

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PREDICT
OBSERVE EXPLAIN* (POE) BERBANTUAN MEDIA
AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI SMAN 1 KEDUNGADEM
BOJONEGORO**

SKRIPSI



**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

**Putri Cahyana Kusuma Ning Winagari
NIM 21210029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024/2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PREDICT
OBSERVE EXPLAIN* (POE) BERBANTUAN MEDIA
AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI SMAN 1 KEDUNGADEM BOJONEGORO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Putri Cahyana Kusuma Ning Winagari
NIM 21210029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024/2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi kelas XI SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro disusun oleh:

Nama : Putri Cahyana Kusuma Ning Winagari

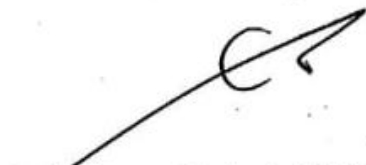
NIM : 21210029

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap skripsi

Bojonegoro, 23 Juni 2025

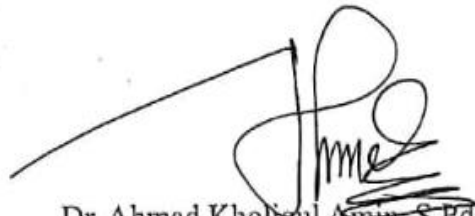
Pembimbing I



Ayis Crusma Fradani, S.Pd, M.Pd

NIDN:0729048802

Pembimbing II



Dr. Ahmad Kholiqul Amin, S.Pd., M.Pd.

NIDN:0727088801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi kelas XI SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro” disusun oleh:

Nama : Putri Cahyana Kusuma Ning Winagari

NIM : 21210029

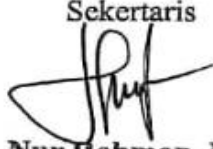
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

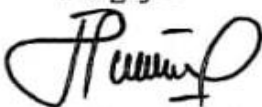
Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025.

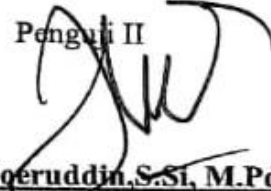
Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua

Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H
NIDN: 0707019001

Sekretaris

Nur Rohman, M.Pd
NIDN: 0713078301

Penguji I

Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd.M.Pd
NIDN: 0727128902

Penguji II

Ali Noeruddin, S.Si, M.Pd
NIDN: 0703027002

Rektor

Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN: 0014016501

MOTTO

Bergantunglah pada diri sendiri, bukan pada Orang lain dan keberuntungan. Di setiap kesulitan, pasti akan ada kemudahan. Di setiap masalah, pasti akan ada solusi. Jika kamu sungguh-sungguh menginginkan sesuatu, lambat laun kamu akan menemukan cara untuk meraihnya. Maka berusahalah dan jangan putus asa. Keputusanmu hari ini akan menentukan apa yang kamu dapatkan dimasa depan.

~ Putri Cahyana Kusuma Ning Winagari ~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena barmat rahmat-Nya dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada suri tauladan umat manusia baginda Rasulullah Shallahu Alahi Wassalam, dan semoga kelak kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Skripsi ini pennulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu, karena selalu mendukung, selalu memberikan kasih sayang, perhatian dan selalu mendokan anaknya untuk masa depan, kair dan jodoh untuk putri tunggalnya. Terimakasih untuk kedua orang tua saya, sehat selalu ayah ibu tersayang semoga penulis dapat membalas semua pengorbanan ayah ibu selama ini.
2. Kepada bapak dosen pembimbing penulis bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd yang telah memberikan arahan dan dengan sabar sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. Sehat selalu bapak dan terimakasih atas ilmu yang bapak berikan selama perkuliahan ini.
3. Kepada bapak dosen pembimbing ke dua bapak Dr. Ahmad Kholiqul Amin, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan arahan yyang sangat sabar serta Ikhlas, dan selalu meneliti tulisan penulis yang masih kurang konsisten dan banyak typo. Terimakasih kepada bapak banyak hal motivasi dari bapak sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Sehat selalu untuk bapak.
4. Terimakasih kepada calon suami yang telah banyak menghabiskan waktu, pikiran dan tenaganya untuk membantu penulis dalam menulis skripsi ini. Terimaksih atas bantuan dan kerja kerasnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Terimakasih kepada teman-teman yang selama ini selalu membantu dan memberikan semangat serta dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimaksihh juga untuk teman-teman yang saling membantu dan saling memberitahu serta saling bertukar pikiran dalam menulis skripsi.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Cahyana Kusuma Ning Winagari

NIM : 21210029

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : FPIPS

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

“Pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi kelas XI SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro”

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensinya sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung saksi hukum.

Bojonegoro, 23 Juni 2025



Putri Cahyana Kusuma N.W.
Putri Cahyana Kusuma N.W

NIM 21210029

ABSTRAK

Winagari, Putri Cahyana Kusuma Ning. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Predict*

Observe Explain (POE) Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Dosen Pembimbing (I) Ayis Crusma Fradani, M.Pd. (II) Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd.

Kata Kunci: *Predict Observe Explain, Augmented Reality, Hasil Belajar*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) yang dibantu dengan media *Augmented Reality* (AR). Rendahnya pencapaian belajar siswa-siswa di kelas IX-8 di SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro, yang dibuktikan dengan hasil tes awal, merupakan masalah yang diangkat dalam studi ini. Nilai rata-rata 36 murid hanya 54,39, yang berarti mereka belum mencapai nilai kelulusan minimal (KKM) sebesar 75. Penelitian ini bersifat kuantitatif. 36 siswa dari kelas XI-8 di SMAN 1 Kedungadem menjadi sampel yang digunakan dalam studi ini dengan menggunakan pendekatan *Probability Sampling* dengan jenis sampling *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan termasuk test (*pretest-posttest*), sementara untuk prosedur uji Validasi data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya beda. Dan untuk prosedur analisis data yang diterapkan berupa uji normalitas dan uji t sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dari rata-rata skor *pretest* sebesar 54,39 dan skor *posttest* sebesar 87,00. Selain itu, hasil uji t memperoleh Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro

ABSTRACT

Winagari, Putri Cahyana Kusuma Ning. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Predict*

Observe Explain (POE) Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Dosen Pembimbing (I) Ayis Crusma Fradani, M.Pd. (II) Dr. Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd.

Keywords: *Predict Observe Explain, Augmented Reality, Learning Outcomes*

This study aims to determine the impact of Predict Observe Explain (POE) learning model assisted with Augmented Reality (AR) media. The low learning achievement of students in class IX-8 at SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro, as evidenced by the initial test results, is the problem raised in this study. The average score of the 36 students was only 54.39, which means they had not reached the minimum passing score (KKM) of 75. 36 students from class XI-8 at SMAN 1 Kedungadem became the sample used in this study by using Probability Sampling approach with cluster random sampling type. The instruments used included a test (pretest-posttest), while for the data validation test procedures include validity test, reliability test, difficulty test and differential power test. And for data analysis procedures applied in the form of normality tests and paired sample t tests. The results showed a difference from the average pretest score of 54.39 and posttest score of 87.00. In addition, with a posttest significance value of 0.060 ($p > 0.05$) and a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there is an effect of Predict Observe Explain (POE) learning model assisted by Augmented Reality (AR) media on student learning outcomes at SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puja dan Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) dalam studi Pendidikan Ekonomi fakultas Pendidikan dan ilmu pengetahuan sosial IKIP PGRI Bojonegoro.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Juniarti, M.Pd selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, M.H. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd. selaku Koordinator prodi Pendidikan Ekonomi.
4. Bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama pembuatan proposal penelitian sampai terselesaikannya skripsi penelitian ini.
5. Dr. Ahmad Kholiqul Amin, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama pembuatan proposal penelitian sampai terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen IKIP PGRI Bojonegoro yang telah mendidik dan mengajar mahasiswa dengan baik dan sabar.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta dan semua keluarga yang telah memberikan bantuan baik secara moral maupun secara materi, dorongan, semangat, dan kasih sayang demi kelancaran penyusunan skripsi sehingga dapat menyelesaikan program studi S-1.

8. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 yang telah membantu, memotivasi dan memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi, dorongan, doa, serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak atas seluruh bantuan dan amal baik yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena, itu penulis memohon kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Siswa, Guru, Sekolah, dan Penulis sendiri serta semua pihak yang berhubungan dengan skripsi ini.

