

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital yang semakin maju membawa banyak perubahan dan transformasi ditengah-tengah kehidupan manusia serta memberi dampak yang cukup besar didalam berbagai bidang baik dalam bidang industri, kesehatan, politik, sosial dan budaya, terlebih dalam dunia pendidikan (Hasnida & Adrian, 2024). Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju dunia pendidikan terus mengalami perkembangan yang inovasi bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik di Indonesia. Pendidikan memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) (Bengkulu et al., 2022).

Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat dan berkontribusi bagi kemajuan bangsa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di Indonesia yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) pasal 3 ayat (1) :

“Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik 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 dan bertanggungjawab”.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, sistem pendidikan di Indonesia dituntut mampu meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai upaya yang strategis. Upaya tersebut mencakup penyediaan tenaga pendidik yang profesional, pengadaan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, serta penerapan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Salah satu aspek penting dalam peningkatan mutu pendidikan di era digital saat ini adalah pemanfaatan teknologi digital (Yasmin et al., 2024).

Teknologi digital berkembang pesat di abad ke-21 dan memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut (U. H. Salsabila & Agustian, 2021), pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memfasilitasi akses informasi secara lebih cepat, serta mendukung pengembangan kecakapan hidup yang relevan dengan tuntutan global. Lukman Hakim menambahkan bahwa teknologi digital tidak hanya mempermudah guru dalam merancang perangkat pembelajaran, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Pada Hakikatnya proses pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antar guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (S. Salsabila, 2024). Maknanya dalam kegiatan pembelajaran adanya kegiatan mengajar atau menyampaikan materi oleh guru dan ada peserta didik yang menerima materi yang telah disampaikan sehingga terbentuknya komunikasi timbal balik dan interaksi yang saling menunjang yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Menurut Annurrahman pembelajaran adalah proses aktivitas mengajar yang membuat seseorang belajar untuk memperoleh perubahan tingkah laku (Pembelajaran, 2024), sedangkan menurut Hamalik pembelajaran adalah kombinasi unsur manusiawi, material, fasilitas dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif dan interaktif, serta mampu mengimplementasikan teknologi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tak hanya memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran dan mengolah data peserta didik namun juga dapat membangun motivasi, keterampilan, minat belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut (Hasnida et al., 2024)) penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran serta meningkatkan minat belajar sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan metode yang dapat digunakan oleh seorang tenaga pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membangun keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di era digital juga memunculkan paradigma baru dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi edukasi, simulasi, dan permainan pembelajaran akan membuka pintu menuju pembelajaran yang tidak hanya monoton tetapi efektif dan juga menyenangkan. Proses belajar yang sebelumnya bersifat pasif dan linier menjadi lebih dinamis, hal ini memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam pemahaman konsep-konsep kompleks. Dalam konteks pembelajaran IPA saat ini, penggunaan teknologi sangatlah relevan dengan tujuan pendidikan IPA yakni membangun peserta didik yang ilmiah, mampu memecahkan masalah serta menilai informasi secara logis (Mulyaningrum, 2024).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi peserta didik (Teknologi, Dan, Jtpp, Hafizah, et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu guru menciptakan proses belajar yang interaktif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dengan lebih baik. Teknologi dalam pembelajaran IPA memiliki dampak signifikan, antara lain mempermudah visualisasi konsep-konsep abstrak seperti struktur atom, sistem tata surya, atau reaksi kimia melalui simulasi interaktif (Mardiwati et al., 2024). Selain itu, teknologi memungkinkan pelaksanaan eksperimen virtual yang aman dan efisien, mengurangi ketergantungan pada laboratorium fisik. Dengan bantuan media digital, peserta didik dapat mengakses sumber belajar yang lebih beragam dan terkini, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, di mana peserta didik tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai penjelajah pengetahuan secara aktif (Permana, 2024).

