

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA
AUGMENTED REALITY DI KELAS V SD N 01
TANJUNG PAUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Oleh:

**Wella Andini Putri
NIM. 21050026**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1447 H/ 2025 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini berjudul “**Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Augmented Reality* Di Kelas V SD N 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota**” beserta seluruh isinya sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan yang bertentangan dengan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika ilmuan atau permasalahan terkait keaslian karya ini, saya bersedia menerima segala resiko dan sanksi yang dikenakan.

Padang, 26 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



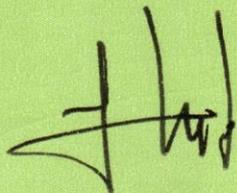

Wella Andini Putri
NIM.21050026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Augmented Reality* Di Kelas V SD N 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota” yang ditulis oleh Wella Andini Putri NIM 21050026 Pogram Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 26 Agustus 2025

Pembimbing I



Jepri Naldi, M.Pd
NIDN. 1002079003

Pembimbing II



Dini Susanti, M.Pd
NIDN.1015018604

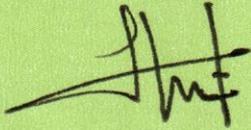
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Augmented Reality* Di Kelas V SD N 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota” yang ditulis oleh Wella Andini Putri NIM 21050026 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji sidang munaqasah yang dilakukan pada hari Selasa 26 Agustus 2025.

Padang, 26 Agustus 2025

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



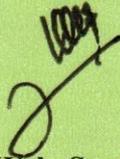
Jepri Naldi, M.Pd

Sekretaris



Dini Susanti, M.Pd

Anggota

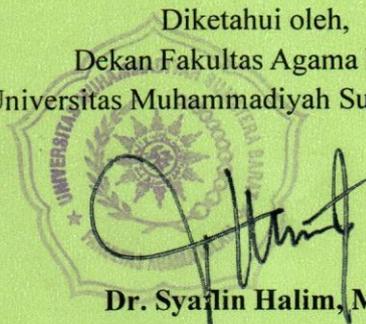


Vini Wela Septiani, M.Pd



Fadil Maiseprian, M.Pd

Diketahui oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Sya'lin Halim, M.A

Abtrak

Wella Andini Putri, 2025 : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Augmented Reality* Di Kelas V SD N 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya yaitu guru belum menggunakan model dan media yang menarik, sehingga murid kurang tertarik pada mata pelajaran matematika.

Sehubungan adanya permasalahan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki mutu belajar matematika di SD Negeri 01 Tanjung Pauh dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar matematika murid. Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid. Hal ini terbukti dari perolehan hasil belajar siswa yang terus meningkat. Hasil belajar murid menunjukkan peningkatan, dari 75% dengan katagori Baik (B) pada siklus I menjadi 88% dengan katagori Sangat Baik (SB) pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 01 Tanjung Pauh.

Kata Kunci PTK: *Problem Based Learning* (PBL), *Augmented reality* (AR), Hasil Belajar Matematika.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis berupa nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi penulis ini dengan baik. Selanjutnya, shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merubah corak kehidupan manusia dari zaman yang tidak berilmu pengetahuan sampai kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral, dan etika seperti saat ini sehingga dengan perjuangan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu.

Skripsi yang berjudul “**Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Menggunakan Media Augmented Reality Di Kelas V SD N 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota**” ini, diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Dalam penyelesaian studi dan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, saran, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama untuk kedua orang tua peneliti yang tercinta ayahanda **Edi Tiawarman** dan ibunda **Devi Windra** yang telah membesarkan dan mendidik peneliti dengan penuh kehangatan cinta dan kasih sayang serta memberikan semua fasilitas dan memenuhi segala kebutuhan peneliti dapat menyelesaikan kuliah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada segala pihak antara lain:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

