

**PENGARUH MODEL *MIXED REALITY* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA PADA
MATA PELAJARAN PJOK KELAS X DI SMAN 2 GOWA**



*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2024



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **RISKA AMELIA**, NIM **105311102319** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 026 TAHUN 1445 H/2024 M, Tanggal 30 Januari 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 31 Januari 2024.

Makassar, 20 Rajab 1445 H
01 Januari 2024

Panitia Ujian:

- 1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag**
- 2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**
- 3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.**
- 4. Penguji
 - 1. **Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd**
 - 2. **Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil**
 - 3. **Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum**
 - 4. **Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd**

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Model Mixed Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas X Di SMAN 2 Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **RISKA AMELIA**

Stambuk : **105311102319**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 01 januari 2024

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil

Diketahui oleh:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Sibero, M.Pd., Ph. D
NBM. 360934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Riska Amelia**

Nim : 105311102319

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas X di SMAN 2 Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 01 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Riska Amelia

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Riska Amelia**
Nim : 105311102319
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

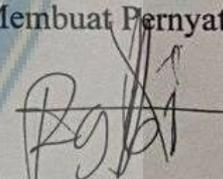
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan


Riska Amelia

MOTO

“maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras
(untuk urusan yang lain)”

(Q.S Al-Insyirah;7)

“semua boleh pergi kecuali mama”

(penulis)

PERSEMBAHAN

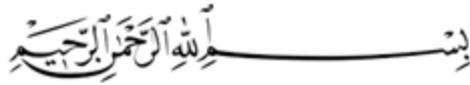
Puji syukur kepada Allah Swt yang masih memberikan saya petunjuk dan memudahkan dalam segala hal. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, saudara, dan juga kepada sahabat saya karena berkat doa dan dukungan mereka saya bisa melalui proses Panjang selama ini , serta kepada bapak/ibu pembimbing yang selalu membimbing dalam pembuatan karya ini.

ABSTRAK

Riska Amelia, 2023. Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas X Di SMAN 2 Gowa. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aliem Bahri dan Pembimbing II Sadriana Ayu. Penelitian Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas X Di SMAN 2 Gowa bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kronologis siswa dengan memanfaatkan model *mixed reality* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 2 Gowa tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model *mixed reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa melalui model *mixed reality* dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Gowa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Kata kunci : Model *Mixed Reality*, Kemampuan Berpikir Kronologis

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya peneliti memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas X di SMAN 2 Gowa”. Salam dan salawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih kepada kedua Orangtua Bapak Alimuddin dan Ibu Rice atas segala pengorbanan, cinta kasih, serta untaian do'a yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan peneliti, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Aliem Bahri, M.Pd Pembimbing I dan Ibu Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil. Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua

Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga peneliti ucapkan kepada kepala sekolah, guru, staf SMAN 2 Gowa , dan Nur Izzah Fauzan, S.Pd., selaku guru PJOK di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat saya Nurafifah Aras, Nurkartika Ramadhan, Andi Tenriawaru, Sri Reski Fitra Mayora, Teman- teman UKM-Olahraga Unismuh Makassar yang selalu menemani saya dalam suka dan duka, serta teman-teman seperjuangan seluruh mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Angkatan 2019 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat peneliti harapkan. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Januari 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT KONTROL BIMBINGAN	
SURAT PERNYATAAN.....	
SURAT PERJANJIAN	
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Pembelajaran <i>Mixed Reality</i>	7
2. Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa	12

3. Pendidikan Jasmani,Olahraga, dan Keseatan (PJOK).....	16
B. Kerangka Pikir	23
C. Hasil Penelitian Relevan	25
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Desain Penelitian.....	30
E. Variabel Penelitian.....	31
F. Definisi Oprasional Variabel.....	32
G. Prosedur Penelitian.....	33
H. Instrument Penelitian	35
I. Teknik Pengumpulan Data.....	37
J. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
A. Simpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58
RIWAYAT HIDUP.....	94

DAFTAR TABEL

3.1. Keadaan Populasi.....	29
3.2. Kategori Aktivitas Siswa	40
3.3. Kategori Kemampuan berpikir kronologis siswa	40
4.1. Distribusi Frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa	56
4.2 Analisis Data Presentase (Pertemuan I dan II)	59
4.3. Hasil Uji Regresi Sederhana	61
4.4. Hasil Uji-T (Test).....	70



DAFTAR BAGAN

2.1. Bagan Kerangka Berpikir	24
------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

3.1. Desain Penelitian	30
4.1. Grafik Penilaian Poin Senam Lantai (pertemuan I)	57
4.2. Grafik Penilaian Poin Senam Lantai (pertemuan II).....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Persuratan	59
Lampiran B Instrumen Penelitian	64
Lampiran C Data Hasil Penelitian.....	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara harfiah yang dituangkan dalam (UU no 20 tahun 2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di samping itu pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin, cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur.

Ma (2018) mengatakan pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar mengajar, maka 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi akan menghasilkan peserta didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin untuk kualifikasi dan kompetensi pendidik yang berkualitas.

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik secara beretika untuk memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan aneka sumber dan teknologi secara tepat, (Januszewski dan Molenda, 2015) .

Faktor utama dalam proses belajar mengajar adalah guru sebagai pendidik dan siswa sebagai siswa. Guru sangat berpengaruh dalam berlangsungnya proses pembelajaran untuk menghidupkan suasana kelas menjadi aktif. Untuk itu guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar keberhasilan belajar dapat tercapai, (Januszewski and Molenda, 2015).

Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi belajar menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, (Al., 2021),

Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik, (Zafri dkk, 2020).

Melalui media sebagai alat atau wadah penghubung untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pendidik sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, komprehensif, menarik antusias peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, (Hanifah, dkk, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer meningkatkan daya Tarik siswa untuk belajar dari kemampuan yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran sangat bias menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan semangat belajar siswa dan mengurangi kesalahpahaman siswa tentang mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, (Hasni, 2020).

Sistem pembelajaran yang diterapkan selama ini adalah pembelajaran tradisional dengan suasana mengajar yang kental dan dirasa tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana guru lebih berperan aktif sedangkan siswa hanya menerima semua yang telah diberikan oleh Guru. Tidak hanya itu, kewajiban pendidikan juga perlu memuat nilai moral, akhlak mulia, kreativitas, kemandirian, dan kepemimpinan yang sulit dicapai dalam system pembelajaran tradisional. Menggunakan media pembelajaran tradisional seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak adanya semngt dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan media pembelajaran dan transformasi dari media tradisional ke media yang lebih interaktif, (Asfarina, 2020).

Berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh siswa tentang kurangnya kemampuan berpikir kronologis, maka perlu adanya bahan ajar yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Salah satu bahan ajar yang bisa digunakan adalah *mixed reality*.

Paket bahan ajar yang disusun dalam bentuk satuan dan desain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Salah satu modul yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran adalah modul yang berbasis *mixed reality*. *Mixed reality* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis (Agustriana, 2014).

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa dalam pelajaran PJOK Kelas X di SMAN 2 GOWA sulit mengurutkan prosedur gerakan pada materi senam lantai, yang dapat menyebabkan cedera apabila gerakan tidak diurutkan sesuai dengan aturan yang tepat. Kemampuan berpikir kronologis ini sendiri mengacu pada bagaimana siswa mengaplikasikan kembali materi yang telah dilalui dalam pembelajaran sebelumnya yang berupa teori yang telah guru jelaskan sebelumnya dengan waktu yang berurutan dan kronologis. Dimana materi yang telah dilalui dalam beberapa pertemuan itu akan di terapkan dalam studi praktek maupun tes atau ujian.

Kemampuan berpikir kronologis siswa pada era saat ini salahsatunya dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media yang berkaitan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi salah satunya adalah *mixed reality* dalam kegiatan pembelajaran tatap muka. *Mixed reality* adalah perpaduan duniaa fisik dan digital yang membuka hubungan antara interaksi manusia, komputer, dan lingkungan, (Hanifah, dkk, 2021).

Mixed reality sendiri dalam dunia pendidikan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar dan menerima informasi juga memberi siswa kesempatan mempersonalisasikan cara belajar mereka. Ada beberapa manfaat dari penggunaan media kartu edukasi berbasis *mixed reality* ini seperti interaksi siswa dengan lingkungan dalam pengalaman, menyentuh dan manipulasi objek, dapat menjadi cara belajar yang menarik dan menyenangkan dan juga bisa digunakan diberbagai mata pelajaran. Sehingga siswa dapat berinteraksi dengan objek virtual dan memanipulasinya menggunakan proyeksi dan simulasi 3D untuk mempelajari materi yang relevan dengan materi pelajaran mereka. (Hanifah dkk,2021)

Dari uraian di atas penulis tertarik mengungkapkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 November 2022 di SMAN 2 GOWA, terkait rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran OLAHRAGA kelasPJOK Tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model *Mixed Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir kronologis Siswa Pada Mata Pelajaran Pjok Kelas X Di SMAN 2 GOWA**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: “ Bagaimanakah pengaruh model *Mixed Reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X di SMAN 2 Gowa”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Mixed Reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X SMAN 2 GOWA.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan dalam penguatan teori kognitivisme yang berkaitan dengan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis. Memberikan informasi baru bagi dunia pendidikan pada saat menghadapi situasi belajar berupa bertambahnya pengetahuan tentang media pembelajaran serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. . (Hanifah dkk,2021)

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tatap muka maupun online menggunakan *mixed reality*.

b. Bagi Siswa

Adapun manfaat bagi siswa adalah sebagai penguatan diri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Karena dalam praktik

kegiatan belajar diperlukan adanya motivasi belajar dan kemandirian belajar. Dengan adanya motivasi yang tinggi akan tumbuh semangat yang tinggi pula untuk belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan kebijakan-kebijakan sekolah pada masa saat ini maupun dalam kaitan sekolah lainnya.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran *Mixed Reality*

Konsep mengenai *mixed reality* pertama kali dicetuskan oleh Fumio pada tahun 1994. Melalui artikel berjudul *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display*, mereka menggambarkan kontinum virtualitas yang menghubungkan dunia nyata dan virtual.