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan mempelajari ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah– langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan serta penemuan teori dan konsep (Ii & Ipa, 2018) Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan teknologi dalam proses pembelajaran IPA akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi-materi IPA baik yang bersifat abstrak maupun materi yang sulit dipahami oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan pengetahuan yang nyata dan konkrit serta mendorong minat belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan kecenderungan yang ada pada diri seseorang untuk tertarik dan menyenangi suatu objek dan akan memusatkan perhatian yang tidak disengaja. Menurut (Yunitasari & Hanifah, 2020), minat belajar adalah perasaan tertarik, senang, dan aktif dalam belajar. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan. Pada kegiatan belajar mengajar, minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Adanya minat, peserta didik akan memusatkan perhatian terhadap pelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk lebih giat dan memahami pelajaran dengan baik. Hal ini akan berdampak positif bagi prestasi dan hasil belajar siswa. Semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Meskipun minat belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran peserta didik, namun berbagai penelitian dan juga hasil observasi yang calon peneliti lakukan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong rendah dan juga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, hasilnya dapat berupa keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik, Hasil belajar juga merupakan salah satu

indikator untuk melihat apakah proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah tercapai atau belum (Belajar et al., 2022). Dalam kegiatan pembelajaran hasil belajar menjadi salah satu alat ukur yang digunakan oleh guru untuk melihat adanya perubahan pada pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, maupun kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran IPA minat peserta didik menjadi lebih terasa, hal ini dikarenakan mata pelajaran IPA sering dianggap sulit dan membosankan karena banyaknya konsep abstrak, seperti hukum fisika, reaksi kimia, ataupun teori biologi yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam (Wijarini, 2021). Ketidaktertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPA akan lebih buruk jika guru tidak mampu mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sehari-hari atau membawa materi yang diajarkan dalam dimensi nyata. Akibatnya peserta didik melihat dan merasakan mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang membebani, padahal pembelajaran IPA memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan memahami (Luthfi & Rosmi, 2024).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, peran guru menjadi sangat krusial, artinya guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai inovator yang mampu merancang strategi pembelajaran kreatif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi hambatan ini. Melalui media interaktif, simulasi virtual, video animasi, dan aplikasi berbasis augmented reality, guru dapat menghidupkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Teknologi juga memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, dan mendorong eksplorasi mandiri. Dengan demikian, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai katalisator yang memperkaya pengalaman belajar IPA secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi yang telah calon peneliti lakukan di lokasi penelitian yaitu di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli, peneliti mengamati

bahwa minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran dalam kelas calon peneliti melihat selama proses pembelajaran IPA peserta didik begitu pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran IPA. Ketika guru IPA memberi umpan seperti memberi pertanyaan atau membuka ruang diskusi peserta didik hanya diam dan tidak memberi respon, hal ini menjadi salah satu masalah yang dihadapi oleh guru mata pelajaran IPA. Padahal dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPA di dalam kelas sudah melaksanakan pembelajaran yang aktif. Dimana guru tersebut menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran yang telah disusun dan dirancang sebelumnya di dalam modul ajar.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru IPA, dikatakan bahwa ada banyak strategi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran termasuk pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan materi seperti penggunaan aplikasi canva, menampilkan video pembelajaran, penggunaan power point dalam kegiatan belajar dan juga memanfaatkan aplikasi quizzi untuk evaluasi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membuat suasana pembelajaran di dalam kelas tidak monoton dan memberi kesan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru, serta mendorong minat kepada peserta didik dalam kegiatan belajarnya setiap hari. Pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru tetapi pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, maka dari itu guru sebagai pengajar harus kreatif dan inovatif dalam merancang proses pembelajaran di dalam kelas.