1. **Dr. Syaflin Halim, M.A** merupakan Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. **Dini Susanti, M.Pd** merupakan ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat dan sekaligus pembimbing kedua yang telah memberikan semangat serta bimbingan, kepercayaan, dukungan dan saran yang sangat membantu dalam Penelitian skripsi ini.
3. **Jepri Naldi, M.Pd** merupakan Dosen Pembimbing Akademik (PA) dan pembimbing pertama, yang telah memberikan masukan-masukan, nasehat dan bimbingan dari awal sampai akhir penyelesaian skripsi ini.
4. **Vini Wela Septiana, M.Pd** selaku penguji pertama yang telah memberikan masukan, dan saran kepada Peneliti.
5. **Fadil Maiseptian, M.Pd** selaku penguji kedua yang telah memberikan motivasi, masukan, dan membimbing peneliti selama menulis skripsi ini.
6. Terima kasih kepada seluruh dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sudah sabar dalam mendidik, membimbing, dan menjadi orang tua kedua selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat dan terima kasih juga kepada Tendik yang sudah membantu administrasi penulis selama perkuliahan ini.
7. **Helmainis, S.Pd** selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 01 Tanjung Pauh, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini disekolah yang ibu pimpin. Ibu **Fitri Dayani,**

S.Pd selaku wali kelas V.A SD N 01 Tanjung Pauh dan Ibu **Rika, S.Pd** wali kelas V.B SD N 01 Tanjung Pauh yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Bapak dan ibu majelis guru serta semua murid Sekolah Dasar Negeri 01 Tanjung Pauh yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan penelitian.

8. Abang **Dandi Saputra**, adik **Silvia Inriani putri** dan **Ahmad Rezky** terima kasih telah memberikan semangat selama melakukan kuliah.
9. Kepada seluruh teman PGMI UM SUMBAR Angkatan 21 terima kasih sudah menjadi teman selama berjuang di dunia perkuliahan, tetap semangat semuanya untuk meraih masa depan yang cerah,terkhusus terima kasih pada **Rezi Safitri** dan **Mechia Herni** yang sudah membantu peneliti selama menyelesaikan penelitian ini dan sudah memberikan peneliti motivasi.
10. Terakhir terima kasih kepada diri sendiri yang masih kuat, tegar, masih tetap bertahan atas pilihan yang sudah di ambil dari awal, dan terima kasih sudah menyelesaikan semuanya dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa penlisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti masih mengharapkan atas kritik dan saran sangat di harapkan oleh peneliti, upaya untuk perbaikan skripsi kedepannya. Peneliti mengucapkan terima kasih dan berharap kiranya skripsi ini bermanfaat bagi peneliti selanjunta

Padang, 30 Juli 2025

Wella Andini Putri

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

PERNYATAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Hasil Belajar	11
1. Pengertian Hasil Belajar.....	12
2. Tujuan Hasil Belajar	13
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
B. Hakikat Matematika	
1. Pengertian Matematika.....	16
2. Manfaat Pembelajaran Matematika.....	19
C. Model <i>Problem Based Learning</i>	
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	20
2. Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	21
3. Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	24
4. Langkah-Langkah Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i>	26
D. Media <i>Augmented Reality</i>	
1. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	28
2. Kelebihan Media <i>Augmented Reality</i>	29
3. Kekurangan Media <i>Augmented Reality</i>	30
4. Langkah-Langkah Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan media <i>Augmented Reality</i>	32
E. Kerangka Berpikir	34
F. Penelitian Relevan	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Alokasi Waktu	
1. Tempat Penelitian.....	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

2. Subjek Penelitian.....	39
3. Waktu Penelitian	40
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	40
2. Alur Penelitia	42
C. Prosedur Penelitian	
1. Perencanaan.....	44
2. Pelaksanaan	44
3. Pengamatan	45
4. Refleksi	45
D. Teknik Pengumpulan Data	
1. Observasi.....	46
2. Tes	47
3. Diskusi.....	47
4. Wawancara.....	47
5. Dokumentasi	48
E . Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. SIKLUS I

a. Siklus I Pertemuan I	51
1). Perencanaan	51
2). Pelaksanaan.....	53
3). Pengamatan.....	59
4). Refleksi	71
b. Siklus I Pertemuan II.....	72
1). Perencanaan	73
2). Pelaksanaan.....	74
3). Pengamatan.....	80
4). Refleksi	91

2. SIKLUS II

a. Siklus II Pertemuan I.....	93
1). Perencanaan	93
2). Pelaksanaan.....	94
3). Pengamatan.....	100
4). Refleksi	111
b. Siklus II Pertemuan II	113
1). Perencanaan	113
2). Pelaksanaan.....	115
3). Pengamatan.....	121

