1. Allah SWT, berkat rahmat –Nya artikel ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Teki Jusetjaningsih, S.Pd., selaku wali kelas peserta didik kelas I SDN Sumbersuko I Kabupaten Pasuruan. Yang telah bersedia mendampingi saya selama penelitian di SDN Sumbersuko I
3. Peserta didik Kelas I SDN Sumbersuko I kabupaten Pasuruan yang telah bersedia mengikuti tes dalam penelitian ini
4. Keluarga besar SDN Sumbersuko I, yang telah memerikan kesempatan saya melakukan penelitian.
5. Ibu Suyanti selaku Mama saya, yang memberikan semangat, cinta dan kasih yang tulus tanpa pamrih agar artikel ini dapat terselesaikan.

## REFERENSI

- [1] A. Febrianto, Kuku., Via Yustitia. and Irianto., "Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar.," no. Jurnal FKIP Unipa Surabaya., p. Hal: 92-98, 2020.
- [2] A. N. Andini, "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan mengenal Huruf Anak Usia Dini 5-6 Tahun," *J. Penelit. Anak Usia Dini 1(1)*, pp. 1–11, 2022.
- [3] Aji Gagas Pamulyo & Sugeng Riyanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Tematik Dengan Metode Global Kelas I SDN Kajen 02. 93-98.," *J. Fundam. Dasar 2(3)*, 2019.
- [4] A. Muhyidin, O. Rosidin, and E. Salpariansi, "Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal," *J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 30, 2018, doi: 10.30870/jpsd.v4i1.2464.
- [5] S. Fitriani Eka, A. Muhsinah, and K. Dedi, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan," *Widyagogik*, vol. 6, no. 1, pp. 57–72, 2018, [Online]. Available: <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/download/4562/3172>
- [6] K. D. Ningrum, E. Utomo, A. Marini, and B. Setiawan, "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 1, pp. 1297–1310, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2289.
- [7] Eny Munisah, "PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR.," vol. 18, no. Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Jurnal Elsa, 2020.
- [8] Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pendidik. Dasar*, vol. II, pp. 43–48, 2018.
- [9] A. Arsyad, *Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grafindo Putra*. Jakarta: PT Grafindo Putra.
- [10] A. Y. Massie and K. R. Nababan, "Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Siswa," *Satya Widya*, vol. 37, no. 1, pp. 54–61, 2021, doi: 10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p54-61.
- [11] E. P. Permana, "Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 190–196, 2021, doi: 10.37478/jpm.v2i2.1028.
- [12] L. & A. M. Nurlatifah, "Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa SD Kelas I Dengan Menggunakan Metode EJA.," *J. Elem. Educ.*, pp. 60–64, 2021.
- [13] A. Rinawati, L. B. Mirnawati, and F. Setiawan, "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar," *Educ. J. J. Educ. Res. Dev.*, vol. 4, no. 2, pp. 85–96, 2020, doi: 10.31537/ej.v4i2.343.
- [14] R. T. Kurniawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Didakt. TAUHIDI J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.30997/dt.v7i1.2634.
- [15] E. Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa," *J. Didakt.*, vol. 9, no. 1, p. 2, 2020, [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org/>
- [16] Depdiknas, *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas., 2006.
- [17] L. Sri, "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Peserta didik Sekolah Dasar.," *Edukatif J. Ilmu Pendidikan.*, 2021.
- [18] A. D. Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 759–764, 2016, doi: 10.21831/jpa.v5i1.12372.
- [19] Adharina, "Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini.," no. Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- [20] Khirjan, "Literasi Berbahasa Indonesia UsiaPrasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan.," vol. 2020, no. Universitas Hamzanwadi:Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- [21] A. H. Arrum and S. Fuada, "Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM-Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [22] A. Sugiarto, "PENGGUNAN MEDIA AUGMENTED REALITY ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN KONSEP TENTANG PEREDARAN DARAH.," pp. 1–13, 2022.
- [23] sugiyono. *sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* alfabeta, 2012.
- [24] D. R. Tavakol M, "Making sense of Cronbach's alpha.," vol. doi: 10.51, pp. 53–55, 2011.



- [25] A. A. Perdana and Supriyono, "Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Semolowaru 1 Surabaya," *e-Journal PGSD FIP Univ. Negeri Surabaya*, vol. 06, no. 05, pp. 640–649, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10896>
- [26] S. Afifah, A. Mudzakir, and D. B. A. Nandiyanto, "How to Calculate Paired Sample t-Test using SPSS Software: From Step-by-Step Processing for Users to the Practical Examples in the Analysis of the Effect of Application Anti-Fire Bamboo Teaching Materials on Student Learning Outcomes," *Indones. J. Teach. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–92, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.17509/>

# CYESAR MELATI 198620600188 full bab (3).pdf

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://unimuda.e-journal.id">unimuda.e-journal.id</a> Internet Source	6%
2	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://journal2.stikeskendal.ac.id">journal2.stikeskendal.ac.id</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
8	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1%
9	Gusti Nyoman Pardomuan. "Penerapan Sistem Tugas dan Evaluasi (situasi) Sebagai	1%

Media Pembelajaran Daring Jurusan Musik  
Gereja STAKPN Sentani", KARIWARI SMART :  
Journal of Education Based on Local Wisdom,  
2022

Publication

---

10	<a href="https://conferences.unusa.ac.id">conferences.unusa.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="https://ejurnal.pps.ung.ac.id">ejurnal.pps.ung.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="https://jurnal.unma.ac.id">jurnal.unma.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On