

## Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Augmented Reality Globin Fun* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V

Enggin Yuna Arinda ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Sesaria Prima Yudhaningtyas, Universitas PGRI Madiun

✉ [engginyunaa@gmail.com](mailto:engginyunaa@gmail.com)

---

**Abstract:** Learning is a natural process in human life that aims to bring about changes that can improve cognitive, psychomotor, and affective abilities. This study aims to investigate whether the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Augmented Reality Globin Fun media has a significant effect compared to the PBL model assisted by printed books, as assessed by the cognitive abilities of fifth-grade students. The subjects of this study were fifth-grade students at SDN Nambangan Kidul Elementary School in Madiun City. This study employs a quantitative approach. The research design utilizes a quasi-experimental research technique. The sample size for this study consists of 30 students. The results of data analysis indicate that there is a significant difference in students' cognitive abilities when using the PBL model assisted by Augmented Reality Globin Fun media compared to the PBL model assisted by printed book media.

**Keywords:** *Problem Based Learning, Augmented Reality Globin Fun, Cognitive Abilities*

**Abstrak:** Belajar menjadi proses yang terjadi secara alami dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk melakukan perubahan yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* berpengaruh signifikan daripada model PBL berbantuan media buku cetak ditinjau dari kemampuan kognitif siswa kelas kelas V. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Nambangan Kidul Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen semu ataupun *Quasy Experimental*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 30 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan diantara kemampuan kognitif siswa saat menggunakan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* dan model PBL berbantuan media buku cetak.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, Augmented Reality Globin Fun, Kemampuan Kognitif*

---



## PENDAHULUAN

Belajar menjadi proses yang terjadi secara alami dalam kehidupan manusia dan memiliki tujuan untuk melakukan perubahan yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif (Suhaida & Rohana, 2018). Materi pembelajaran Sekolah Dasar pada substansinya melibatkan siswa dalam proses berpikir. Berpikir menjadi bagian penting dari proses pengambilan keputusan. Proses berpikir termasuk ke dalam kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif termasuk hasil belajar, karena menggambarkan penguasaan setiap orang terhadap Ilmu Pengetahuan dan teknologi (Sarimuddin et al., 2021).

Hasil belajar kognitif memainkan peran vital pada proses pembelajaran, sebab ialah pengukur utama keberhasilan belajar. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa yang terkait akan hasil belajar intelektual sesudah menerima sebuah pembelajaran (Mahananingtyas, 2017). Guru biasanya menggunakan hasil belajar ini sebagai dasar untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Faktor-faktor internal dan eksternal misalnya minat, kecerdasan, sikap, strategi belajar, motivasi, dan lingkungan belajar memengaruhi hasil belajar kognitif (Rijal & Bachtiar, 2015). Ada enam tingkatan hasil belajar ranah kognitif yang dipergunakan di sekolah dasar, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi (Joni et al., 2014). Guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, guru harus mempunyai kompetensi atau kemampuan yang kuat. Keberhasilan pada proses pembelajaran tergantung pada kemampuan guru saat mengembangkan model pembelajaran yang sesuai akan siswa (Abidin, 2019).

Hasil observasi di SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun, menunjukkan bahwa banyak siswa di kelas V, belum menguasai materi "Berkenalan dengan Bumi Kita" pada mata pelajaran IPAS. Siswa kesulitan memahami materi, karena pembahasan materi dianggap sulit. Sehingga siswa cepat mengeluh sebelum mempelajarinya. Pada saat mengerjakan soal, siswa masih belum paham dan salah dalam mengartikan maksud dari pertanyaan yang dicantumkan di soal. Banyak siswa yang menjawab soal dengan tidak teliti, karena tidak memperoleh jawaban yang diinginkannya, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal dan kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yakni 75.