Bojonegoro, 23 Juni 2025

PUTRI CAHYANA KUSUMA N.W

NIM 21210029

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	8
C. TUJUAN PENELITIAN.....	8
D. MANFAAT PENELITIAN	9
E. DEFINISI OPRASIONAL.....	10
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	12
A. KAJIAN PUSTAKA	12
B. KERANGKA TEORITIS.....	20
C. KERANGKA BERPIKIR	49
D. HIPOTESIS.....	52

BAB III

TEKNIK ANALISIS DATA	53
A. PENDEKATAN PENELITIAN	53
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	54
C. POPULASI, SAMPEL DAN SAMPLING	54
D. TEKNIK PENGAMBILAN DATA	56
E. TEKNIK ANALISIS DATA	58
F. TEKNIK VALIDASI DATA	61

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian	68
B. Pembahasan.....	80

BAB V

PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan.....	16
Tabel 3. 1 kriteria validitas instrumen	63
Tabel 3. 2 klasifikasi indeks kesukaran soal.....	66
Tabel 3. 3 Klasifikasi indeks daya beda soal	67
Tabel 4. 1 Deskripsi Data Awal	70
Tabel 4. 2 Deskripsi Data Akhir	71
Tabel 4. 3 Uji Validitas Butir Soal	73
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas.....	74
Tabel 4. 5 Ringkasan hasil uji tingkat kesukaran	75
Tabel 4. 6 Uji Daya Beda.....	76
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4. 8 Uji T.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	51
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	100
Lampiran 2 Materi Pembelajaran	108
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen.....	117
Lampiran 4 Soal Pretest dan Posttest.....	120
Lampiran 5 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest	125
Lampiran 6 Daftar Nama Siswa Kelas XI-8.....	126
Lampiran 7 Nilai Pretest dan Posttest Kelas XI-8	127
Lampiran 8 Nilai Uji Coba Kelas XII-3	128
Lampiran 9 Uji Validitas.....	130
Lampiran 10 Uji Reabilitas.....	131
Lampiran 11 Uji Kesukaran.....	132
Lampiran 12 Uji Daya Beda	133
Lampiran 13 Uji Normalitas	134
Lampiran 14 Uji Hipotesis.....	135
Lampiran 15 Validitas Instrumen Pretest dan Posttest.....	136
Lampiran 16 Validasi Media Pembelajaran.....	142
Lampiran 17 Surat Pencarian Data	146
Lampiran 18 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	147
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan suatu proses tindakan yang berlangsung antara guru dan siswa. Tujuan dari pembelajaran yaitu mengubah tingkah laku, menambah pengetahuan, meningkatkan keterampilan, kemampuan dan pengetahuan. Pendidikan menjadi salah satu aspek utama untuk menentukan perkembangan ekonomi dengan meningkatkan kapasitas pengajar Pendidikan (Mujahidin A & Astuti, 2024). Seorang pendidik pada proses pembelajaran mempunyai peran yang penting supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai, disini pendidik juga berperan sebagai perancang sekaligus sebagai orang yang mengelola proses pembelajaran (Astuti & Destiasa, n.d.,2022). Supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan seharusnya Maka pendidik harus dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Penggunaan metode pembelajaran mempunyai implikasi terhadap motivasi peserta didik dalam belajar. Seorang pendidik harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan minat peserta didik. Berbagai jenis strategi maupun metode pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik

lagi (Astuti & Destiasa, n.d.,2022). Teknologi diperlukan dalam Pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Sejumlah faktor terkait Pendidikan, termasuk media, teknik, dan tujuan pembelajaran mempunyai dampak signifikan terhadap seberapa baik siswa belajar, untuk memudahkan guru mendistribusikan bahan ajar kepada siswa, diperlukan media (Filham et al., n.d.). Guru dapat membuat pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Memiliki akses terhadap model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan membantu dalam Pelajaran kepada siswa. Serta mampu menerapkan kemampuannya dalam memahami model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk terus belajar dan memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, memiliki kemampuan untuk belajar, menerapkan, dan mengembangkan pengetahuan serta teknologi adalah faktor penting (Amin et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dikelas SMAN 1 Kedungadem pada kelas XI terdapat 9 kelas yaitu kelas XI-1 sampai kelas XI-9. Pada proses pembelajaran yang dilakukan dikelas XI menggunakan model pembelajaran ceramah, tugas dan LCD (Liquid Crystal Display) namun tidak setiap pembelajaran menggunakan LCD. Disekolah SMAN 1 Kedungadem sudah terdapat Prasarasan yang mendukung namun kurang dimanfaatkan dengan optimal. Saat menggunakan metode ceramah siswa merasa jenuh dan mengantuk, dan pada saat menggunakan LCD atau Powerpoint siswa masih kurang memperhatikan karena dari powerpoint tersebut hanya terdapat teks saja,

dan kurangnya inovasi seperti gambar atau video yang dapat memberikan pemahaman bagi siswa. Selain itu terdapat faktor lain yang membuat pembelajaran kurang berjalan dengan semestinya yaitu kurangnya keaktifan siswa ada saat pembelajaran, siswa yang kurang fokus dan asik berbicara dengan temannya atau bermain menggunakan handphonenya.

Jarangnya terjadi interaksi pada saat pembelajaran berlangsung seperti tidak ada yang bertanya mengenai materi yang belum dipahami, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan khususnya pada saat pembelajaran berlangsung. Fenomena ini dapat dilihat Ketika guru menanyakan materi yang belum dipahami tentang materi yang dijelaskan peserta didik cenderung hanya diam saja dan menyebabkan lingkungan kelas menjadi kaku. Hasil pengamatan ini juga sependapat dengan pendapat dari Guru Ekonomi yang mengajar pada kelas tersebut. Hal ini berimbas pada hasil belajar yang cenderung menurun pada mata Pelajaran Ekonomi.

Hal ini berimbas pada hasil belajar yang cenderung menurun pada mata Pelajaran Ekonomi. Dari kelas XI-1 hingga kelas XI-9 terdapat satu kelas yang nilai hasil belajarnya menurun dratis yaitu kelas XI-8. Dapat dilihat pada nilai rata-rata Pelajaran Ekonomi kelas XI-8 menunjukkan hasil belajar siswa yang masih banyak berada dibawah Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan adalah 75. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi diperlukan penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang dapat

berpusat kepada siswa dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Ekonomi untuk belajar dan mendorong siswa agar aktif dalam merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri selama proses pembelajaran. Dengan prasarana yang memadai pada sekolah tersebut serta dengan teknologi yang ada saat ini, siswa dapat memanfaatkannya dengan sebagai sarana pembelajaran yang dapat membuat siswa untuk termotivasi dalam belajar. Model pembelajarn yang tepat untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa, Dengan menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR).

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan Suatu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam mata Pelajaran Ekonomi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan memudahkan siswa untuk memahami materi Pelajaran Ekonomi baik secara mandiri maupun dengan bantuan orang lain. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) yang berpusat kepada siswa dan dapat memunculkan ide-ide dari pemikiran siswa sendiri, namun untuk mendukung model ini menjadi lebih baik dan dapat menarik perhatian siswa, serta agar dapat lebih mudah dipahami maka dibutuhkan media yang dapat mendukung model pembelajaran tersebut. Dengan menggabungkan Model pembelajarn *Predict Observe Explain* (POE) dan media *Augmented Reality* (AR) dapat membuat siswa menjadi lebih paham karena terdapat

contoh gambar-gambar 2 Dimensi atau 3 Dimensi yang dapat dilihat siswa sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan. Sehingga dapat berdampak kepada nilai hasil belajar siswa yang lebih baik.

Pada model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) dirancang model pembelajaran yang berpusat pada siswa itu sendiri. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk menimbulkan ide atau atau gagasan siswa serta melakukan diskusi dari ide mereka. Kesempatan siswa untuk bertanya dan berpendapat pada pembelajaran yang menggunakan model *Predict Observe Explain* (POE) akan lebih banyak karena siswa dituntut untuk membuat prediksi dan mengobservasi sendiri dari permasalahan yang ada. *Predict Observe Explain* (POE) merupakan strategi pembelajaran yang memberikan adanya prediksi siswa sebelum melakukan eksperimen atau pembuktian setelah diberikan masalah, fenomena atau persoalan. Untuk dapat membuktikan benar atau tidaknya pemikiran awal siswa, maka dilakukan observasi atau eksperimen dengan pembuktian untuk melihat perubahan pemikiran awal siswa benar atau salah. Siswa dapat menjelaskan hasil yang mereka peroleh setelah pembuktian dilakukan sesuai dengan pemikirannya. Menurut (Maulidiah et al., 2023) Dalam sebuah penelitian Arsyad kemampuan manusia untuk menyerap informasi sekitar 82% yang diterimanya melalui visualisasi. Salah satu media visualisasi yang dapat digabungkan dengan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) yaitu *Augmented Reality* (AR) dengan cara mengadaptasikan materi kedalam bentuk visual.

Augmented reality (AR) merupakan salah satu bentuk inovasi dalam teknologi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan model pembelajaran *Predict Observe Example* (POE) berbantuan *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peserta didik dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang setelah melakukan Tindakan pada orang tersebut dan perubahan yang terjadi dapat diukur dan diamati dari keterampilan, pengetahuan dan sikap (Tethool et al., 2021). Menurut (Wasti, 2013) dalam (Tethool et al., 2021) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberi tes hasil belajar pada setiap akhir pelajaran. Untuk mendukung gagasan penelitian ini, dibutuhkan penelitian sebelumnya yang dapat memperkuat argument yang disampaikan dalam penelitian ini. Namun penelitian ini mengalami kesulitan menemukan penelitian sebelumnya khususnya di Indonesia karena model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) masih jarang dibahas oleh peneliti lain. Meskipun demikian, peneliti berhasil menemukan beberapa diskusi terkait dengan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) yang relevan dengan studi ini dalam jurnal Pendidikan (Matturungan et al., 2023) yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII UPT SMP

Negeri 3 Sabbang Selatan pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam pengoptimalan menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) dalam konteks Pendidikan. Pada penelitian lainnya (Rima Rikmasari et al., 2022) yang mengatakan bahwa adanya pengaruh pada model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) yang dipadukan dengan media berupa video pembelajaran dengan materi pesawat sederhana yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti ingin menggabungkan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) dengan bantuan media *Augmented Reality* (AR) yang akan memberikan pengaruh lebih baik bagi siswa. Terdapat beberapa diskusi terkait dengan media *Augmented Reality* (AR) dalam jurnal Pendidikan (Carolina, 2022) yang mengatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif 2D/3D dapat memicu terjadinya peningkatan motivasi hasil belajar siswa digital nativ, *Augmented reality* (AR) menjadi salah satu alternatif Solusi yang dapat digunakan guna mengatasi permasalahan motivasi belajar rendah pada pembelajaran. Selanjutnya terdapat penelitian dari (Faiza et al., 2022) Dalam jurnalnya mengungkapkan dengan adanya media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* (AR) telah berhasil meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

Pemanfaatan model *Predict Observe Explain* (POE) dengan menggabungkan media *Augmented Reality* (AR) mendapatkan hasil bahwa

siswa memberikan persepsi positif dalam proses pembelajaran. Namun juga masih kurang efektif bagi beberapa siswa yang kurang paham saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk melanjutkan eksplorasi dari penelitian sebelumnya dengan fokus pada pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Kedungadem. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dengan berbasis teknologi di lingkungan Pendidikan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh pada model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro pada mata Pelajaran Ekonomi?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro pada mata Pelajaran Ekonomi.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang seberapa efektif model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kedungadem Bojonegoro.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) yang digunakan dalam penelitian ini dapat menambah informasi tentang proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Mengubah lingkungan belajar menjadi lebih inovatif dan tidak membosankan sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, serta mendorong dan membimbing siswa agar dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

c. Bagi Guru

Selain memberikan informasi tentang bagaimana pendidik dapat memilih metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mata pelajaran ekonomi, penelitian ini juga dapat memberikan

informasi tentang bagaimana model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

E. DEFINISI OPRASIONAL

1. Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE)

Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk dapat membuat siswa aktif dalam berpikir. *Predict Observe Explain* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk membangkitkan ide atau gagasan siswa dengan melalui tiga tahap yaitu *Predict* dengan melakukan diskusi dari ide mereka, Siswa diajak untuk membuat dugaan sementara atau memprediksi, lalu dilanjutkan dengan *Observe* yang dapat dilakukan dengan mealui AR 3D terhadap masalah yang telah diberikan untuk menemukan kebenaran dari prediksi awal mereka. Dan tahap terakhir adalah *Explain* siswa akan minta untuk menjelaskan kembali apa yang telah di dapat pada saat melakukan observasi tersebut dalam bentuk penjelasan atau presentasi.

2. Media pembelajran *Augmented Reality* (AR)

Augmented reality (AR) merupakan teknologi visualisasi yang berbentuk 2 atau 3 dimensi yang dapat berupa gambar, teks dan video sehingga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih interaktif. *Augmented reality* (AR) dapat digunakan dengan mengscan

pada camera yang terhubung dengan web atau aplikasi yang dapat mendukung *Augmented Reality* (AR). Pada saat pembelajarn berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran POE maka media AR dapat digunakan pada tahap observasi yang untuk melihat hasil kebenaran prediksi siswa.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian yang telah dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran dalam suatu mata pelajaran tertentu. Tidak hanya berupa nilai, hasil belajar juga mencakup perubahan, penalaran, kedisiplinan, dan keterampilan siswa yang menghasilkan perubahan positif dalam segi pemikiran dan tingkah laku. Hasil belajar memberikan gambaran tentang keberhasilan belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti akan lebih berfokus pada hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi informasi. Hasil belajar kognitif adalah apa yang diketahui, dipahami, dan mampu dilakukan dengan pikiran saat siswa belajar.