

**PENGARUH MEDIA DIGITAL *E-MODUL* TERINTEGRASI
AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DI SMP NEGERI 2 KANDIS**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh
gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S1)
pada Universitas Lancang Kuning*



Oleh :

SUTRIA NINGSIH
NIM 1871201006

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS LANCANG KUNING
TAHUN 2023**

HALAMAN PENGESAHAN


Nama : Sutria Ningsih
NIM : 1871201006
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Digital E-Modul Terintegrasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Kandis

Pekanbaru, 12 Desember 2022

Pembimbing I


Drs. Rosman, H., M.Hum
NIDN : 1020076401

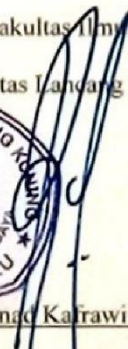
Pembimbing II


Rismavetti, S. Sos., M.IP
NIDN : 1010086402

Mengetahui,

Mengetahui,
**Plt. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Lancang Kuning**





Hadira Latiar, S.IP., M.A
NIDN: 1011099301

Dekan Fakultas Ilmu Perpustakaan
Universitas Lancang Kuning

Muhammad Kairawi, S.S., M.Sn
NIDN : 1012037401

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan sidang panitian ujian akhir Sarjana Ilmu Perpustakaan pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning dan dinyatakan lulus pada tanggal 20 Januari 2023.

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Drs. Rosman . H., M.Hum (Pembimbing I)	
Rismayeti, S.Sos., M.IP (Pembimbing II)	
Eko Noprianto, S.IP., M.A (Penguji I)	
Winda Monika, S.Pd., M.Sc (Penguji II)	

Diketahui Oleh:

Plt. Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Lancang Kuning


.....

Hadira Latiar, M.A
NIDN. 1011099301

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sutria Ningsih
NIM : 1871201006
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Digital E-Modul Terintegrasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Kandis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun dengan judul “**Pengaruh Media Digital E-Modul Terintegrasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Kandis**” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Informasi (S.S.I) pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning ini seluruhnya hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu, dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya dengan jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan.

Pekanbaru, Januari 2023



Penulis

Sutria Ningsih
Sutria Ningsih

Nim : 1871201006

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh pelaksanaan gerakan literasi sekolah (GLS) terhadap minat baca siswa di SMP N 1 Kerumutan Kabupaten Pelalawan. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif melakukan penyebaran questioner kepada 56 responden. Teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi, observasi, studi pustaka, dan kuesioner. Penelitian ini berpedoman kepada skala Likert dengan lima alternatif jawaban. Hasil penelitian menunjukkan uji regresi diketahui t hitung (4,379) > t tabel (2,680) atau signifikansi (0,000) < 0,05 dan memiliki r hitung lebih besar dari r tabel (0,236) sehingga H_a diterima atau bisa juga dikatakan bahwa ada pengaruh pelaksanaan gerakan literasi sekolah terhadap minat baca di SMP Negeri 1 Kerumutan Kabupaten Pelalawan. Artinya menunjukkan bahwa Gerakan Literasi Sekolah mempunyai pengaruh positif yang sangat kuat terhadap minat baca.

Kata Kunci : Gerakan Literasi Sekolah, Minat Baca

ABSTRACT

This study aims to assess the effect of implementing the school literacy movement (GLS) on students' reading interest at SMP N 1 Kerumutan, Pelalawan Regency. The method used in this research is descriptive research with a quantitative approach to distributing questionnaires to 56 respondents. Data collection techniques are documentation, observation, literature study, and questionnaires. This study is guided by a Likert scale with five alternative answers. The results showed that the regression test found t count (4.379) > t table (2.680) or a significance (0.000) < 0.05 and had an r count greater than r table (0.236) so that H_a was accepted or it could also be said that there was an influence on the implementation of the movement school literacy on reading interest in SMP Negeri 1 Kerumutan, Pelalawan Regency. This means that the School Literacy Movement has a very strong positive influence on reading interest.