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

UPP. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

4). Refleksi	133
B. PEMBAHASAN HASIL	
1. Tahapan Perencanaan.....	134
2. Tahapan Pelaksanaan	137
3. Hasil Belajar.....	141
BAB V PENUTUPAN	
A. Simpulan.....	146
B. Saran	148
DAFTAR RUJUKAN.....	150
LAMPIRAN.....	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai UTS Matematika Murid	5
Tabel 3.1 Kriteria Taraf Keberhasil	50

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	35
Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	43

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Penilaian Modul Ajar	144
Diagram 4.2 Penilaian Aspek Guru dan Aspek Murid	145
Diagram 4.3 Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II	145

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Modul ajar siklus I pertemuan I	155
2. Materi pembelajaran.....	163
3. Media pembelajaran	166
4. Lembar evaluasi	167
5. Nilai terendah.....	168
6. Nilai tertinggi	169
7. Kunci jawaban.....	170
8. Hasil pengamatan modul ajar Siklus I Pertemuan I.....	171
9. Hasil pengamatan aspek guru Siklus I Pertemuan I.....	173
10. Hasil pengamatan aspek murid Siklus I Pertemuan I	179
11. Hasil belajar kognitif.....	185
12. Hasil belajar afektif	187
13. Hasil belajar psikomotor	189
14. Modul ajar siklus I pertemuan II.....	191
15. Materi pembelajaran.....	200
16. Media pembelajaran	206
17. Lembar evaluasi	207
18. Nilai terendah.....	208
19. Nilai tertinggi	209
20. Kunci jawaban	210
21. Hasil pengamatan modul ajar Siklus I Pertemuan II	211
22. Hasil pengamatan aspek guru Siklus I Pertemuan II	213
23. Hasil pengamatan aspek murid Siklus I Pertemuan II	219
24. Hasil belajar kognitif.....	224
25. Hasil belajar afektif	226
26. Hasil belajar psikomotor	228
27. Modul ajar siklus II pertemuan I.....	234
28. Materi pembelajaran	243
29. Media pembelajaran.....	251
30. Lembar evaluasi	252
31. Nilai terendah.....	253
32. Nilai tertinggi	254
33. Kunci jawaban	255
34. Hasil pengamatan modul ajar Siklus II Pertemuan I	256
35. Hasil pengamatan aspek guru Siklus II Pertemuan I	258
36. Hasil pengamatan aspek murid Siklus II Pertemuan I.....	264
37. Hasil belajar kognitif.....	270
38. Hasil belajar afektif.....	272
39. Hasil belajar psikomotor	274
40. Modul ajar siklus II pertemuan II	276
41. Materi pembelajaran	285
42. Media pembelajaran.....	290
43. Lembar evaluasi	291
44. Nilai terendah.....	292
45. Nilai tertinggi	293

46. Kunci jawaban	294
47. Hasil pengamatan modul ajar Siklus II Pertemuan II	295
48. Hasil pengamatan aspek guru Siklus II Pertemuan II.....	297
49. Hasil pengamatan aspek murid Siklus II Pertemuan II.....	303
50. Hasil belajar kognitif.....	309
51. Hasil belajar afektif.....	311
52. Hasil belajar psikomotor	313
53. Rekapitulasi Penilaian Kognitif Siklus I.....	230
54. Rekapitulasi Penilaian Kognitif Siklus II	315
55. Rekapitulasi Penilaian Afektif Siklus I.....	231
56. Rekapitulasi Penilaian Afektif Siklus II	316
57. Rekapitulasi Penilaian Psikomotor Siklus I.....	233
58. Rekapitulasi Penilaian Psikomotor Siklus II.....	317
59. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid Siklus I	233
60. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid Siklus II.....	318

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan matematika yang melibatkan guru dan murid secara aktif. Pembelajaran matematika juga dapat membentuk proses dalam pengetahuan dan pemahaman matematika oleh murid yang berkembang secara optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat memahami proses murid tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuannya di mana guru menyampaikan materi, murid dengan potensinya masing-masing menyusun pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan serta pemecahan masalah (Rahma & Rahaju, 2020).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi murid. Efek negatif dari hal tersebut adalah banyak murid yang pesimis dan menakuti pelajaran matematika karena mereka belum mempelajarinya sehingga, akhirnya tertanam pada diri murid bahwa pelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Akibatnya murid malas mempelajarinya pendidikan matematika di sekolah. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar murid, khususnya di kelas V SD yang mulai memasuki materi yang lebih kompleks seperti bangun ruang, pecahan, dan perbandingan. Selain itu materi pelajaran matematika dianggap kurang bermanfaat bagi kehidupan murid.