Berdasarkan temuan tersebut, untuk mengatasi permasalahannya, peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran inovatif yaitu model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* ialah sebuah model pembelajaran yang terpusat di siswa dengan cara siswa diberi beragam permasalahan di kehidupan sehari-hari dan siswa berupaya guna mengatasi permasalahan itu. Di dalam model PBL yang terpusat akan suatu permasalahan, harus siswa selesaikan, agar siswa mempunyai tanggung jawab guna menganalisis dan menyelesaikan permasalahan itu mempergunakan kemampuannya sendiri, disisi lain peran guru hanya selaku fasilitator serta memberi bimbingan pada siswa (Wena, 2013). Selain menerapkan model pembelajaran yang inovatif, peneliti juga mempergunakan media pembelajaran yang edukatif. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa dipergunakan, salah satunya yaitu, *Augmented Reality Globin Fun*. Media *Augmented Reality Globin Fun* adalah inovasi terbaru memperkenalkan siswa tentang teknologi yang menghubungkan dunia maya dan dunia *real* dalam bentuk dua dimensi melalui *handphone*. Pada saat ini di SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun, banyak guru yang belum menggunakan media *Augmented Reality Globin Fun* dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS.

Pemanfaatan media *Augmented Reality Globin Fun* pada hasil belajar siswa, begitu membantu dalam proses pembelajaran IPAS dan juga bisa bermanfaat bagi pendidikan (Azi & Gündüz, 2020). Melalui model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun*, bisa mewujudkan kelas yang efisien dan efektif. Siswa akan lebih termotivasi belajar dan menjawab soal dengan baik.

## METODE

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan konsep positivis, pendekatan kuantitatif merupakan metodologi penelitian yang melakukan penelitian secara nyata, terukur, obyektif, logis, dan sistematis. Metode kuantitatif yaitu mengumpulkan data dengan menggunakan peralatan dan analisis statistik guna membandingkan hipotesis yang telah ditentukan dengan populasi ataupun sampel tertentu (Sugiyono, 2020). Karena penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif, maka pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan penelitian sejumlah fakta positif yang didapat di lapangan, sistematis, dan data yang didapat berwujud angka yang diolah menjadi informasi yang tepat, menjadikannya diputuskan menggunakan metode kuantitatif untuk menyelidiki apakah model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* berpengaruh signifikan digunakan daripada model PBL berbantuan media buku cetak ditinjau dari kemampuan kognitif siswa kelas V.

Jenis penelitian ini mempergunakan teknik penelitian eksperimen semu ataupun *Quasy Experimental*. *Quasy Experimental* ialah metode yang mempunyai kelompok kontrol, menjadikan sejumlah variabel luar yang berdampak pada pelaksanaan eksperimen, sulit dikontrol. Jenis penelitian *Quasy Experimental* dipilih dalam penelitian dengan alasan sampel diambil tidak secara random, melainkan melalui cara memberi kesempatan yang sama bagi subjek untuk dijadikan anggota sampel dan peneliti tidak mungkin mengontrol keseluruhan variabel luar yang bisa memengaruhi pelaksanaan eksperimen, sehingga jenis ini cocok digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Uji Normalitas

Pada uji normalitas, peneliti mengambil data menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Guna mengetahui data tersebut terdistribusi normal atau tidak, perlu dilakukan uji normalitas. Pada penelitian uji normalitas ini mempergunakan metode uji *liliefors* melalui perhitungan menggunakan SPSS 25. Uji normalitas dilaksanakan pada data nilai *pretest* dan *posttest* seperti berikut :

**Tabel 1.** Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest Kelas Eksperimen	.195	15	.128	.904	15	.111
Nilai Posttest Kelas Eksperimen	.198	15	.118	.906	15	.119
Nilai Pretest Kelas Kontrol	.183	15	.189	.889	15	.065
Nilai Posttest Kelas Kontrol	.179	15	.200*	.891	15	.069
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 1 terdapat data hasil uji normalitas melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa kelas V pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang asalnya dari populasi berdistribusi normal. Dibuktikan pada P-value > 0,05