Keywords : *School Literacy Movement, Interest in Reading.*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Digital *E-Modul* Terintegrasi *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Kandis”** dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan Proposal Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar kesarjanaan Strata – 1 pada jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar kita yakni Nabi Muhammad SAW, dialah yang membawa kita dari alam kegelapan hingga alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Dalam penyusunan Proposal Skripsi ini tentunya banyak kekurangan dan kelemahan, namun berkat bantuan dan kerja sama dari semua pihak yang membantu, penulisan Proposal Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Muhammad Hangkafrawi, S.S., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning Pekanbaru.
2. Ibu Nining Sudiar., M.IP selaku Ketua Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning Pekanbaru.
3. Bapak Drs. Rosman H., M.Hum selaku Dosen Pembimbing I serta Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan bimbingan dan peyunjuk kepada penulis sehingga Proposal skripsi dapat terwujud .

4. Ibu Rismayeti, S.Sos., M.IP selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan bimbingan dan peyunjuk kepada penulis sehingga Proposal skripsi dapat terwujud.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan / Karyawati Tata Usaha pada Fakultas Ilmu budaya Universitas Lancang Kuning Pekanbaru yang telah memberikan materi-materi dan support serta pelayanan yang baik selama ini.
6. Kedua Orang Tua saya yaitu Bapak tumadi dan mamak wagiyeem karena selalu menjaga saya dalam doa-doa ayah dan ibu serta selalu membiarkan saya mengejar impian saya apa pun itu.
7. Terima kasih karena selalu ada untukku yaitu kak sri rahayu rama yanti beserta suami bang budi, adek dewi fadilah, adek aulia syahfitri dan kedua anak mami Chika fakhira dan azkadina bunga fadilah.
8. Google scholar yang telah memberikan penulis data Serta informasi yang penulis butuhkan dalam penulisan proposal Skripsi ini.
9. Untuk semua teman-teman seangkatan di Prodi Ilmu Perpustakaan seperjuang angkatan 2018 serta teman-teman yang lain yang tak bisa disebutkan satupersatu, terimakasih untuk semangatnya kepada penulis agar bisa bersama-sama menyelesaikan studi ini dengan baik.

Semoga Allah Melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah berupaya memberikan bantuan demi selesainya proposal skripsi ini.

Pekanbaru, Januari 2023

Penulis

Sutria Ningsih

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Media Digital	14
2.2.1.1 Pengertian Media Digital	14
2.2.1.2 Manfaat Media Digital	15
2.2.1.3 Jenis Media Digital	17
2.2.1.4 Dampak Media Digital	17
2.2.1.5 Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran	18
2.2.2 <i>E-Modul Terintegrasi Augmented Reality</i>	23
2.2.2.1 Pengertian <i>E-Modul</i>	23
2.2.2.2 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	24
2.2.2.3 Pengertian <i>E-Modul Terintegrasi Augmented Reality</i>	25

2.2.2.4 Karakteristik <i>E-Modul Terintegrasi Augmented Reality</i>	26
2.2.3 Hasil Belajar	31
2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	31
2.2.3.2 Ranah Hasil Belajar	32
2.2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
2.2.4 Hakikat Pembelajaran Biologi	37
2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Biologi	37
2.2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Biologi	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
3.2 Jenis Penelitian	41
3.3 Variabel Penelitian	42
3.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	42
3.5 Subjek Penelitian	43
3.6 Metode Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	52
4.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 2 Kandis	52
4.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	52
4.1.2.1 Visi Sekolah	52
4.1.2.2 Misi Sekolah	53
4.1.2.3 Tujuan Sekolah.....	54
4.1.3 Profil SMP Negeri 2 Kandis Keadaan Umum	55

4.1.4 Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Kandis	57
4.1.5 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Kandis	58
4.1.6 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) di SMP Negeri 2 Kandis.....	58
4.1.7 Data Siswa SMP Negeri 2 Kandis	58
4.2 Deskripsi Data	59
4.2.1 Deskripsi Data Responden	59
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi.....	61
4.3 Analisis Data.....	63
4.3.1 Analisis Data tentang Penggunaan Media Digital <i>E-Modul</i> berbasis <i>Augmented Reality</i>	63
4.3.2 Analisis Data tentang Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi.....	63
4.3.3 Analisis Data tentang Pengaruh Media Digital <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi.....	68
4.4 Analisis Uji Hipotesis	71
4.4.1 Statistik Deskriptif	72
4.4.2 Uji Normalitas.....	73
4.4.3 Analisis Regresi Linier Sederhana.....	73
4.4.4 Uji Korelasi	75
4.4.5 Uji Koefisien Regresi secara Stimultan (Uji F)	75
4.4.6 Uji T.....	77
4.5 Hasil Penelitian.....	78