Pelajaran matematika yang diajarkan sejak dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, Semestinya sangat erat hubungan dengan kegiatan sehari-hari. karena kegiatan yang kita jalani berhubung erat dengan materi matematika. Permasalah muncul dari murid karenaberanggapan mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan mengerikan. Menurut Fadilah., (2023)“hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan). Senada dengan Saleh & Syahrudin, (2023), “hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari kemampuan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik serta usaha setelah melakukam kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan murid. Dalam melakukan tugas mengajar, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama islam sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :

(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan (QS An-Nahl ayat 44).



Berdasarkan Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 44, menjelaskan bahwa guru telah menerangkan pada murid dan supaya murid memikirkan dan meningkatkan hasil belajarnya, dapat di pahami tentang pentingnya hasil belajar dalam belajar. hasil belajar sangat dibutuhkan murid dalam proses belajar, terutama pada pembelajaran matematika yang dianggap merupakan pelajaran yang sangat sulit, sehingga membuat, murid tidak senang dan tidak semangat dalam mempelajari matematika.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 20-21 Januari 2025 dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwa pembelajaran Matematika di kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota belum mencapai KKM. Proses pembelajaran di kelas kurang meningkatkan hasil belajar murid, terutama pembelajaran Matematika. Pada saat jam pelajaran matematika materi bangun ruang guru belum menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sehingga sebagian murid kurang tertarik pada materi pelajaran yang diajarkan, hal ini terlihat masih banyaknya murid yang suka bermain dengan teman sebangkunya, selain itu juga masih ada murid melihat keluar kelas sehingga kurang konsentrasi dan tidak memperhatikan pelajaran, akan tetapi melihat hal tersebut guru tidak peduli dan pembelajaran dilakukan seperti itu terus menerus, guru hanya terpaku menyampaikan materi hingga membuat murid bosan dan ingin segera istirahat agar bisa bermain dengan teman-temannya.

Sedangkan dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN 01 Tanjung Pauh, Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil belajar yang didapat belum

mencapai kemampuan yang optimal. Salah satu bukti hasil nilai belajar murid pada mata pelajaran Matematika dan masih banyak yang tidak tuntas dalam pembelajaran tersebut. Di sekolah SDN 01 Tanjung Pauh, Kabupaten Lima Puluh Kota pada murid kelas V masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan di bawah (KKM) bisa di lihat pada tabel berikut ini:



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Tabel 1.1 Nilai UTS Matematika Murid

No.	Nama	KKM Matematika	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A.A.A.M	70	40		✓
2.	A.S	70	70	✓	
3.	A.N	70	40		✓
4.	A.Z.K	70	40		✓
5.	D.N	70	40		✓
6.	D.N	70	50		✓
7.	F.P.M	70	50		✓
8.	F.K	70	40		✓
9.	G.A	70	60		✓
10.	G.Z.K	70	60		✓
11.	I.D.P	70	40		✓
12.	H.A.D	70	20		✓
13.	H.J.R	70	40		✓
14.	J.O	70	40		✓
15.	K.Y	70	40		✓
16.	M.A	70	40		✓
17.	M.O	70	50		✓
18.	M.P.S	70	70	✓	
19.	M.A.A	70	70	✓	
20.	M.A.R	70	80	✓	
Jumlah		70	980	4	16
Rata-rata			49	20%	80%

Sumber : Data Sekunder Wali Kelas SD N 01 Tanjung Pauh

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester bahwa hasil belajar Matematika murid kelas V SDN 01 Tanjung Pauh masih rendah, karna masih banyaknya hasil Ujian Tengah Semester yang masih belum mencapai KKM, dari 20 murid hanya 4 murid yang tuntas dengan persentase 20% dan 16 orang belum tuntas dengan persentase 80%. Nilai

tertinggi yang di dapat murid adalah 80, nilai terendah yang di dapat murid adalah 20.

Dari permasalahan yang ada di SD N 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota peneliti tertarik menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Augmented Reality* di Kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Festiawan, (2020) Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang di fokuskan pelaksanaannya untuk menjembatani murid untuk memperoleh pengalaman dalam belajar dan mengorganisasikan, meneliti dan memecahkan masalah-masalah kehidupan yang kompleks. Salah satu keunggulan model PBL yaitu memungkinkan siswa untuk memahami konsep matematika secara mendalam dengan menerapkannya dalam situasi nyata. Hal ini membantu murid untuk mengembangkan kemampuan penalaran matematika, yaitu kemampuan untuk membangun hubungan antara berbagai konsep matematis, menyusun argumen logis, dan mengaplikasikan prinsip-prinsip matematika untuk memecahkan masalah. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa secara signifikan.

Model PBL ini sejalan dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah menggabungkan data grafis 3D dengan dunia nyata atau dengan kata lain realita yang ditambahkan ke suatu media. Media ini dapat berupa kertas, sebuah marker atau penanda melalui perangkat-perangkat input tertentu (Sari., 2022). Keunggulan media

pembelajaran *Augmented Reality* yaitu murid dapat melihat objek tiga dimensi yang dapat berinteraksi secara langsung dengan dunia nyata, sehingga konsep yang abstrak dapat divisualisasikan secara konkret dan menarik.

Maka dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Augmented Reality* yaitu dapat meningkatkan hasil belajar murid. Penerapan *Problem Based Learning* dengan *Augmented Reality* membantu murid dalam memahami konsep melalui pengalaman interaktif dan pemecahan masalah yang lebih mendalam. Keuntungan dalam Penerapan *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media *Augmented Reality* yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, interaktivitas yang tinggi, dan peningkatan hasil belajar.

Sesuai dengan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Augmented Reality* Di Kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota”**

B. Identifikasi Masalah

Melalui latar belakang diatas peneliti menyimpulkan ada beberapa masalah yang berkaitan dengan kesulitan murid dalam mata pelajaran Matematika. Maka peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Matematika.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menunjang hasil belajar murid.

3. Murid kurang tertarik pada materi pelajaran matematika yang sudah diajarkan guru.
4. Masih banyak murid yang suka bermain dengan teman sebangkunya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi pada **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Augmented Reality* Di Kelas V SD N 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah perencanaan pelaksanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar matematika melalui model *problem based learning* menggunakan media *augmented reality* di kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten 50 Kota?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* menggunakan media *augmented reality* di kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten 50 Kota?
3. Bagaimanakah hasil belajar matematika dengan menggunakan model *problem based learning* menggunakan media *augmented reality* di kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten 50 Kota?



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan pelaksanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar matematika dalam menggunakan media *augmented reality* dikelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *augmented reality* dalam belajar matematika di kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh Kota.
3. Untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan menggunakan media *augmented reality* pada siswa kelas V SDN 01 Tanjung Pauh Kabupaten Lima Puluh kota.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Di harapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis bagi praktisi dalam merancang, melaksanakan, mengobservasi, serta dapat memberikan refleksi dalam mendesain dan menggunakan media pembelajaran terbaru dalam mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi murid

- 1) Menambah kemampuan murid dalam meningkatkan hasil belajar sehingga pelajaran matematika di minati oleh murid.
- 2) Menumbuhkan minat dan semangat murid dalam memahami mata pelajaran matematika.

- b. Bagi Guru
 - 1) Sebagai sumber dan bahan dalam meningkatkan kemampuan dan minat murid dalam mata pelajaran matematika.
 - 2) Mendapatkan pemahaman yang benar tentang pembelajaran matematika, sehingga mampu menggunakan media *Augmented Reality* dengan tepat dalam penggunaan pembelajaran matematika
- c. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan motivasi kepada sekolah untuk media *Augmented Reality* yang tepat di dalamnya terdapat kalimat dan tulisan supaya merangsang minat dan bakat murid.
 - 2) Memberikan masukan bagi sekolah untuk mensosialisasikan dan memfasilitasi penggunaan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat belajar murid pada pelajaran matematika.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.