**Tabel 2.** Hasil Analisis Uji Normalitas

Data Nilai	N	P-value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
<b>[Pretest] Kelas Eksperimen</b>	15	0,111	0,05	H <sub>0</sub> diterima
<b>[Posttest] Kelas Eksperimen</b>	15	0,119	0,05	H <sub>0</sub> diterima
<b>[Pretest] Kelas Kontrol</b>	15	0,065	0,05	H <sub>0</sub> diterima
<b>[Posttest] Kelas Kontrol</b>	15	0,069	0,05	H <sub>0</sub> diterima

Hasil data dari tabel 2 pada uji normalitas diketahui bahwa analisis yang sudah dilaksanakan pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dikarenakan sampel yang digunakan ada 30 siswa. Data tersebut menunjukkan jika P-value > taraf sig 0,05. Pada *pretest* kelas eksperimen didapat nilai P-value 0,111 lebih besar dibanding taraf sig 0,05 ataupun  $0,111 > 0,05$  maknanya terdistribusi normal. Pada *posttest* kelas eksperimen didapat nilai P-value 0,119 lebih besar dibanding taraf sig 0,05 atau  $0,119 > 0,05$  maknanya berdistribusi normal. Pada *pretest* kelas kontrol didapati nilai P-value 0,065 lebih besar dari taraf sig 0,05 atau  $0,065 > 0,05$  maknanya berdistribusi normal. Pada *posttest* kelas kontrol didapat nilai P-value 0,069 lebih besar dibanding taraf sig 0,05 atau  $0,069 > 0,05$  maknanya berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas peneliti menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol selaku sampel penelitian. Uji homogenitas digunakan guna mengetahui bahwa kedua sampel itu homogen ataukah tidak. Bila nilai P- value > taraf sig 0,05. Adapun hasil dari uji homogenitas di tabel 3 dan 4 di bawah ini :

**Tabel 3.** Data Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on Mean	.005	1	28	.945
	Based on Median	.064	1	28	.802
	Based on Median and with adjusted df	.064	1	26.532	.802
	Based on trimmed mean	.009	1	28	.926

**Tabel 4.** Data Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on Mean	.050	1	28	.824
	Based on Median	.014	1	28	.906
	Based on Median and with adjusted df	.014	1	28.000	.906
	Based on trimmed mean	.026	1	28	.874

**Tabel 5.** Hasil Analisis Uji Homogenitas

Data Nilai	P-value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
<b>[Pretest] Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol</b>	0,945	0,05	H <sub>0</sub> diterima
<b>[Posttest] Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol</b>	0,824	0,05	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan tabel 5 ialah hasil dari data uji homogenitas menyatakan bahwa di *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai P-value sebesar 0,945 sesuai dengan kriteria penerimaan sebesar  $0,945 > 0,05$ . Pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai P-value sebesar 0,824 sesuai dengan kriteria penerimaan sebesar  $0,824 > 0,05$ . Oleh sebabnya, hasil uji homogenitas bisa diambil kesimpulan bahwasannya data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas V bersifat homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis ini digunakan guna mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* terhadap hasil belajar kognitif. Jika P-value > taraf sig 0,05, menjadikan H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak. Jika P-value < taraf sig 0,05 menjadikan H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Berikut hasil uji hipotesis sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran :

#### a) Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Siswa Sebelum Pembelajaran

Kemampuan kognitif siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan sebelum pembelajaran, dan hasilnya menunjukkan bahwa kedua kelompok mempunyai kemampuan kognitif yang serupa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai P-value > 0,05, yang menyatakan bahwasannya siswa dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai kemampuan kognitif yang sama. Dari hasil uji tersebut dapat dituangkan di tabel 6.