4.6 Pembahasan	79
4.6.1 Kemudahan (<i>Learnability</i>)	80
4.6.2 Mudah diingat (<i>Memorability</i>)	81
4.6.3 Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	82
4.6.4 Kesalahan dan Keamanan (<i>Errors</i>)	82
4.6.5 Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	83
4.6.6 Hasil Belajar	84
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wabah pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) mengakibatkan perubahan luar biasa dalam bidang pendidikan, sehingga seluruh jenjang pendidikan beradaptasi serta menuntut dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan Teknologi informasi dan telekomunikasi, yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Menurut Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 3 dan Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa :

“Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia agar dalam rangka mencerdaskan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (Qomariah Panjaitan, Yetti & Nurani, 2020).

Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satu tonggak utamanya adalah keberhasilan pendidikan. Melalui pendidikan, lahirlah generasi penerus yang cerdas intelektual, cerdas emosional, terampil, dan mandiri. Namun pada saat sekarang ini masyarakat dihadapi perubahan pasca pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) yakni disebut kondisi perubahan baru (*new normal*).

Perubahan pasca pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) pemerintah akhirnya memutuskan memberikan keputusan berupa mengurangi kapasitas aktivitas Pembelajaran Tatap Muka (PTM), kegiatan tersebut dilakukan

50% dari jumlah peserta didik pada wilayah Pemberlakuan Pembatasan Masyarakat (PPKM) level dua yang sebelumnya daerah PPKM Level 2 bisa menyelenggarakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) 100% dari kapasitas.

Hal ini tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 2 Tahun 2022 tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan bersama empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19). Dalam surat tersebut, disebutkan:

“Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas dapat dilaksanakan dengan jumlah peserta didik 50% (lima puluh persen) dari kapasitas ruang kelas pada satuan pendidikan yang berada di daerah dengan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 2 (dua).” (Bestari Putri, 2022).

Menyikapi Kebijakan Surat Edaran tersebut kemudian menjadi dasar pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba. Pembelajaran teknologi informasi sudah diberlakukan dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Berbagai media pembelajaran pun bermunculan dan tersedia melalui *platform digital* secara gratis maupun berbayar yang dapat diakses oleh pendidik (guru), peserta didik (siswa), maupun orang tua. Dengan menerapkan media pembelajaran digital, diharapkan menghasilkan capaian pembelajaran dengan hasil belajar yang berkualitas. Hal ini menjadi tantangan sangat berat bagi guru, serta orang tua yang harus tetap mendampingi anak-anaknya meskipun melakukan aktivitas atau pekerjaan. Penggunaan teknologi informasi di era digital ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat vital oleh masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan fenomena yang muncul yang dapat diperoleh melalui proses pembelajaran, sehingga IPA bukan hanya sebagai produk kumpulan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan untuk mendapatkan pengetahuan. Untuk itu siswa dituntut mempelajari dan memahami fenomena alam sekitar sehingga dapat memberikan manfaat sekaligus dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran biologi menuntut keprofesional guru, terhadap interaksi antara guru kepada siswa saat proses pembelajaran yang memegang peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam penyampaian pembelajaran guru dituntut untuk menyampaikan materi yang dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran khususnya biologi. Terkadang guru mengalami kesulitan ide kreatif dalam memanfaatkan media digital pembelajaran sehingga hasil belajar biologi rendah.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 KANDIS belum diterapkannya pembelajaran menggunakan media digital, dan keterlibatan siswa masih kurang dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan rendahnya hasil belajar biologi siswa. Hasil belajar biologi siswa pada Partikel Penyusun Benda dan Makhluk Hidup di kelas IX tahun pelajaran 2021/2022. Menunjukkan nilai rata-rata 75 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan adalah 80. Dalam pembelajarannya siswa cepat merasa bosan dan menunggu konfirmasi dari guru karena lebih banyak mendengar dan menulis apa yang disampaikan guru tentang materi yang akan dipelajari. Sehingga tidak ada keterlibatan interaksi antar

siswa dan menjadi terhambat mengeksplorasi pengetahuan serta minat siswa yang mengakibatkan hasil belajar rendah.