Awalnya *Mixed Reality* difokuskan dalam hal tampilan visual. Namun, sejak itu *mixed reality* juga mencakup informasi yang dapat dirasakan indera lain. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *mixed reality* adalah perpaduan antara dunia fisik dan digital yang membuka hubungan antara interaksi manusia, komputer, dan lingkungan. (Milgram dkk, 2016)

Mixed Reality adalah sebuah teknologi yang memberikan pengalaman baru dalam dunia virtual dimana ia memiliki campuran konsep antara *Augmented Reality* dengan *Virtual Reality*. Teknologi ini menghadirkan objek digital di dunia nyata serta dapat berinteraksi dengan menggunakan sentuhan. Untuk dapat menikmati teknologi ini, pengguna harus menggunakan bantuan device berupa kacamata yang diberi nama *Microsoft HoloLens* (Valentina, 2021).

Adapun beberapa kelebihan *mixed reality* menurut Liertho (2016):

1. Pengaturan yang mudah, dengan perangkat pendukung yang mudah

dijangkau dPJOKsaran *mixed reality* dengan mudah diterapkan, sebelumnya perlu ada tambahan sensor eksternal serta ketersediaan ruang yang cukup luas

2. Harga yang terjangkau, dimana akses untuk mendapatkan perangkat *mixed reality* sudah semakin mudah karena sudah banyak pabrik yang merilis perangkat tersebut
3. Game dan konten melimpah, ketersediaan konten *mixed reality* yang beragam ini menjadikan pembelajaran lebih aktif karena siswa akan lebih antusias mempelajari hal baru dan beragam yang disajikan lewat *mixed reality* ini

a. Manfaat *mixed reality*

Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan *mixed reality* dibidang pendidikan yang biasa dilakukan oleh siswa.

- 1) Berinteraksi dengan lingkungan dalam pengalaman imersif
- 2) Menyentuh dan manipulasi objek
- 3) Dapat menjadi sarana belajar yang menarik dan menyenangkan
- 4) Dapat digunakan dalam mata pelajaran apapun

b. Cara menggunakan *mixed reality*

Ada dua cara menggunakan *mixed reality* yaitu pertama dengan melibatkan komputer desktop dimana siswa menjelajahi lingkungan virtual menggunakan komputer, keyboard, mouse, atau perangkat input lainnya.

Yang kedua yakni dengan memanfaatkan perangkat *head mount*

display (HMD) dan pengontrol gerak, dimana siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan yang dihasilkan oleh campuran lam nyata dan dunia maya, dimana objek fisik dan digital berdampingan.

c. Penggunaan dalam proses pembelajaran

Peranan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan Pemanfaatan internet di bidang pendidikan selain mudahnya mengakses informasi pendidikan secara otomatis juga mempengaruhi pola berpikirmasyarakat di bidang pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan. Teknologi komputer informasi yang begitu pesat telah merambah ke berbagai sektor termasuk pendidikan.(Nabila, 2021).

Peranan *mixed reality* Di bidang Olahraga Informasi sudah menjadi unsur dominan dalam kehidupan saat ini, media massa memegang peranan penting dalam menyebarkan dan menyampaikan informasi kepada masyarakat, salah satunya bidang pendidikan.. Internet merupakan media audio visual, artinya media menampilkan gambar hidup dan mempunyai suara sehingga menarik minat siswa . Tetapi berbagai media internet lebih ke media visual nya saja. Berbeda dengan media elektronik, media cetak hanya berupa tulisan dan gambar yang dicetak pada kertas tertentu.

Informasi olahraga sangatlah beragam, khususnya pada bidang Sepak bola yang saat ini sedang menduniaa. Kabar tersebut sangatlah dibutuhkan oleh para pecinta bola, siapapun para pecinta bola pasti ingin mendapatkankabar informasi tentang tim atau kabar lainnya yang

disukai yang seringkali diangkat sebagai topik dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan demikian media internet ini menjadi jembatan dimana dapat membantu meningkatkan minat belajar dan memicu kemampuan berpikir kronologis siswa serta dapat memancing kemandirian belajar. (Vandher, 2018)

d. Landasan penggunaan media

Menurut Daryanto (2019) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain : Landasan psikologis, Filosofis teknologis, dan empiris.

1) Landasan Psikologis

Media Pembelajaran Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran digunakan ditinjau dari kondisi pembelajaran dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Walaupun telah diketahui adanya pandangan yang berbeda ten-tang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, namun dapat dikatakan bahwa belajar itu adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman.

Perubahan perilaku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya ketrampilan atau kecakapan dan perubahan sikap seseorang yang telah belajar. Pengetahuan dan pengalaman itu diperoleh melalui pintu gerbang alat indera pembelajaran karena itu diperlukan rangsangan (menurut teori Behaviorisme) atau informasi (menurut teori Kognitif), sehingga respons terhadap rangsangan atau

informasi yang telah diproses itulah Kemampuan berpikir kronologis siswa diperoleh. Selain itu proses belajar terjadi secara individual atau perseorangan, sehingga apa yang terjadi pada pembelajaran A dan pembelajaran B terhadap rangsangan atau informasi yang sama tidak pernah menghasilkan perolehan belajar yang sama pula. Upaya yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ialah menyediakan rangsangan dan informasi yang ditata dan diorganisasikan dengan cara yang bermacam-macam agar pembelajaran yang memiliki kondisi dan karakteristik yang berbeda-beda dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

2) Landasan Teknologis

Media Pembelajaran Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi pembelajaran. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknologi-teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya.

Semua kegiatan ini dilakukan oleh para teknolog dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh pembelajaran yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap pembelajaran akan amat dimudahkan dengan hadirnya media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

3) Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pembelajaran dalam menentukan Kemampuan berpikir kronologis siswa siswa. Artinya bahwa pembelajaran akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya.

Pembelajaran yang memiliki gaya visual akan lebih mendapat keuntungan dari penggunaan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram; sedangkan pembelajaran yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman, radio, atau ceramah guru. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual pembelajaran, menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan guru, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakter siswa.

4) Landasan Filosofis

Media Pembelajaran Yang dimaksud dengan landasan filosofis media pembelajaran ialah rational penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam

pembelajaran. Untuk mengetahui latar belakang sejarah penggunaan konsep media pembelajaran marilah kita ikuti penjelasan berikut ini.

Perkembangan konsep media pembelajaran sebenarnya bermula dengan lahirnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar tahun 1923. Yang dimaksud dengan alat bantu visual dalam konsepsi pengajaran visual ini adalah setiap gambar, model, benda atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada pembelajaran. Kemudian konsep pengajaran visual ini berkembang menjadi “audio visual instruction” atau “audio visual education” yaitu sekitar tahun 1940. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi nama seperti “audio visual materials”, “audio visual methods”, dan “audio visual devices”. Inti dari konsepsi ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman pembelajaran melalui mata dan telinga.

e. Fungsi media pembelajaran

Ada 4 fungsi media pembelajaran menurut Levied (2016) yaitu:

- 1). Fungsi Atensi media visual merupakan inti, dimana melibatkan dan mengarahkan siswa untuk focus pada isi pelajaran yang relevan dengan maksud visual dari teks yang ditampilkan atau yang menyertai topik.
- 2). Fungsi Efektif Media Visual dapat dilihat dari sejauh mana siswa belajar dengan gambar dan teks. Gambar atau lambing visual dapat membangkitkan emosi dan sikap pada diri siswa.

- 3). Fungsi kognitif sendiri pada media visual diketahui dari simbol visual atau gambar berkontribusi pada tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam dalam gambar.
- 4). Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat bahwa media visual yang memberikan konteks untuk pemahaman teks membantu siswa dengan keterampilan membaca yang lemah untuk mengatur dan mengingat informasi dalam teks.

f. Manfaat media Pembelajaran

Pembelajaran hendaknya dapat menciptakan situasi agar siswa dapat belajar dari diri melalui pengalaman dan eksperimen untuk menemukan pengetahuan dan kemampuan baru yang khas baginya. Dari sudut pandang psikologo kognitif, bahwa cara yang dapat meningkatkan kualitas output pendidikan adalah pengembangan program pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterlibatan mental intelektual pembelajaran pada setiap jenjang belajar (Anidar, 2017:12).

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2018) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar
- 2) Materi pembelajaran akan lebih memiliki makna yang jelas untuk pemahaman yang lebih baik oleh siswa, memungkinkan mereka untuk

menguasai dan mencapai tujuan pembelajarannya

- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui tuturan guru, sehingga siswa tidak merasa bosan, dan guru tidak terlalu kelelahan dalam menjelaskan.
- 4) Siswa dapat lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan melakukan kegiatan lainnya.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah manfaat penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa sehingga timbulnya peningkatan kemampuan berpikir kronologis siswa.

2. Kemampuan Berpikir kronologis Siswa

a. Defenisi kemampuan berpikir kronologis siswa

Pembelajaran yang mengarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir dapat dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang bersifat student oriented (Zahara 2020).

Pembelajaran student oriented mengajak siswa mampu melakukan penghayatan dan memproses informasi sehingga diperoleh pengetahuan yang baru. Pembelajaran dengan student oriented akan lebih bermakna bagi siswa karena siswa terlibat aktif sebagai subjek pembelajaran. Untuk itu model pembelajaran *Mixed reality* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan historical thinking pada siswa. (Allimna, 2022).

Kajian penelitian terdahulu tentang penerapan model pembelajaran *Mixed reality* untuk meningkatkan kemampuan historical thinking pada siswa masih cukup jarang dilakukan, salah satu penelitian terdahulu ialah penelitian Danan Tricahyano (2020) "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Mixed reality* di SMA Trenggalek". Dalam hasil penelitian tersebut menyatakan

Model Pembelajaran *Mixed reality* memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah khususnya kemampuan berpikir historis pada siswa di SMA Trenggalek.