**Tabel 6.** Data Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Sebelum Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Equal variances assumed	.005	.945	.516	28	.610	3.600	6.976	-10.690	17.890
	Equal variances not assumed			.516	27.9	.610	3.600	6.976	-10.690	17.890

**Tabel 7.** Hasil Analisis Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Sebelum Pembelajaran

Data Nilai	P-value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
[Pretest] Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,610	0,05	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan tabel 6 dan tabel 7, hasil dari perhitungan data output uji *Independent Sample T-test* (Uji-T) tersebut bahwasannya, hasil tes kemampuan kognitif siswa sebelum pembelajaran menunjukkan P-value  $0,610 > 0,05$  menjadikannya bisa diketahui kemampuan kognitif siswa sebelum pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan kognitif yang sama.

#### b) Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Siswa Setelah Pembelajaran

Berdasarkan temuan uji hipotesis yang menilai kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran diketahui bahwa ada diferensiasi yang signifikan diantara kemampuan kognitif siswa saat mempergunakan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* dan model PBL berbantuan media buku cetak. Hasil uji hipotesis didapat P-value  $> 0,05$ , menjadikan H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak. Kemampuan kognitif siswa yang mengikuti kelas dengan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* tidak sama dengan yang berbantuan media buku cetak. Maka keputusan uji hipotesis di penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* berpengaruh daripada berbantuan media buku cetak yang ditinjau dari kemampuan kognitif siswa kelas V SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. Hal ini ditunjukkan di tabel 8.

**Tabel 8.** Data Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Setelah Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Equal variances assumed	.050	.824	.800	28	.430	4.533	5.666	-7.073	16.140
	Equal variances not assumed			.800	27.852	.430	4.533	5.666	-7.076	16.142

**Tabel 9.** Hasil Analisis Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Setelah Pembelajaran

Data Nilai	P-value	Taraf Signifikan	Keputusan Uji
[Posttest] Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,430	0,05	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan tabel 8 dan tabel 9, hasil dari perhitungan data output uji *Independent Sample T-test* (Uji-T) tersebut bahwasannya, hasil tes kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran menunjukkan P-value  $0,430 > 0,05$  sehingga H<sub>1</sub> ditolak dan H<sub>0</sub> diterima. Sehingga keputusan uji hipotesis di penelitian ini, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya penerapan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas V daripada berbantuan media buku cetak.

## PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini guna mengerti ada ataupun tidaknya pengaruh model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada materi berkenalan dengan bumi kita di SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun dengan total sampel ada 30 siswa yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas V B (Kelas kontrol) dan kelas V A (Kelas eksperimen). Instrumen berwujud soal pilihan ganda, sebelum soal digunakan untuk penelitian, sudah dilaksanakan uji validasi ahli *pretest* dan *posttest* serta sudah dilakukan uji validitas, uji kesukaran, uji reliabilitas, dan uji daya pembeda menggunakan *microsoft excel*.

Instrumen penelitian yang disusun peneliti terdapat 20 soal pilihan ganda yang dilakukan uji validitas pada siswa kelas V di SDN Klagenserut 01 Kabupaten Madiun, tempat sekolah yang berbeda untuk penelitian. Setelah melakukan uji validitas ke siswa, peneliti melakukan perhitungan uji validitas soal pada *microsoft excel*, ada 15 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Sehingga peneliti memakai 15 soal yang akan digunakan untuk bahan penelitian pada siswa kelas V di SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, kelas V A dan kelas V B sama-sama dibagikan soal *pretest*. Sebelum mengerjakan soal *posttest*, kelas V A pada kelas eksperimen diberi

perlakuan mempergunakan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* dan kelas V B pada kelas kontrol mempergunakan model PBL berbantuan media buku cetak.