Penggunaan Media pada Pembelajaran Biologi di SMP Negeri 2 Kandis guru Ida riyanti, M.Pd sebaiknya menjalankan fungsinya sebagai fasilitator dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran digital sehingga mampu membuat siswa aktif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan dan tentunya mengikuti perkembangan teknologi dan media pembelajaran digital yang tersedia di *platform digital* secara gratis. Secara khusus diperlukan perubahan dalam kegiatan proses belajar mengajar yang menarik, tidak kekurangan ide kreatif untuk mengaktifkan suasana pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran. Guru maupun orang tua siswa membutuhkan sarana untuk menunjang proses pembelajarannya, salah satunya berupa perangkat digital yang mendukung untuk menggunakan media pembelajaran digital dengan menciptakan video interaktif, menggunakan *smartphone* atau *computer* dengan akses internet, namun guru belum terbiasa menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi yang jauh lebih menarik perhatian siswa dan memperjelas pesan belajar yang disampaikan guru jika dikemas dengan sebuah media. Materi yang dikemas dengan menggunakan media akan lebih efektif sebagai perantara penyampaian materi, serta kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran digital.

Kemajuan paling terlihat adalah pada penggunaan teknologi informasi dalam proses pengolahan data menjadi informasi menjadi cepat dan dilakukan secara otomatis, dengan adanya *e-modul* menjadi bukti bahwa perkembangan dunia perpustakaan dan informasi tidak hanya terdiri dari perpustakaan tradisional yang

hanya terdiri dari kumpulan koleksi buku tanpa *catalog*, kemudian muncul perpustakaan semi modern yang menggunakan *catalog (index)*. Perkembangan mutakhir dengan munculnya perpustakaan digital (*digital library*) yang memiliki keunggulan dalam kecepatan pengaksesan karena berorientasi ke data digital dan media jaringan computer (internet), sehingga dengan munculnya buku atau modul berbasis elektronik sangat berkontribusi pada ilmu perpustakaan dan informasi.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Kandis maupun belajar di rumah tidak terlepas dari media digital yang digunakan dalam melakukan kegiatan menjelajah informasi atau sekedar menggunakan komputer, dan internet di sekolah maupun di rumah, serta perlengkapan penunjang yang terdiri dari *e-book*, ruang kelas online, perlengkapan *audio visual digital*, *e-searching*, *e-learning*, atau Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK) dan sebagainya.

Penggunaan Media di SMP Negeri 2 Kandis masih belum sepenuhnya dimanfaatkan dan digunakan oleh guru. Salah satu media digital yang dapat menunjang proses pembelajaran Biologi, yaitu media yang dapat dimanfaatkan untuk menyatukan informasi teks, gambar, dan video adalah modul pembelajaran interaktif (*e-modul*) yang dikolaborasikan dengan teknologi *augmented reality*. *E-modul* pembelajaran merupakan bahan ajar elektronik yang dirancang atau dibuat sedemikian rupa untuk membantu siswa memahami materi, selain itu modul elektronik merupakan bahan ajar yang dapat dipelajari secara mandiri dan dapat diakses kemana saja dan kapan saja secara mandiri oleh siswa. *Modul elektronik* terdiri atas bahan dan alat, dengan menggunakan perangkat lunak yang berisikan

audio, gambar, audio visual, dan sebagainya. *Modul elektronik* terintegrasi *Augmented Reality* merupakan modul pada umumnya hanya saja ditambahkan dengan memanfaatkan teknologi yang diakses menggunakan kamera *smartphone* untuk menampilkan realitas dunia maya kedalam dunia nyata.

Pengaplikasian media digital *modul elektronik* berbasis *augmented reality* untuk mata pelajaran biologi ini diharapkan dapat membantu siswa di saat guru tidak bisa hadir atau belajar dari rumah, guna dapat menyampaikan materi pada saat kapanpun dan dimanapun siswa berada, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu dapat mengurangi kebosanan siswa saat belajar mata pelajaran biologi.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran digital berbantuan *modul elektronik* terintegrasi *augmented reality* pada mata pelajaran biologi kelas IX di SMP Negeri 2 Kandis. Penerapan modul pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini sendiri dilakukan untuk membuktikan “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbantuan *Modul Elektronik* Terintegrasi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 2 Kandis”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah yang di temukan dalam proses pembelajaran :

1. Penggunaan media di SMP Negeri 2 Kandis masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru.

2. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang hanya menunggu konfirmasi dari guru tentang materi pelajaran yang akan dipelajari.
3. Hasil belajar rata-rata yang dicapai siswa masih rendah dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada pelajaran Biologi di SMP Negeri 2 Kandis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana pengaruh media digital *e-modul* terintegrasi *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Kandis ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media digital *e-modul* terintegrasi *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Kandis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan akademik di dapatkan pada masa perkuliahan terhadap masalah yang di hadapi secara nyata.