Menurut Harada dalam (Nurjanah, 2020) ada empat cara meningkatkan cara berpikir kesejarahan siswa yaitu pertama, guru harus mengajak siswa berpikir tentang materi aktual yang ada disekitar mereka. Kedua, guru tidak lagi terpaku pada buku teks tetapi guru harus mengarahkan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan dari materi sejarah dengan menstimulasi siswa untuk berpikir dan mengajak siswa untuk melakukan penemuan. Ketiga, jika pembelajaran harus menggunakan buku teks maka yang dilakukan adalah mengajak siswa melakukan penelitian sistematis dan melakukan koreksi terhadap buku teks sehingga siswa terstimulasi untuk belajar. Isi buku teks digunakan untuk menemukan permasalahan dan menarik hipotesis. Keempat, kurikulum sejarah haruslah sistematis sehingga siswa dapat melakukan penemuan dalam proses pembelajarannya.

3. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

PJOK merupakan mata pelajaran kegemaran peserta didik dan selalu dinantikan setiap minggunya, selain itu dalam aktifitas pembelajaran PJOK terdapat nilai-nilai moral yang mampu membentuk karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Ada juga pepatah yang mengatakan bahwa “sport build character” yang artinya olahraga membangun karakter sehingga ada kemungkinan bahwasannya PJOK memiliki kontribusi dalam menanamkan pendidikan karakter. (Erfayliana, 2015).

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum di sekolah, pada Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 dijelaskan bahwa PJOK bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani dan menumbuhkan rasa sportivitas. Sedangkan definisi dari PJOK menurut beberapa penelitian adalah proses dalam pendidikan dengan memanfaatkan aktifitas jasmani, bermain dan olahraga yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya, dapat juga sebagai sarana untuk mendukung pengetahuan dan pendalaman terhadap nilai-nilai karakter dan keterampilan gerak yang dimiliki serta membiasakan pola hidup sehat guna menyeimbangkan fisik dan psikis (Erfayliana, 2015).

B. Kerangka Berpikir

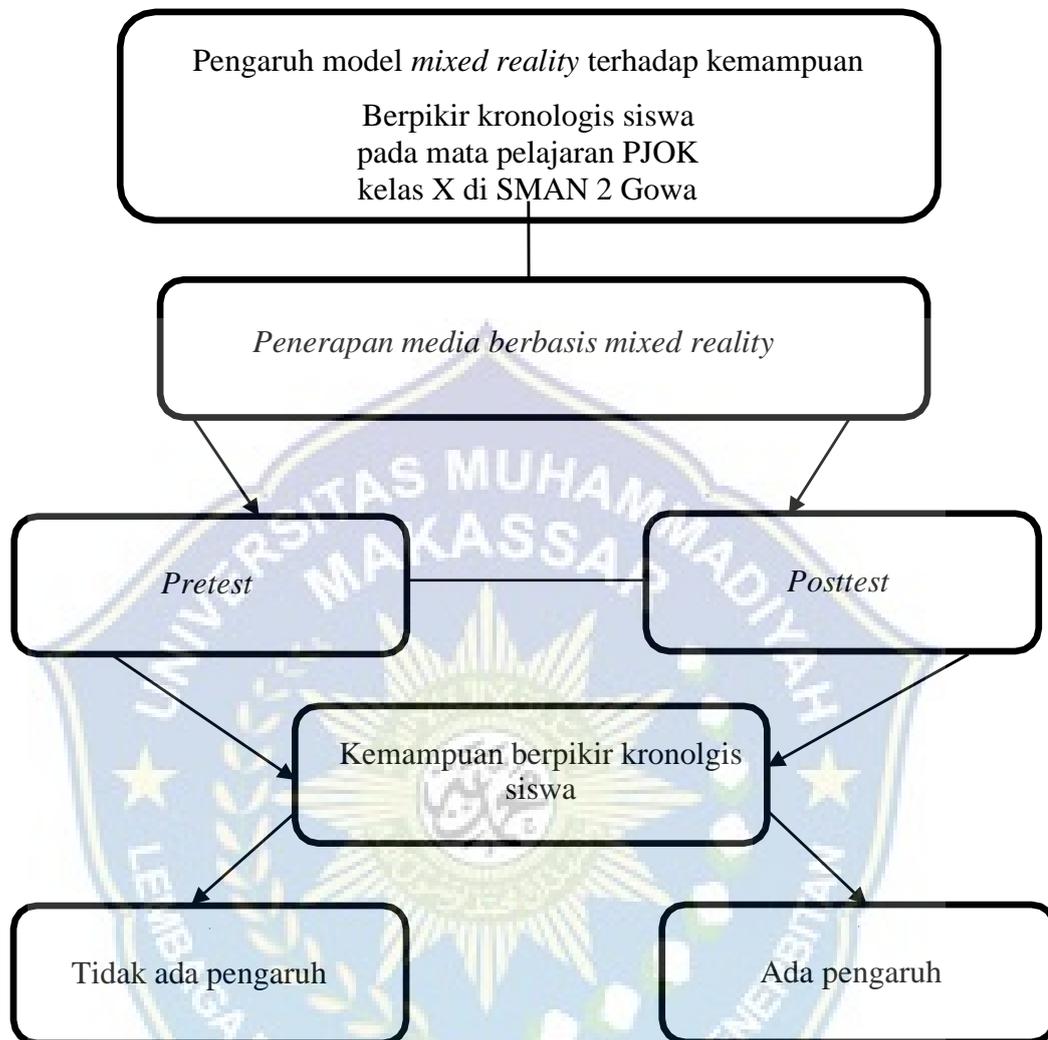
Berdasarkan uraian diatas keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari berbagi faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan mixed reality, kreatifitas pembelajaran bukan hanya mudah akan tetapi juga semakin

menyenangkan.

Dalam alur kerangka berpikir itu sendiri diterapkan penelitian dengan metode eksperimen, yang mencari apakah ada pengaruh model *mixed reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa melalui penerapan metode Tes yang hasilnya akan menentukan apakah terdapat pengaruh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan berpikir siswa atau tidak menimbulkan pengaruh apapun.



Berikut merupakan alur kerangka berpikir yang ditetapkan oleh peneliti :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini, yaitu:

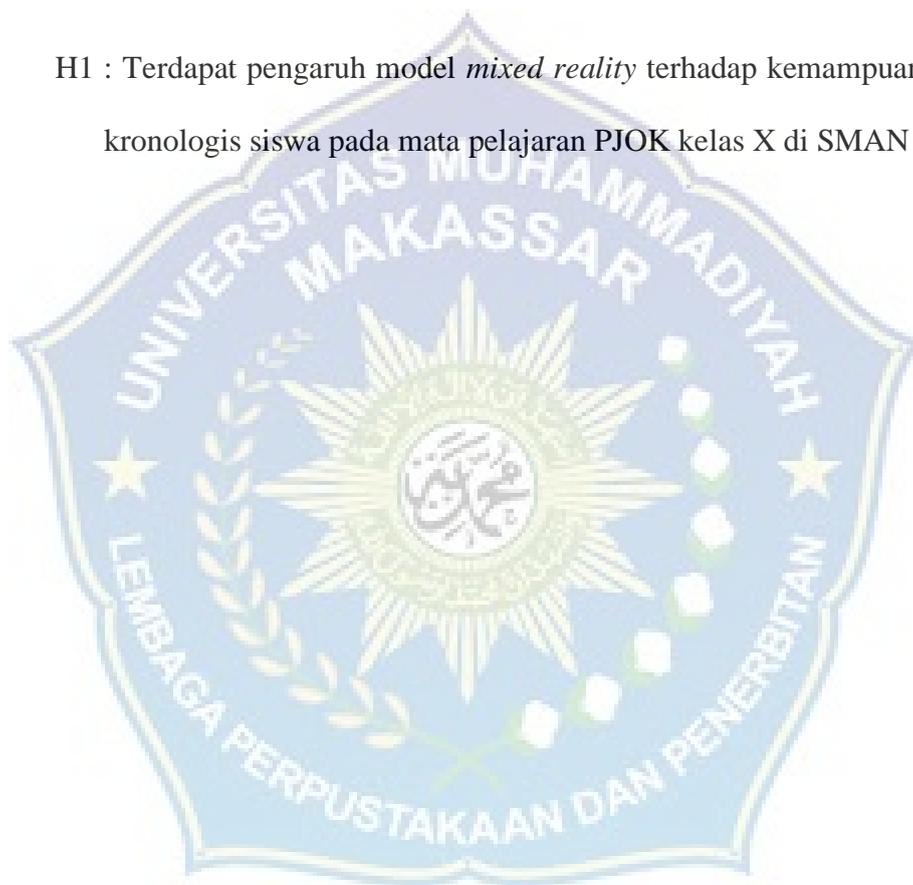
1. Menurut Valentina (2021), Alat peraga sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Namun, bagaimana jika proses belajar mengajar dibuat lebih menyenangkan dengan menggunakan *Mixed Reality*? Sumber mengatakan, metode belajar mengajar dengan menggunakan teknologi yang imersif diyakini dapat meningkatkan nilai di kelas sebanyak 22% dan meningkatkan daya tangkap sebesar 35%. Data tersebut membuktikan bahwa teknologi ini membantu kita untuk melakukan simulasi secara langsung terhadap alat peraga visual yang dihasilkan oleh teknologi ini.
2. *Mixed Reality* (MR) adalah teknologi dunia virtual yang mencampurkan konsep antara *Augmented Reality* dengan *Virtual Reality*. *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) merupakan jenis teknologi yang berbeda cara penggunaannya. AR adalah teknologi yang menyajikan perluasan dunia fisik dengan menggunakan lapisan informasi digital ke dalamnya seperti benda-benda yang tidak ada di dunia nyata menjadikannya seolah-olah ada dilingkungan nyata. VR merupakan teknologi yang mampu menempatkan seolah-olah seseorang seperti berada di lingkungan visual yang terlihat pada kacamata VR (Huang dkk., 2019).