Penelitian ini dilaksanakan di tanggal 10 – 12 Juni 2025, penelitian tersebut dilaksanakan pada 2 kelas yang terbagi sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tanggal 10 Juni 2025, dilakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen mempergunakan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* dengan materi litosfer dan dilakukan kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol mempergunakan model PBL berbantuan media buku cetak dengan materi litosfer serta sama-sama dilakukan kegiatan pengerjaan *pretest*. Pada tanggal 11 Juni 2025, dilakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen mempergunakan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* dengan materi hidrosfer dan dilakukan kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol mempergunakan model PBL berbantuan media buku cetak dengan materi hidrosfer. Pada tanggal 12 Juni 2025, dilakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen mempergunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* dengan materi atmosfer dan dilakukan kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol mempergunakan model PBL berbantuan media buku cetak dengan materi atmosfer serta sama-sama dilakukan kegiatan pengerjaan *posttest*.

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menyatakan bahwasanya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang maknanya kemampuan kognitif siswa yang berpartisipasi kelas dengan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* berpengaruh daripada berbantuan media buku cetak yang ditinjau dari kemampuan kognitif. Kelas yang memiliki rerata yang lebih tinggi berarti mempunyai kemampuan kognitif yang signifikan. Disamping itu, kolaborasi model PBL dengan media pembelajaran bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa, hal ini selaras akan penelitian sebelumnya yang menguraikan bahwasanya penggunaan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Devi & Bayu, 2020).

Kemampuan kognitif siswa yang diberi model PBL dengan media buku cetak lebih rendah dibanding siswa yang diberikan dengan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun*. Hasil tersebut didukung dengan penelitian menurut (Dewi & Lestari, 2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan buku paket saja memiliki hasil belajar yang rendah, buku paket susah untuk dipahami oleh siswa, karena bahasa yang susah dimengerti dan siswa merasa cepat jenuh. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* bersifat interaktif dan melibatkan siswa dengan aktif pada pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh.

Model *Problem Based Learning* dapat menghadirkan kelas yang aktif dan membangun minat belajar siswa. Disamping itu, siswa mempunyai kemampuan dalam bekerja sama di kelompok untuk mengamati dan mengatasi sebuah permasalahan selama aktivitas pembelajaran. Hal itu selaras akan pandangan (Rosidah, 2018) yang menyatakan bahwasanya model PBL adalah model pembelajaran yang menitikberatkan peran permasalahan selaku fokus utama. Dengan ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka, mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, dan menyelesaikan beragam masalah yang ada.

Peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menguraikan bahwasannya model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* berbasis PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian menunjukkan bahwasannya P-value 0,430 lebih besar dari taraf sig 0,05 atau  $0,430 > 0,05$  menjadikannya bisa diambil kesimpulan bahwasannya penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada materi berkenalan dengan bumi kita di SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. Hasil tersebut menyatakan bahwasannya model PBL berbantuan media *Augmented Reality Globin Fun* lebih menarik dari berbantuan media buku cetak karena menggunakan *scan barcode* melalui *handphone* untuk menampilkan gambar lapisan atmosfer dan struktur bumi serta efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225–238.
2. Azi, F. B., & Gündüz, S. (2020). Effects of Augmented Reality Applications on Academic Success and Course Attitudes in Social Studies. *Shanlax International Journal of Education*, 8(4), 27–32. <https://doi.org/10.34293/education.v8i4.3300>
3. Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir kritis dan hasil belajar IPA melalui pembelajaran problem based learning berbantuan media visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i2.26525>
4. Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>
5. Joni, Sugiyono, & Uliyanti, E. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Realita di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(7), 1–17. <https://doi.org/10.1016/J.Scitotenv.2014.10.007>
6. Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *In Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
7. Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara sikap, kemandirian belajar, dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15–20. <https://doi.org/10.26555/Bioedukatika.V3i2.4149>
8. Rosidah, C. T. (2018). Penerapan model problem based learning untuk menumbuhkembangkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627>
9. Sarimuddin, S., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Ipa Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(3), 281–288. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i3.4864>
10. Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
11. Suhaida, D., & Rohana, S. (2018). Analisis kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah menengah pertama negeri 2 Siantan kabupaten Mempawah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 49–60.
12. Wena, I. M. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.