b. Bagi Sekolah

Dapat bermanfaat untuk memberikan gambaran mengenai penerapan media digital mata pelajaran biologi pada pembelajaran yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Kandis.

c. Bagi Akademisi Ilmu Perpustakaan

Dapat menjadi pedoman bagi peneliti lain dalam lingkungan Universitas Lancang Kuning maupun di luar lingkungan Universitas Lancang Kuning khususnya dalam Penggunaan Media Digital.

2. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Pengaplikasian Media Digital.
- b. Sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam mengetahui isi yang terkandung dalam Proposal Skripsi ini, penulis kemukakan sistematika penulisan yang menunjukkan rangkaian isi secara sistematis. Pembahasan skripsi dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada pembahasan bab ini mengenai latar belakang masalah yang dijadikan penelitian, mengapa penelitian itu perlu dilakukan, apayang menjadi dasar akademiknya. Kemudian rumusan masalah yang akan

dijadikan sebagai acuan dari penelitian ini. Selanjutnya tujuan dari kegunaan penelitian, dan yang terakhir sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pembahasan bab ini berisi perbandingan antara penelitian antara penelitian dengan beberapa literatur dan skripsi terdahulu yang sama pembahasannya. Kemudian landasan teori, landasan teori merupakan pagar daripada penelitian yang akan dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang berisi tentang, jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, responden penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum tentang tempat penelitian serta pembahasan hasil analisis data yang penulis lakukan.

BAB V : PENUTUP

Penutup yang terdiri atas simpulan dari seluruh hasil penelitian serta saran yang ditunjukkan untuk tempat penelitian.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital *E-Modul* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Biologi materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kandis. Dilihat dari peningkatan nilai yang terjadi berdasarkan nilai hasil pre-test dan posttest siswa. Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2,750 > 2,024$. Dengan demikian hasil hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SMP Negeri 2 Kandis, agar dapat menjadikan media digital *e-modul* sebagai pembelajaran alternatif dalam pembelajaran Biologi di sekolah agar dapat lebih mengaktifkan proses pembelajaran.
2. Harapan untuk guru dan siswa untuk dapat menguasai media pembelajaran agar dapat lebih mengefektifkan susasana belajar mengajar di kelas maupun secara daring.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji media digital *e-modul* lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Asritya, U., I., A., Resika, A., I., K., & Mahedra, D., I., G. (2015). Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Vol 4 No 5*. 1-9.
- Astika, D., M., S., & Putri, L., N., A. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Vol 4 No 3*. 433-441.
- Hasbiyati, H & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekstensi EPUB untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA. Program Studi Pendidikan Biologi. *Jurnal Pena Sains Vol.4 No.1*, 16-21.
- Hurrahman, M., Erlina., Amalya, M. H., Enawaty, E., & Putra, S. R. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi dengan bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Pembelejaran Materi Bentuk Molekul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 89-114.
- Imansari, N & Surnaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 11-16.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Penyampaian Salinan Keputusan Bersama Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19). 1-35.
- Khunaeni, L. N., Yuniarti, W. D., & Khalif, M. A. (2020). Pengembangan Modul Fisika Berbantuan Teknologi Augmented Reality pada Materi Gekombang Bunyi untuk SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol 2 No 2*. 83-94.
- Khoiriyah, S., & Pratikto, H. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan menggunakan E-Modul Berbasis Flipbook (E-Modul Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian yang Bermanfaat di Era COVID-19). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*. 526-537.

- Nurmaulidina, S., & Budi, B., Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online dalam Pemahaman dan Minat Belajar Siswa pada Konsep Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol 6 No 2*. 248-251.
- Purwandari, Candra Y. A., Purwito, A. (2021). Modul Fisika Berbasis Augmented Reality Sebagai Alternatif Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Vol 5 No 1*, 38-46.
- Qomariah P. N., Elindra Yetti, & Nurani, Y., (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 588-596.
- Sufia, R. (2015). Pengaruh Penggunaan Media E-book dengan Text Book Terhadap Hasil Belajar pada Materi Biosfer Kelas XI di SMA Negeri 1 Muncar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Geografi*.142-150.