D. Hipotesis

Berdasarkan hipotesis maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

H0 : Tidak terdapat pengaruh model *mixed reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK kelas X di SMAN 2 Gowa

H1 : Terdapat pengaruh model *mixed reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK kelas X di SMAN 2 Gowa



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. (Sugiono, 2019:110) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perilaku) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Metode digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu atau *Quasi Experiment* merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari mixed reality diterapkan pada kelas X dengan mencari pengaruh perlakuan tersebut dalam kondisi yang terkendali.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah sekolah yang berada di kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, sekolah SMAN 2 Gowa yang beralamat di Jalan Pendidikan Limbung, Bajeng, kab. Gowa Prov. Sulawesi Selatan

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Arikunto (2016), mengemukakan populasi adalah objek yang secara

keseluruhan digunakan untuk penelitian. Jadi apabila ada seseorang yang hendak meneliti semua karakteristik dan elemen dalam suatu wilayah penelitian. Populasi ialah keseluruhan dari objek penelitian yang terdiri atas manusia, hewan, benda-benda, tumbuh-tumbuhan, peristiwa, gejala-gejala, ataupun nilai tes sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam suatu penelitian yang dilakukan.

Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 2 Gowa dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.1. Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MIA 1	37
2	X MIA 2	37
3	X MIA 3	36
4	X MIA 4	36
5	X MIA 5	36
Jumlah		182

(sumber data: kantor tata usaha SMAN 2 Gowa kab Gowa)

2. Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari populasi yang mewakili populasi tersebut. (Sugioyono 2019:127) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Mengutip pada materi ajar yang dituliskan oleh Susila (2018) terdapat beberapa tujuan serta tahapan dari pengambilan sampel, karena

jumlah populasi ini cukup banyak, maka peneliti membatasi dengan melakukan pemilihan sampel menggunakan *simple random sampling* melalui undian sehingga diperoleh jumlah total 36 orang yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

Tabel 3.2. Keadaan Populasi

No	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	TOTAL
1.	X MIPA 5	13	23	36

(Sumber: Data kantor tata usaha SMAN 2 GOWA Kab. Gowa)

Dalam melakukan pengambilan sampel terdapat sistematis atau tahapan yang harus kita ikuti dengan cermat. Mengikuti dengan cermat sistematis yang ada akan membantu kita untuk menjawab tujuan dari penelitian kita. Berikut merupakan tahapan umum dalam teknik pengambilan sampel:

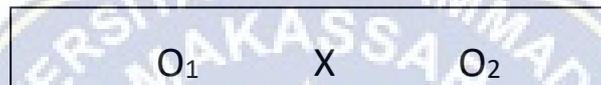
- a) Mendefinisikan populasi yang akan diamati
- b) Menentukan kerangka sampel dan kumpulan semua peristiwa yang dapat terjadi.
- c) Melakukan pengambilan sampel (pengumpulan data)
- d) Melakukan pemeriksaan ulang pada proses sampling

Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 5. Alasan peneliti memilih sampel ini karena sampelnya yaitu siswa kelas X MIPA 5 sulit mengurutkan prosedur gerakan pada materi senam lantai.

D. Desain Penelitian

Adapun jenis desain yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan *one group pretest and posttest design*. Sugiyono (2012: 110). Mengemukakan, *onegroup pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Secara bagan, desain kelompok. tunggal desain pretest dan posttest dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 desain penelitian (Sumber: Sugiyono, 2017)



One group pretest-posttest design (Sugiyono, 2017)

O_1 = nilai pre test (sebelum diberi treatment)
 O_2 = nilai post test (setelah diberi treatment)
 X = treatment (konseling kelompok)

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu objek atau suatu kegiatan yang akan diteliti. Sugiyono (2019;112) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dan pada penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel bebas yaitu media berbasis *mixed reality* sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK.

1. Pengertian Berpikir kronologis

Sebelum memasuki penjelasan lebih dalam tentang konsep berpikir kronologis . Berikut penjabaran lebih lanjut terkait dengan pengertian dari berpikir kronologis. Sebab beberapa orang hanya tau kata berpikir kronologis namun tak tahu apa arti dari berpikir kronologis itu sendiri.

Menurut Muktiningsih (2021) Kronologis sendiri memiliki sebuah arti sebagai sebuah pengetahuan akan urutan waktu dari peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu secara runtut. Secara mudahnya berpikir kronologis adalah sebuah cara befikir secararuntut dalam suatu peristiwa. Jadi konsep ini sangat penting sekali digunakan dalam suatu analisa peristiwa yang terjadi pada masa lalu.

Dengan adanya pendekatan konsep berpikir kronologis pada analisis sebuah peristiwa yang terjadi pada masa lalu akan lebih mudah mengetahui urutan peristiwa secara urut, runtut, dan berkesinambungan secara utuh.

Para sejarawan juga menggunakan konsep berpikir kronologis dalam melakukan analisis sebuah peristiwa sejarah. Sebab untuk mentahui urutan peristiwa dari yang pertama hingga akhir secara urut. Dilihat dari hal tersebut bisa disimpulkan jika pendekatan berpikir kronologis begitu penting sekali untuk analisis sebuah peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.

1. Makna Konsep Berpikir Kronologis

Setelah kalian sudah mengerti apa itu arti dari konsep berpikir kronologi. Berikutnya akan dijelaskan dari apa itu makna berpikir kronologis . Makna dari berpikir kronologis adalah agar kalian bisa mengerti urutan kejadian secara rinci tanpa ada yang terlewat dari terkait dengan peristiwa yang telah terjadi tersebut.

Hal tersebut juga sudah dijelaskan dalam pengertian berpikir kronologis. Namun dengan mengetahui makna konsep berpikir kronologis, kalian bisa lebih tau lagi kenapa perlu menggunakan konsep tersebut ketika melakukan proses analisis suatu peristiwa yang terjadi pada masa lalu. (Muktiningsih, 2021)

F. Definisi operasional Variabel

Memperjelas kembali secara operasional tentang variabel penelitian, dibawah ini diberikan defenisi masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Media berbasis *mixed relity*

Sebuah teknologi yang memberikan pengalaman baru dalam duniaa virtualdimana ia memiliki objek digital di duniaa nyata serta dapat berinteraksi dengan menggunakan sentuhan. Seperti alat peraga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Menggunakan teknologi ini diyakini dapat meningkatkan daya tangkap untuk melakukan simulasi secara langsung menggunakan lat peraga visual yang dihasilkan teknologi ini.

Mixed reality juga bisa digunakan oleh guru diluar jam pelajaran

contohnya dalam pembuatan soal dan latihan yang bersifat online contohnya penggunaan sosial media dan aplikasi web. Hasil dari penggunaan media ini juga mudah diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari, selain dari itu media ini bersifat fleksibel dimana semua mata pelajaran bisa memanfaatkan media *mixed reality*.

2. Kemampuan berpikir kronologis siswa

Nash dan Phenix dalam Tarunasena (2015, hlm 199) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kronologis adalah kemampuan berpikir yang mencakup berbagai aspek dalam memahami pembelajaran sejarah diantaranya, kronologi (urutan berdasarkan waktu terjadinya peristiwa), pemahaman mengidentifikasi isu-isu kontroversi dalam pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaannya agar lebih mudah, dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto 2016 : 160).

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Instrumen pengumpulan data adalah cara- cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen sebagai alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket ,perangkat tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, skala dan sebagainya. (Arikunto

2016 : 160).

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument untuk mengumpulkan data diantaranya :

1. Tes

Dimana tes ini dilakukan untuk mendapatkan hasil pemikiran dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Tes tersebut diberikan kepada siswa baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Sebelum memulai tes terlebih dahulu membuat media berupa power point, video animasi, dll yang berkaitan dengan materi.

Lembar tes digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa pada ranah kognitif. Soal pretest dan posttest tidak diberikan secara bersamaan, soal pretest diberikan peneliti di awal siklus sedangkan soal posttest diberikan diakhir siklus. Penilaian instrumen pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan penilaian instrumen posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan kompetensi setelah pemberian tindakan pada penelitian tindakan kelas. 34 Instrumen pretest-posttest ini disusun dalam bentuk tabel penilaian point gerakan, ketepatan waktu dan kesesuaian gerakan .

Penyusunan format pretest dan posttest didasarkan pada indikator tiap-tiap kompetensi dasar yang tersusun di dalam silabus mata pelajaran terkait, hal ini bertujuan agar pembuatan format tabel penilaian poin tidak keluar dari konteks pembelajaran yang akan diteliti. Lembar tes dibuat sama, namun penempatan format dilakukan secara acak.

Hal ini bertujuan agar peneliti lebih mudah dalam mendeteksi peningkatan kognitif siswa

2. Lembar observasi

Lembar observasi bertujuan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung biasanya berupa daftar ceklis yang berisi indikator tentang aktifitas siswa.

3. Dokumentasi

Yaitu data yang berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat observasi.

H. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini maka digunakan cara sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan subjek penelitian sehingga peneliti dapat menyesuaikan lembar observasi berdasarkan besar kecilnya responden yakni berupa lembar kegiatan siswa selama penggunaan *mixed reality*.

2. Tes

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dengan memberikan seperangkat

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Yang sebelum mengerjakan tes, responden akan diarahkan terlebih dahulu untuk prosedur pengerjaan tes. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut;

1.) Tes Roll Depan

Tes roll depan dilakukan untuk mengetahui ketepatan urutan gerakan roll depan siswa

2.) Tes Roll Belakang

Tes roll belakang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan urutan gerakan roll belakang siswa

3.) Tes Lompat Kodok

Tes lompat kodok dilakukan untuk mengetahui ketepatan pegurutan gerakan awal sampai akhir rangkaian gerakan lompat kodok.