Namun pada kenyataannya, peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran IPA, ketika calon peneliti melihat hasil sumatif (ujian) peserta didik yang diperlihatkan oleh guru IPA, nilai peserta didik rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya sebagian kecil yang mendapat nilai yang bagus. Inilah yang menjadi permasalahan, dimana guru sudah merancang dan memberikan pembelajaran serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang mestinya berdampak pada hasil belajar siswa namun pada kenyataannya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam studi pendahuluan yang calon peneliti laksanakan memperoleh data dari guru mata pelajaran IPA tentang nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII. Berikut data rata-rata nilai peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Hasil Belajar IPA Peserta Didik
Kelas VII di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli
Semester Ganjil

Tahun Pelajaran	Peserta Didik		Nilai Rata-Rata	KKM
	Kelas	Jumlah		
2024/2025	VII-A	32	72,4	75
	VII-B	25	73	75

(Sumber : Guru Mata Pelajaran IPA SMP Negeri 7 Gunungsitoli)

Pada tabel 1.1 disajikan data nilai rata-rata sumatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VII. Nilai rata-rata kelas VII-A yaitu 72,4 dan kelas VII-A yaitu 73. Nilai rata-rata siswa pada umumnya sudah baik, namun masih belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik masiih tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPA peneliti ingin mengukur dan mengetahui apakah pemanfaatan teknologi dalam pembelajran memberi dampak terhadap minat dan hasil belajar, apakah ada hubungan kausal antara pemanfaatan teknologi dengan minat dan hasil belajar peserta didik. Peneliti akan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran melalui proses mengajar langsung di dalam kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMP negeri 7 Gunungsitoli bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran IPA.

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata, serta berbentuk animasi (Matin & Utomo, 2023).

Augmented Reality telah menjadi sorotan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, karena kemampuannya untuk menghadirkan konten digital ke dalam dunia nyata peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, *Augmented Reality* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, di mana peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dalam lingkungan yang nyata (Sugiarso, 2024). Teknologi *Augmented Reality* merupakan sarana yang dapat membantu guru dalam permasalahan pembelajaran yang membosankan menjadi lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta menarik minat belajar peserta didik.

Penelitian Intan Nur Fatimah Lbs, Darmansyah, dkk ((Nur et al., 2024) dalam *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SMPN 3 Kinali, menyatakan adanya pengaruh signifikan dalam penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.. Penelitian yang dilakukan oleh Brave A. Sugiarso, Benefit Samuel Narasiang, dkk berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif, imersif dan relevan dengan dunia nyata. Namun penelitian ini juga mengatakan bahwa penerapan *Augmented Reality* dalam pembelajaran terdapat tantangan yang dihadapi seperti infrastruktur yang kurang memadai dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan ke dalam pembelajaran.

Dari penelitian diatas bisa disimpulkan bahwasannya teknologi *augmented reality* ini memberi pengaruh atau dampak terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Kemampuan teknologi *augmented reality* ini dalam mengintegrasikan materi dalam dunia nyata akan membuat pembelajaran lebih interaktif, walaupun terdapat tantangan dalam mengimplementasikan AR dalam pembelajaran namun calon peneliti akan berupaya memanfaatkan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran

menggunakan alat teknologi yang ada seperti gawai atau android. Teknologi *Augmented Reality (AR)* kini semakin mudah diakses melalui perangkat android yang mendukung berbagai aplikasi *AR* untuk keperluan pendidikan. Android atau gawai sebagai sistem operasi yang dominan di era digital saat ini bukanlah hal baru lagi, popularitasnya disebabkan oleh kemudahan penggunaan, ketersediaan perangkat dengan berbagai harga yang terjangkau, serta dukungan fitur aplikasi yang luas hal ini membuat para peneliti mengembangkan dan menciptakan berbagai aplikasi yang dapat diakses oleh guru ataupun peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Peserta didik di tingkat SMP, yang umumnya berusia 12-15 tahun, termasuk dalam kelompok usia yang memiliki kemampuan kognitif dan motorik yang memadai untuk menggunakan perangkat android secara efektif dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, usia ini berada dalam tahap operasional formal, di mana peserta didik mulai mampu berpikir secara logis dan abstrak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Maulana, 2024) dalam artikelnya yang berjudul "Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Operasional Formal", Maulana menegaskan bahwa tahap operasional formal dimulai pada usia sekitar 12 tahun. Pada tahap ini, anak memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah, dan belajar merencanakan sesuatu. Selain itu, mereka mulai mampu mengevaluasi pikiran atau tindakan mereka sendiri. Oleh karena itu, penggunaan *AR* melalui android dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang interaktif dan menarik. Dengan dukungan yang memadai dan bimbingan guru, *AR* berbasis Android dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di era digital (Ilmiah & Pendidikan, 2022).