4.) Tes Push Up

Tes pus up dilakukan untuk mengetahui ketepatan urutan gerakan dan posisi push up

5.) Tes Sit Up

Tes sit up dilakukan untuk mengetahui ketepatan urutan gerakan dan posisi sit up

3. Dokumentasi

Dokumentasi sendiri menggunakan pengambilan arsip berupa gambar yang sesuai dengan masalah yang di teliti berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat obsevasi.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Analisis data yang benar dan tepat akan menghasilkan kesimpulan yang benar. Analisis data dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesa yang diajukan melalui penyajian data. Dalam penelitian ini dilakukan 2 pengujian analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial

1. Analisis statistik deskriptif

Teknik analisis data ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dilakukan dengan rumus product moment. Hasil dari perhitungan SPSS. Adapun pengukuran kontribusi aktivitas siswa terhadap proses pembelajaran dievaluasi dengan menggunakan pedoman seperti *table* kategori aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kategori Aktifitas Pembelajaran

No.	Interval (%)	Kategori
1.	70 - 100%	Baik
2.	50 - 69%	Cukup
3.	25 - 49%	Kurang
4.	0 – 25%	Tidak baik

Adapun kriteria penilaian kemampuan berpikir kronologis siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Kategori kemampuan berpikir kronologis siswa

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1.	50-60	Rendah	-
2.	70-80	Baik	-
3.	90-100	Tinggi	-

1. Analisis Statistik Inferensial

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kronologis siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *mixed reality* maka teknik analisis perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan kemampuan berpikir kronologis antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t satu sampel (*One Sample t-test*) dengan menggunakan SPSS 22.0 dengan ketentuan bahwa :

- 1) Jika nilai signifikansi uji t $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan *mixed reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa.
- 2) H_0 ditolak dan H_1 . Diterima Artinya bahwa terdapat pengaruh penggunaan *mixed reality* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data menguji hipotesis tersebut dengan beberapa uji yang diolah pada app SPSS 22.0 untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen

terhadap variabel dependen, untuk lebih jelasnya uji yang digunakan adalah sebagai berikut.

1) Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana adalah sebuah uji yang menentukan apakah adanya pengaruh yang signifikan atau tidak dari variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus linear regression dalam SPSS 22.0 untuk mendapat hasil uji regresi sederhana.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 27 Mei – 27 Juni 2023 di SMAN 2 Gowa yang beralamatkan di Jl. Pendidikan Limbung, Bajeng Kab. Gowa, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan pertemuan dengan kepala sekolah bapak Drs. Djumrah dan pak Nur Izzah Fauzan, S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK di SMAN 2 Gowa Untuk Menyerahkan surat penelitian yang dikeluarkan oleh kantor Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah Kabupaten Gowa untuk mendapat izin dari pihak sekolah.

Penelitian ini di kelas X sebagai sampel penelitian dengan menggunakan model pembelajaran mixed reality pada materi senam lantai. Peneliti menggunakan proses pembelajaran sebanyak 3 pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan *Pretest* yang berbentuk tabel format penilaian poin senam lantai yang berisi 3 macam gerakan senam lantai untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penerapan model mixed reality

Pertemuan selanjutnya adalah setelah pretest dilakukan, peneliti menjelaskan konsep penggunaan model mixed reality kemudian menggunakan mixed reality pada materi senam lantai.

Setelah dilakukan pembelajaran pada pertemuan terakhir dilakukan *Posttes* yang berbentuk tabel format penilaian poin senam lantai untuk mengetahui kemampuan akhir siswa menggunakan model *mixed reality*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMAN 2 Gowa kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang maka data yang diperoleh sebagai berikut.

1. Analisis Data Deskriptif Data Penelitian

a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PJOK menggunakan model *mixed reality* dari 36 siswa selama penelitian adalah sebagai berikut :

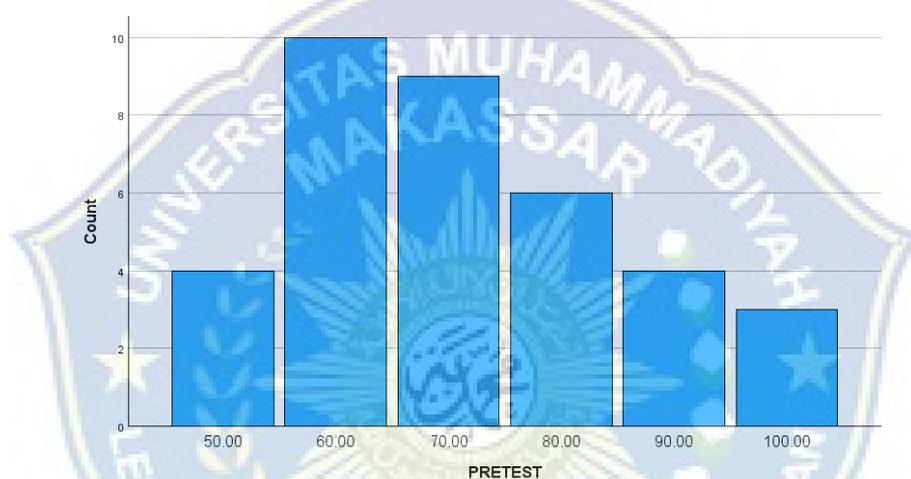
Tabel 4.1. Distribusi frekuensi dan presentasi aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Melakukan rangkaian gerakan guling depan dengan koordinasi yang baik	17	30	19	90	100
2.	Melakukan rangkaian guling belakang dengan koordinasi yang baik	7	27	16,5	75	90
3.	Melakukan rangkaian lompat kodok koordinasi yang baik	12	20	13,5	50	85
4.	Melakukan rangkaian push up dengan koordinasi yang baik	17	30	19	90	100

5.	Melakukan rangkaian rangkaian sit up dengan koordinasi yang baik	10	15	12,5	50	75
Jumlah Persentase Aspek Siswa					610	665
Presentase Aktivitas Siswa					6,25	3,125
Kategori					Baik	Baik

Sumber : Data Primer 2023, diolah dari lampiran

Gambar 4.1 GRAFIK PENILAIAN POIN SENAM LANTAI (*preetest*)

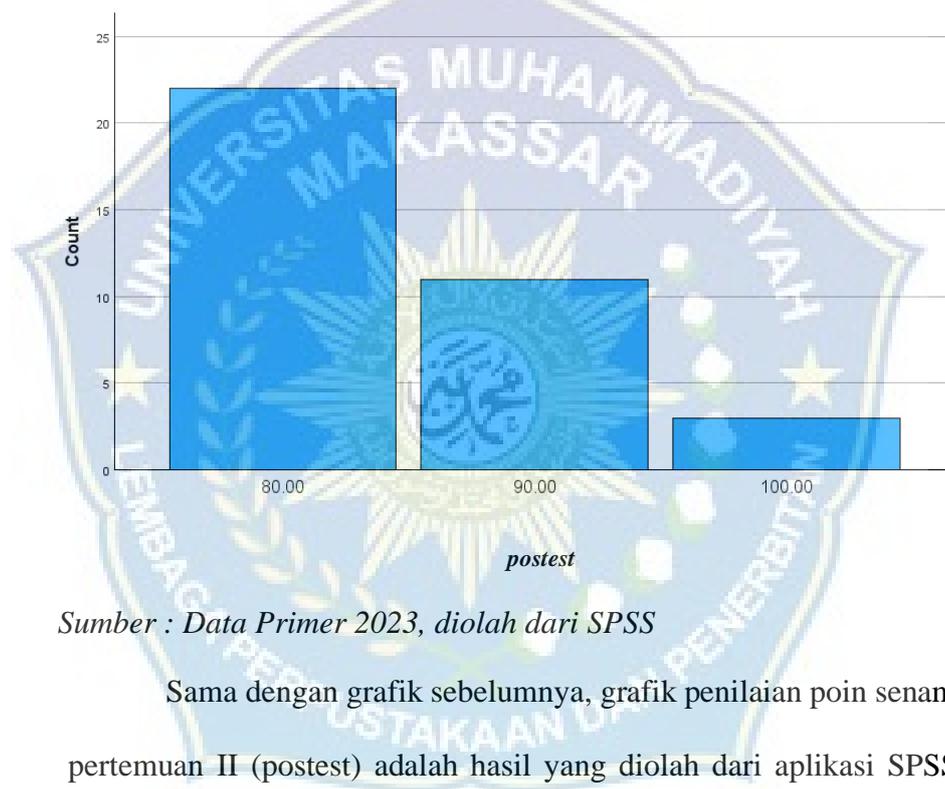


Sumber : Data Primer 2023, diolah dari SPSS

Grafik diagram batang penilaian poin senam lantai pertemuan I (*preetest*) diatas adalah hasil nilai yang diolah dari aplikasi SPSS. 22.0 yang didapat dari nilai siswa pada pertemuan I sebelum menerapkan model *maxid reality*. Penyajian data diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapat siswa dikelompokkan sesuai nilainya, dapat dilihat dari grafik diagram batang diatas nilai 60 adalah nilai yang paling banyak diperoleh siswa yaitu sebanyak 10 siswa, nilai 50 diperoleh 4 siswa, nilai 70 diperoleh 9 siswa, nilai 80 diperoleh 6 siswa, nilai 90 diperoleh 4 siswa, dan nilai 100 diperoleh 3 siswa. Berdasarkan penjelasan penyajian data tersebut dapat ditarik

kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh diatas standar KKM hanya 13 siswa, sedangkan yang memperoleh nilai di bawah standar KKM sebanyak 23 siswa, hal ini menunjukkan bahwa nilai siswa sangat rendah dan kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK juga sangat rendah.

Gambar 4.2 GRAFIK PENILAIAN POIN SENAM LANTAI (*postest*)



Sumber : Data Primer 2023, diolah dari SPSS

Sama dengan grafik sebelumnya, grafik penilaian poin senam lantai pertemuan II (*postest*) adalah hasil yang diolah dari aplikasi SPSS 22.0, yang didapat dari hasil nilai siswa pada pertemuan II setelah menerapkan model *maxid reality*. Penyajian data diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapat siswa dikelompokkan sesuai nilainya, dapat dilihat dari grafik diagram batang nilai 80 adalah nilai yang paling banyak diperoleh siswa yaitu sebanyak 22 siswa, nilai 90 diperoleh 11 siswa, dan nilai 100 diperoleh 3 siswa. Berdasarkan penjelasan penyajian data tersebut dapat ditarik

kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh siswa sudah sangat baik melebihi dari standar KKM, penerapan model *maxid reality* berpengaruh positif pada siswa, serta kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK juga meningkat.

Tabel 4.2 ANALISIS DATA PRESENTASE (*pretest* dan *posttest*)

NO	PERTEMUAN	JUMLAH SKOR	PRESENTASE (%)
1	I (PRETEST)	2.570	71,388
2	II (POSTEST)	3050	84,722

Hasil analisis data aktivitas siswa terlihat pada tabel 4.1 dan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa presentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran pertama berlangsung adalah 71,388% dan pada pertemuan kedua adalah 84,722%.

Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir yaitu berada di kategori interval baik 70- 100%. Ini menandakan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

C . Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial uji hipotesis.

2) Uji hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori Kemampuan berpikir kronologis siswa, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = (n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima H_1 ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Mixed Reality* terhadap Kemampuan berpikir kronologis siswa siswa kelas X pada mata pelajaran PJOK di SMAN 2 GOWA.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model *Mixed Reality* terhadap Kemampuan berpikir kronologis siswa siswa kelas X pada mata pelajaran PJOK di SMAN 2 GOWA.

Tabel 4.3. HASIL UJI REGRESI SEDERHANA

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.619 ^a	.383	.365	5.21300

Dasar pengambilan keputusan untuk uji Regresi sederhana adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi tidak lebih dari nilai probabilitas 0.05 artinya

variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variable terikat.

- b. Jika nilai signifikansi lebih dari nilai probabilitas 0,05 artinya variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat

Dari table Uji Regresi sederhana/model summary dapat menjelaskan besarnya nilai kolerasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,619. Kemudian dari output tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0,383, dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh variable bebas terhadap variable terikat adalah sebesar 38,3%.

3) Uji-t (test)

Uji-t adalah uji yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kesalahan hipotesis nol. (Padyana & Jayantika, 2018:75). Data yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan akan diolah untuk kemudian dicari apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus linear regression dalam aplikasi SPSS 22.0 untuk mendapat hasil uji-t test.

Tabel 4.10. HASIL UJI-t (TEST)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	64.893	4.404		14.736	<.001
	PRETEST	.278	.060	.619	4.593	<.001

Dengan dasar pengambilan keputusan: uji T-test adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi lebih besar dari $> 0,05$ maka H_1 Diterima dan H_0 ditolak.
- b) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh nilai t-hitung sebesar 4.593. dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model mixed reality terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK kelas x di SMAN 2 Gowa. Dikarenakan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil ($<$) dari 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan model mixed reality dalam mata pelajaran PJOK pada kelas X SMAN 2 Gowa berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PJOK menggunakan model mixed reality menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah tercapai.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan

pembelajaran PJOK menggunakan model mixed reality menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa dalam mengurutkan prosedur gerakan sangat rendah. Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan model mixed reality dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dimana sudah ada peningkatan dalam melakukan beberapa gerakan secara berurutan dan tepat. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan model mixed reality. Namun beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengurutkan beberapa gerakan secara tepat.

Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat poin rendah, setelah menerapkan model mixed reality dengan mengikuti Langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Pretest sebesar 71,38 dan nilai rata-rata Posttest sebesar 85,72 dimana nilai rata-rata Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata Pretest-Posttest yaitu sebesar 14,34

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan melakukan beberapa uji untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam penggunaan model mixed reality terhadap kemampuan berpikir siswa, adapun uji yang dilakukan adalah uji regresi sederhana dan uji-t (test).

Uji regresi sederhana adalah sebuah uji yang menentukan seberapa besar nilai pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, dari data yang diolah pada aplikasi SPSS 22.0 menunjukkan hasil bahwa pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen adalah sebesar 38,3%.

Uji-t (test) adalah sebuah uji yang dilakukan untuk menentukan apakah ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, dari data yang diolah di aplikasi SPSS 22.0 menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model mixed reality terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran pjok kelas x di SMAN 2 Gowa. Dikarenakan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil ($<$) dari 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Menunjukkan bahwa penggunaan model mixed reality berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Sama halnya dengan penelitian relevan yang dikemukakan oleh Valentina (2021), Alat peraga sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Namun, bagaimana jika proses belajar mengajar dibuat lebih menyenangkan dengan menggunakan Mixed Reality. Sumber mengatakan, metode belajar mengajar dengan menggunakan teknologi yang imersif diyakini dapat meningkatkan nilai di kelas sebanyak 22% dan meningkatkan daya tangkap sebesar 35%. Data tersebut membuktikan bahwa teknologi ini membantu kita untuk melakukan simulasi secara langsung terhadap alat peraga visual yang dihasilkan oleh teknologi ini.

.Maka penggunaan model mixed reality direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model mixed reality berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa di SMAN 2 Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan model *mixed reality* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK di SMAN 2 Gowa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai aktivitas siswa yang menunjukkan presentase dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 70-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai. Selanjutnya dapat dilihat dari hasil praktikum gerakan siswa yang terlihat perbedaan hasil praktikum gerakan siswa sebelum dilakukan perlakuan (*Pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*Posttest*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *mixed reality* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X di SMAN 2 Gowa.

B. Saran

Adapun sarannya yaitu untuk peneliti selanjutnya terkait dengan model *mixed reality* ini yaitu pengembangan media atau konten digital lainnya yang bisa dijangkau dan diakses dengan mudah dalam lingkungan sekolah terutama untuk penggunaan media untuk jangka panjang dan keberlanjutan dari media pembelajaran secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Allimna: *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* Volume 01 Nomor 02 (2022), pp80-93E-ISSN:2962-1909;P-ISSN:2964-0105DOI: 10.30762/allimna.v1i2.69180 *Implementasi Mixed reality(RBL) dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Thinking Siswadi MAN 1 Padangsidempuan-Nurcintama Purba*
- Anidar (2017) ; *Pemanfaatan Media, Kegunaan Media Pembelajaran*; vol22;17
- Asfarina, (2020) ; *Pengaruh Penggunaan Model Kahoot Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI SMAN 10 Makassar*
- Bayu Mahendra (2021), *Pengaruh Penggunaa Media Aurora 3D Presentation Terhadap Kemampuan berpikir kronologis siswa Siswa PJOK Kelas X SMPN 1 Bontomarannu Kab. Gowa*
- Davina Agustriana, (2014), ; *Kombinasi Penggunaan Media Interaktif Mixed Reality-Vol03 no13,2014*
- Daryanto, (2019) ; *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.*
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.*
- Erfayliana, (2015). : *Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Padang ; Modul PJOK Jenjang SMA Kelas 12,(permainan bola besar, bola kecil, dan atletik)*
- Feby Valentina, 2021; *Mixed Reality (Pengertian Dan Sejarah, Hologram-Indonesia)*
- Frans Levied, (2016) ; *Pengembangan Media dan Fungsi Media Pembelajaran*
- Hanifah, Ghina Ufairroh (2021) *Pengaruh Kartu Permainan Edukasi Berbasis Mixed Reality Dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa / Ghina Ufairroh Hanifah. Diploma Thesis, Universitas Negeri Malang. Hidayat, Kharisma. (2014). Motivasi Belajar Sebagai Mediasi Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kemampuan berpikir kronologis siswa Mata Pelajaran Produktif Siswa Kelas XI AP SMK N 2 Magelang. Economic Education*

Analysis Journal (EEAJ). Volume 3 Nomor 3.

Hasni, (2020) ; *pengaruh penggunaan aplikasi Quipper school terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital SMKN 8 Pinrang.*

Harada, (2020) ; dalam (Nurjannah 2020)-*Macam Permasalahan Berpikir Kesejarahan*

Huang, Lukman Firdaus, Khaffa Rauf (2019) *Teknologi Dunia Virtual Yang Mencampuran Konsep Antara Augmented Reality Dengan Virtual Reality.*

Januszewski and Molenda, (2015). ; *Faktor Utama Dalam Proses Belajar.*

Kabar pendidikan.id (2020) ; *Pendidikan Di Indonesia Saat Ini.*

Khozz Liertho, (2017) *Mixed Reality, Manfaat, Kelebihan, Tujuan Dasar Bagi Pendidikan VOL-21//(2017;22).*

Ma J (2018) ; *Problematika Pendidikan Era Teknologi dan Kedudukan IPTEK 20/-1/2018*

Milgram, Khisino, Laurent (2016) *Melalui artikel berjudul A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display,(Sejarah Awal Mixed Reality)*

Nabila (2021), ; *Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Visual Tree Chart Pad Mata Plajaran IPS Sd Inpres Tello Baru Makassar.*

Nash dan Phenix dalam Tarunasena (2015, hlm 199) *Keterampilan Berpikir Kronologis Adalah Kemampuan Berpikir Yang Mencakup Berbagai Aspek.*

Payadnya, A., & Jayantika, T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistic dengan SPSS.* Deepublish

Serdiah Muktiningsih (2021) *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Pembelajaran E-Learning Mata Pelajaran Ekonomi.*

Suharsimi Arikunto (2016) : *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* ; Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Rivai (2018) ; *Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.*

Sam Vandher, (2018) ; *Pemicu Utama Rendahnya Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa 22/13(2018;11).*

Zahara Aziz & Nik Azleena Nik Ismail, 2017. *Menurut Santayasa dalam(Tricahyono & Widiadi, 2020).Penerapan model pembelajaran yang bersifat student oriented.*

Zayyan Al., (2021) *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Demi Tercapainya Tujuan Pembelajaran Secara Efektif Dan Efisien.*



L
A
M
P
I
R
A
N





LAMPIRAN A
PERSURATAN

Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 0866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1584/05/C.4-VIII/V/1444/2023
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

04 Dzulqa'dah 1444 H
 24 May 2023 M

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
 Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar nomor: 13564/FKIP/A.4-II/V/1444/2023 tanggal 19 Mei 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **RISKA AMELIA**
 No. Starabuk : **10531 1102319**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Teknologi**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"PENGARUH MODEL MIXED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA KELAS X-TANDA MATA PELAJARAN PJOK DI SMAN 2 GOWA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 27 Mei 2023 s/d 27 Juli 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,

Dr. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716

05-23

**Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan**



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 17738/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1584/05/C.4-VIII/V/1444/2023 tanggal 24 Mei 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: RISK A AMELIA
Nomor Pokok	: 105311102319
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MODEL MIXED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PJOK KELAS X DI SMAN 2 GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **27 Mei s/d 27 Juli 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 26 Mei 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
**PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



Drs. MUH SALEH, M.Si.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
 Nip : 19690717 199112 1002

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Gowa



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Website: dpmpmsp.gowakab.go.id || Jl. Masjid Raya No. 38 || Tlp. 0411-887188 || Sungguminasa 92111

Nomor : 503/731/DPM-FTSP/PENELITIAN/VI/2023
Lampiran :
Perihal : Rekomendasi Penelitian KepadaYth.
KEPALA SEKOLAH SMAN 2 GOWA
di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 17738/S.01/PTSP/2023 tanggal 26 Mei 2023 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **RISKA AMELIA**
Tempat/Tanggal Lahir : Kira / 9 Juni 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Nomor Pokok : 105311102319
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa
Alamat : Enrekang

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :

"Pengaruh model mixed reality terhadap kemampuan berfikir kronologis siswa pada mata pelajaran PJOK kelas X di SMAN 2 Gowa"

Selama : 27 Mei 2023 s/d 27 Juli 2023
Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. **Penelitian** tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Ditetapkan di : Sungguminasa
Pada Tanggal : 8 Juni 2023



Ditandatangani secara elektronik Oleh:
a.n. **BUPATI GOWA**
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL &
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN GOWA**
H.INDRA SETIAWAN ABBAS, S.Sos, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
3. Yang bersangkutan;
4. Peringgal

REGISTRASI/1040/DPM-PTSP/PENELITIAN/VI/2023

1. Dokumen ini diterbitkan sistem Sicantik Cloud berdasarkan data dari Pemohon, tersimpan dalam sistem Sicantik Cloud, yang menjadi tanggung jawab Pemohon
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE-BSSN.



Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH II GOWA
UPT. SMA NEGERI 2 GOWA

Alamat: Jln. Pendidikan Limbung Kec. Bajeng Kab. Gowa Telp. 0411-8217762 Kode Pos (92152) Email : sman2gowa@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 No.070/ 218 -UPT.SMAN2/GOWA/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini Plt. Kepala UPT. SMA Negeri 2 Gowa Provinsi Sulawesi Selatan, menerangkan bahwa :

Nama	RISKA AMELIA
Tempat/Tgl Lahir	Kira, 9 Juni 2001
Jenis Kelamin	Perempuan
NIM	10531102519
Pekerjaan	Mahasiswa
Program Studi	Teknologi Pendidikan
Alamat	Enrekang

Benar telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 2 Gowa sejak 27 Mei s.d 27 Juli 2023. Berdasarkan surat dari Dinas Penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu No.503/731/DPM-PTSP/PENELITIAN/VI/2023, dengan Judul Skripsi "**PENGARUH MODAL MIXED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRONOLOGIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PJOK KELAS X DI SMAN 2 GOWA**".

Demikian surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Agustus 2023
 Plt. Kepala UPT SMAN 2 Gowa

Dis H. ISMARAH
 Pembina Tk I
 NIP. 19680412 199805 1 010

Tembusan :

- Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Mahasiswa yang bersangkutan
- Arsip

LAMPIRAN B
INSTRUMEN PENELITIAN



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah : SMAN 2 GOWA

Kelas : X MIPA 5

Nama Guru : Nur Izzah Fauzan, S.Pd

Nama Peneliti : Riska Amelia

Pertemuan : 1

NO	NAMA SISWA	Aspek yang di amati				
		1	2	3	4	5
1.	Muh. Afdal Al-akbar	-	-	-	✓	✓
2.	Faisal	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Takdir	✓	-	✓	✓	✓
4.	Muh. Risman Anas	✓	-	✓	✓	✓
5.	Muh. Irwansyah Rahman	-	-	✓	✓	✓
6.	Muh Rifai Ramadhani	-	-	✓	✓	✓
7.	Muh Ridho Andika	-	-	✓	✓	✓
8.	Abu Rizal Algifahri	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Muh Yushairin Hamka	-	-	✓	✓	-
10.	Muh Nurfadli Muslim	✓	✓	✓	✓	-
11.	Muh Fauzan	✓	✓	✓	✓	-
12.	Muh Farhan Djalil	-	✓	✓	✓	✓
13.	Marsya Oktavia Rasyidin	✓	✓	✓	-	-
14.	Siki Jumiati	✓	-	-	-	-
15.	Adinda Kirana Zahra	✓	-	-	✓	-
16.	Rezky Alwahida	-	-	-	-	-
17.	Yastiva Nurannisa Yakub	-	-	-	✓	-
18.	Isnawati Aulia	-	-	-	✓	-
19.	Sakina Nurfajrianti	-	-	-	✓	-
20.	Nurnadia Mustari	-	-	-	✓	-
21.	Nuraisyah Anriawan	-	-	-	-	-
22.	Risma Rianti	-	-	-	-	-
23.	Afifah Afrah Amatullah	-	-	-	-	-

24.	Irawati	✓	-	-	✓	-
25.	Namira Anindya Suci	✓	✓	-	✓	-
26.	Nurhikma	✓	-	-	✓	-
27.	Risna Anggraeni	-	-	-	✓	-
28.	Al Kika	-	-	-	✓	-
29.	Muh Harun Mahfudz A.Y	✓	✓	-	✓	✓
30.	Nur Amalia	-	-	-	✓	-
31.	Nurfadillah Putri	✓	-	-	✓	-
32.	Nurmutmainna	-	-	-	✓	-
33.	Nur Aksa Khumairah	✓	-	-	✓	-
34.	Dwi Indira Putri	✓	-	-	✓	-
35.	Yasirah Nasrun	✓	-	-	✓	-
36.	Solekhatun Nur Febrianti	-	-	-	✓	-



Gowa 4 Juni 2023

(Observer)

FORMAT PENILAIAN POIN SENAM LANTAI

Sekolah : SMAN 2 Gowa

Kelas : X

Nama Guru : Nur Izzah Fauzan, S.Pd

Nama Peneliti : Riska Amelia

Pertemuan : I

NO	NAMA SISWA	GERAKAN					POIN	KET
		ROLL DEPAN	ROLL BELAKANG	LOMPAT KODOK	Push up	Sit up		
37.	Muh. Afdal Al-akbar	-	-	-	-	-	-	-
38.	Faisal	-	-	-	-	-	-	-
39.	Takdir	-	-	-	-	-	-	-
40.	Muh. Risman Anas	-	-	-	-	-	-	-
41.	Muh. Irwansyah Rahman	-	-	-	-	-	-	-
42.	Muh Rifai Ramadhani	-	-	-	-	-	-	-
43.	Muh Ridho Andika	-	-	-	-	-	-	-
44.	Abu Rizal Algifahri	-	-	-	-	-	-	-
45.	Muh Yushairin Hamka	-	-	-	-	-	-	-
46.	Muh Nurfadli Muslim	-	-	-	-	-	-	-
47.	Muh Fauzan	-	-	-	-	-	-	-
48.	Muh Farhan Djalil	-	-	-	-	-	-	-

49.	Marsya Oktavia Rasyidin	-	-	-	-	-	-	-
50.	Siki Jumiati	-	-	-	-	-	-	-
51.	Adinda Kirana Zahra	-	-	-	-	-	-	-
52.	Rezky Alwahida	-	-	-	-	-	-	-
53.	Yastiva Nurannisa Yakub	-	-	-	-	-	-	-
54.	Isnawati Aulia	-	-	-	-	-	-	-
55.	Sakina Nurfajrianti	-	-	-	-	-	-	-
56.	Nurnadia Mustari	-	-	-	-	-	-	-
57.	Nuraisyah Anriawan	-	-	-	-	-	-	-
58.	Risma Rianti	-	-	-	-	-	-	-
59.	Afifah Afrah Amatullah	-	-	-	-	-	-	-
60.	Irawati	-	-	-	-	-	-	-
61.	Namira Anindya Suci	-	-	-	-	-	-	-
62.	Nurhikma	-	-	-	-	-	-	-
63.	Risna Anggraeni	-	-	-	-	-	-	-
64.	Al Kika	-	-	-	-	-	-	-
65.	Muh Harun Mahfudz A.Y	-	-	-	-	-	-	-
66.	Nur Amalia	-	-	-	-	-	-	-
67.	Nurfadillah Putri	-	-	-	-	-	-	-
68.	Nurmutmainna	-	-	-	-	-	-	-
69.	Nur Aksa Khumairah	-	-	-	-	-	-	-
70.	Dwi Indira Putri	-	-	-	-	-	-	-

71.	Yasirah Nasrun	-	-	-	-	-	-	-
72.	Solekhatun Nur Febrianti	-	-	-	-	-	-	-

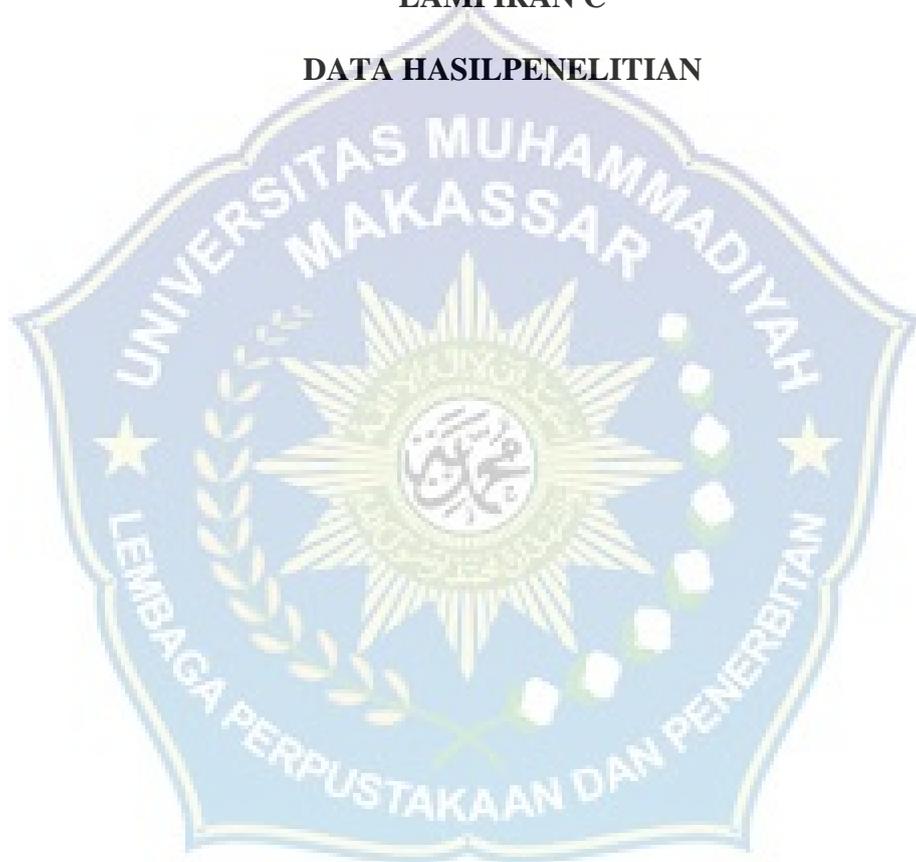


Gowa, 08 Juni 2023

(peneliti)

LAMPIRAN C

DATA HASIL PENELITIAN



DAFTAR HADIR SISWA

NO	NAMA SISWA	PERTEMUAN	
		I	II
1.	Muh. Afdal Al-akbar	✓	✓
2.	Faisal	✓	✓
3.	Takdir	✓	✓
4.	Muh. Risman Anas	✓	✓
5.	Muh. Irwansyah Rahman	✓	✓
6.	Muh Rifai Ramadhani	✓	✓
7.	Muh Ridho Andika	✓	✓
8.	Abu Rizal Algifahri	✓	✓
9.	Muh Yushairin Hamka	✓	✓
10.	Muh Nurfadli Muslim	x	✓
11.	Muh Fauzan	✓	✓
12.	Muh Farhan Djalil	✓	✓
13.	Marsya Oktavia Rasyidin	✓	✓
14.	Siki Jumiati	✓	✓
15.	Adinda Kirana Zahra	✓	✓
16.	Rezky Alwahida	✓	✓
17.	Yastiva Nurannisa Yakub	✓	✓
18.	Isnawati Aulia	✓	✓
19.	Sakina Nurfajrianti	✓	✓
20.	Nurnadia Mustari	✓	✓
21.	Nuraisyah Anriawan	✓	✓
22.	Risma Rianti	x	✓
23.	Afifah Afrah Amatullah	✓	✓
24.	Irawati	✓	✓
25.	Namira Anindya Suci	✓	✓
26.	Nurhikma	✓	✓

27.	Risna Anggraeni	✓	✓
28.	Al Kika	✓	✓
29.	Muh Harun Mahfudz A.Y	✓	✓
30.	Nur Amalia	✓	✓
31.	Nurfadillah Putri	✓	✓
32.	Nurmutmainna	✓	✓
33.	Nur Aksa Khumairah	✓	✓
34.	Dwi Indira Putri	✓	✓
35.	Yasirah Nasrun	✓	✓
36.	Solekhatun Nur Febrianti	x	✓



Format Penilaian Poin Senam Lantai Sebeum Menggunakan Model *Mixed*

Reality

NO	NAMA SISWA	GERAKAN					POIN	KE T
		ROLL DEPAN	ROLL BELAKANG	LOMPAT KODOK	Push up	Sit up		
1.	Muh. Afdal Al-akbar	10	10	10	20	20	70	B
2.	Faisal	20	20	20	20	20	100	B
3.	Takdir	20	10	20	20	20	90	B
4.	Muh. Risman Anas	20	10	20	20	20	90	B
5.	Muh. Irwansyah Rahman	10	10	20	20	20	80	B
6.	Muh Rifai Ramadhani	10	10	20	20	20	80	B
7.	Muh Ridho Andika	10	10	20	20	20	80	B
8.	Abu Rizal Algifahri	20	20	20	20	20	100	A
9.	Muh Yushairin Hamka	10	10	20	20	10	70	C
10.	Muh Nurfadli Muslim	20	10	20	20	10	80	B
11.	Muh Fauzan	20	20	20	20	10	100	A
12.	Muh Farhan Djalil	10	20	20	20	20	90	B
13.	Marsya Oktavia Rasyidin	20	20	20	10	10	80	B
14.	Siki Jumiaty	20	10	10	10	10	60	C
15.	Adinda Kirana Zahra	20	10	10	20	10	70	C

16.	Rezky Alwahida	10	10	10	10	10	50	C
17.	Yastiva Nurannisa Yakub	10	10	10	20	10	60	C
18.	Isnawati Aulia	10	10	10	20	10	60	C
19.	Sakina Nurfajrianti	10	10	10	20	10	60	C
20.	Nurnadia Mustari	10	10	10	20	10	60	C
21.	Nuraisyah Anriawan	10	10	10	10	10	50	C
22.	Risma Rianti	10	10	10	10	10	50	C
23.	Afifah Afrah Amatullah	10	10	10	10	10	50	C
24.	Irawati	20	10	10	20	10	70	C
25.	Namira Anindya Suci	20	20	10	20	10	80	B
26.	Nurhikma	20	10	10	20	10	70	C
27.	Risna Anggraeni	10	10	10	20	10	60	C
28.	Al Kika	10	10	10	20	10	60	C
29.	Muh Harun Mahfudz A.Y	20	20	10	20	20	90	B
30.	Nur Amalia	10	10	10	20	10	60	C
31.	Nurfadillah Putri	20	10	10	20	10	70	C
32.	Nurmutmainna	10	10	10	20	10	60	C
33.	Nur Aksa Khumairah	20	10	10	20	10	70	C
34.	Dwi Indira Putri	20	10	10	20	10	70	C
35.	Yasirah Nasrun	20	10	10	20	10	70	C
36.	Solekhatun Nur Febrianti	10	10	10	20	10	60	C

Presentase Peningkatan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dari *Pretest*

Ke *Posttest*

NO	NAMA SISWA	Nilai <i>pretest</i> (X)	Nilai <i>posttest</i> (Y)	PRESENTASE %
1.	Muh. Afdal Al-akbar	70	90	28,57%
2.	Faisal	100	100	0%
3.	Takdir	90	90	0%
4.	Muh. Risman Anas	90	90	0%
5.	Muh. Irwansyah Rahman	80	80	0%
6.	Muh Rifai Ramadhani	80	80	0%
7.	Muh Ridho Andika	80	80	0%
8.	Abu Rizal Algifahri	100	100	0%
9.	Muh Yushairin Hamka	70	90	28,57%
10.	Muh Nurfadli Muslim	80	80	0%
11.	Muh Fauzan	100	100	0%
12.	Muh Farhan Djalil	90	90	0%
13.	Marsya Oktavia Rasyidin	80	80	0%
14.	Siki Jumiati	60	80	33,33%
15.	Adinda Kirana Zahra	70	90	28,57%
16.	Rezky Alwahida	50	80	60%
17.	Yastiva Nurannisa Yakub	60	90	50%
18.	Isnawati Aulia	60	90	50%
19.	Sakina Nurfajrianti	60	90	50%
20.	Nurnadia Mustari	60	80	33,33%
21.	Nuraisyah Anriawan	50	80	60%
22.	Risma Rianti	50	80	60%
23.	Afifah Afrah Amatullah	50	80	60%
24.	Irawati	70	80	14,28%

25.	Namira Anindya Suci	80	80	0%
26.	Nurhikma	70	80	14,28%
27.	Risna Anggraeni	60	80	33,33%
28.	Al Kika	60	80	33,33%
29.	Muh Harun Mahfudz A.Y	90	90	0%
30.	Nur Amalia	60	80	33,33%
31.	Nurfadillah Putri	70	80	14,28%
32.	Nurmutmainna	60	80	33,33%
33.	Nur Aksa Khumairah	70	80	14,28%
34.	Dwi Indira Putri	70	80	14,28%
35.	Yasirah Nasrun	70	90	28,57%
36.	Solekhatun Nur Febrianti	60	80	33,33%
Jumlah		2570	3050	
Rata-rata		71,388	84,722	

$$\text{Presentase peningkatan} = \frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$

Dokumentasi

2. Foto bersama Wakasek Kurikulum Dan persuratan SMAN 2 Gowa Sekaligus penyerahan surat penelitian (29 mei 2023)



2. Foto pelaksanaan *pretes* (3 Juni 2023)



3. Proses *treatment* / perlakuan (10 Juli – 17 Juli)



4. pelaksanaan *posttest* (24 Juli 2023)



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Riska Amelia

Nim : 105311102319

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	10 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	5 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 12 Januari 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



RIWAYAT HIDUP



Riska Amelia adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir di Kabupaten Enrekang Sulawesi Selatan pada tanggal 09 Juni 2001. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan ayahanda Alimuddin dan ibunda Rice. Penulis

menempuh Pendidikan dimulai dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal rano pada tahun 2005 dilanjutkan ke SD Negeri 2 Mamuju kemudian berpindah pada tahun 2008 ke SDN 24 Pare-Pare sampai tahun 2010 kemudian kembali berpindah ke SDN 93 Parandean (lulus tahun 2013), melanjutkan ke SMP Negeri 2 Alla (lulus tahun 2016) dan dilanjutkan ke SMA Negeri 2 Gowa kemudian berpindah ke SMAN 3 Enrekang pada tahun 2017 (lulus tahun 2019) hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesainya skripsi yang berjudul “PENGARUH MODEL *MIXED REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PJOK KELAS X DI SMAN 2 GOWA”