Penggunaan *Augmented Reality* sangat menarik dan memudahkan penggunaannya dalam mengerjakan sesuatu hal. Metode *Augmented Reality*

juga memiliki kelebihan dari sisi interaktif karena menggunakan Marker untuk menampilkan objek tiga dimensi (3D) tertentu yang diarahkan ke kamera Smartphone(Sugiarso, 2024). Augmented Reality adalah hasil teknologi yang mampu menggabungkan dunia maya dan dunia nyata yang bisa dipergunakan oleh seorang guru karena mampu memproyeksikan sesuatu yang abstrak sehingga bersifat interaktif (Afandi et al., 2024) . Mustaqim (2017) menjelaskan bahwa *Augmented Reality (AR)* merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan.

Salah satu aplikasi yang akan digunakan calon peneliti dalam menerapkan teknologi augmented reality dalam pembelajaran IPA adalah aplikasi *Assemblr Edu*. Menurut (Guru et al., 2024), *Assemblr Edu* memadukan animasi tiga dimensi dengan fitur kelas online, yang memberi pengalaman belajar kepada peserta didik untuk menjelajahi berbagai objek seolah-olah nyata. Selain itu, (Hayati et al., 2022) menyebutkan bahwa *Assemblr Edu* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis AR yang menyediakan media pembelajaran interaktif dalam bentuk 3D, memudahkan peserta didik memahami berbagai topik dari tingkat dasar hingga menengah. (Oktavianda et al., 2024) menambahkan bahwa *Assemblr Edu* adalah platform yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan konten 3D serta AR, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone, tablet, laptop, atau PC*. Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Assemblr Edu* adalah platform pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* yang memungkinkan pendidik dan peserta didik menciptakan pengalaman belajar interaktif melalui visualisasi 3D.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas maka perlunya Penyesuaian dalam proses pembelajaran di era abad 21 yaitu adaptasi pembelajaran yang berbasis digital. Adaptasi pembelajaran berbasis digital merupakan proses penyesuaian pembelajaran mengikuti kemajuan zaman dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi(Hasnida et al., 2024) . Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan yaitu teknologi *Augmented Reality*

Oleh karena itu calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar peserta dalam mengikuti proses pembelajaran IPA
2. Rata-rata hasil belajar peserta didik dibawah KKM

1.3 Batasan Masalah.

1. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli
2. Rata-rata hasil belajar peserta didik di bawah KKM di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli adalah sebagai berikut;

1. Apakah ada pengaruh pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA?
2. Apakah ada pengaruh pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian penelitian Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli adalah sebagai berikut;

1. Mengetahui pengaruh pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA.
2. Mengetahui pengaruh pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca, dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melaksanakan penelitian pengembangan pada penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Sekolah

Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* diharapkan dapat Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, membantu sekolah mencapai standar pendidikan nasional serta meningkatkan mutu sekolah sebagai institusi pendidikan inovatif.

2. Manfaat bagi Guru

Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* diharapkan mampu Meningkatkan kemampuan mengajar guru menggunakan teknologi, membantu guru mengembangkan metode pembelajaran inovatif, serta meningkatkan motivasi dan kreativitas dalam mengajar.

3. Manfaat bagi Peneliti

Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi AR dalam pendidikan, Membuka peluang penelitian lanjutan tentang teknologi , serta meningkatkan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan.

4. Manfaat bagi Peserta Didik

Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar IPA, membantu memahami materi IPA dengan cara yang interaktif dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis.