

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Siswa

Annisa Auliani Nursyafitri^{1*}, Isrok'atun², Nurdinah Hanifah³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: annisaauliani@upi.edu, isrokatun@upi.edu, nurdinah.hanifah@upi.edu

Abstrak

Pada pembelajaran abad 21, guru sudah seharusnya mampu menyesuaikan kondisi saat ini yang mana perkembangan teknologi bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Augmented Reality sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap motivasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Quasi Eksperimen Design dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 102 Cikudayasa dengan jumlah sebanyak 50 siswa yang terbagi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS.

Abstract

In 21st century learning, teachers should be able to adjust to current conditions where technological developments can be utilized in the learning process. Learning media that utilizes technological developments in the field of education is Augmented Reality-based learning media. Augmented Reality as a learning media is expected to increase student learning motivation. The purpose of this study was to determine the effect of the use of Augmented Reality-based learning media on the learning motivation of grade VI elementary school students in learning social studies. This research uses a quantitative approach, Quasi Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects of this research were class VI students at SDN 102 Cikudayasa with a total of 50 students divided into experimental class and control class. The data collection techniques used were tests, questionnaires, and interviews. Based on the results of data analysis shows that student learning motivation in learning social studies in experimental class which used Augmented Reality-based learning media has increased very well compared to the control class. So it can be concluded that there is an effect of Augmented Reality-based learning media on student learning motivation.

How to cite:	Annisa Auliani Nursyafitri*, Isrok'atun, Nurdinah Hanifah (2024) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Siswa, (5) 5
E-ISSN:	2722-5356
Published by:	Ridwan Institute

Keyword: *Augmented Reality, Learning Motivation, Learning Media, Learning Social Studies Refinery Unit VI Balongan.*

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan undang-undang tersebut, maka peranan kurikulum pada pendidikan sangatlah penting. Pada Sekolah Dasar saat ini masih ada yang menggunakan kurikulum 2013 karena kurikulum merdeka diberlakukan secara bertahap sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. dimulai dari tahun ajaran 2022/2023 satuan pendidikan dapat memilih untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka berdasarkan kesiapan masing-masing mulai dari TK-B, kelas I, IV, VIII, dan X.

Salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menemukan bahwa siswa mempunyai motivasi yang sangat kecil untuk belajar pada mata pelajaran IPS. Mayoritas siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran karena siswa tidak fokus terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas.

Menurut temuan penelitian Wati (2020), masih banyak guru yang memberikan pembelajaran melalui metode ceramah atau konvensional, sehingga pembelajaran menjadi pasif dan berpusat kepada guru (*Teacher Centered*). Baharizqi (2023) mengungkapkan bahwa mayoritas pendidik atau guru masih memakai metode pembelajaran tradisional dari tahun 80-an dalam praktik pendidikan mereka, yang tentunya berdampak pada perkembangan keterampilan siswa. Padahal, tuntutan pembelajaran abad 21 harus diselaraskan dengan P21 Century Skills yang menekankan pada pendidikan dan keterampilan kreatif serta siswa akan diajarkan 4C yaitu *collaboration, critical thinking, creativity dan communication* (Abdillah & Rahayu, 2023). Hal ini sejalan dengan penegasan Hanifah & Syaiba (2020), bahwa diperlukannya sistem pendidikan yang lebih kreatif di abad 21 dan lulusan yang memiliki keterampilan abad 21 (P21 Century skills) harus lebih kompeten.

Abdillah & Rahayu, (2023) berpendapat bahwa mengintegrasikan teknologi dan manajemen (pengelolaan) pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) sangat penting dalam pembelajaran abad 21. Senada dengan hal tersebut, pandangan Baharizqi (2023) menekankan pada pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan belajar di abad 21. Oleh karena itu, untuk menciptakan desain pembelajaran yang efektif di abad 21, pengajar harus lebih kreatif dan inovatif

serta harus siap dalam menghadapi hambatan dan tantangan yang ada pada pembelajaran abad 21.

Dengan adanya teknologi mempermudah sektor pendidikan dalam memberikan siswa akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam, sehingga guru bukanlah satu-satunya pihak yang memiliki akses terhadap materi pembelajaran (Isrok'atun et al., 2021). Dengan demikian, untuk mengikuti kemajuan teknologi digitalisasi di bidang pendidikan, pendidik harus memiliki pemahaman yang kuat tentang teknologi serta mahir dalam menggunakan dan menerapkan berbagai metode, model, dan media pembelajaran berbasis teknologi (Sindi et al., 2023).

Namun, masih banyak guru yang belum siap menghadapi tuntutan teknologi baru dalam pendidikan abad 21. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Adianti, (2023) berpendapat bahwa masih banyak guru yang belum mampu untuk beradaptasi dan mengikuti kemajuan teknologi, dengan kata lain guru masih buta teknologi dan belum mampu dalam menguasai teknologi. Padahal, pada kenyataannya pendidik harus cukup fleksibel untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru di mana sistem pendidikan perlu memanfaatkan kemajuan teknologi demi kepentingan siswa dan guru yang perlu memperoleh keterampilan abad 21. Salah satu cara untuk menjadi guru yang kreatif dan menyesuaikan diri dengan perkembangan saat ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif merupakan salah satu alternatif yang dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan meningkatkan standar pengajaran (Sutirna, 2018). Amalida & Halimah (2023), menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran ke dalam strategi pembelajaran menjadikannya sebagai komponen yang tidak terpisahkan. Melalui penggunaan media pembelajaran yang banyak memadukan gambar, video dan animasi akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik secara visual. Selain itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran harus selaras dengan pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital merupakan salah satu cara agar pendidik mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan selalu mengikuti tantangan perkembangan saat ini.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan diperlukan media pembelajaran. Untuk dapat berfokus pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa pada umumnya memerlukan materi pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 6 SDN 102 Cikudayasa disebutkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa lebih antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran dibandingkan ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran. Namun, media pembelajaran pun tetap perlu disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengarahkan atau memperluas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya.

Pada proses belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada materi Benua, masih banyak siswa kelas VI Sekolah Dasar yang kesulitan dalam

memvisualisasikan gambar yang ada dalam buku. Kesulitan-kesulitan tersebut menurunkan motivasi siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk menyampaikan materi mata pelajaran IPS yang ingin diajarkan, guru perlu berupaya dalam menyesuaikan dan membuat keterampilan yang kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Banyak siswa kelas VI Sekolah Dasar yang masih kesulitan dalam memvisualisasikan gambar-gambar di buku saat mempelajari mata pelajaran IPS, khususnya materi Benua. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk mempelajari materi IPS akibat kesulitan tersebut. Agar pembelajaran IPS dapat efektif, guru harus fleksibel dan membuat keterampilan yang kreatif. Maka, dalam hal ini guru dapat memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah media berbasis *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) sendiri merupakan teknologi yang mampu memberikan kolaborasi interaktif antara dunia nyata dengan dunia virtual serta dapat menampilkan animasi tiga dimensi (Aditama, Adnyana, & Ariningsih, 2019). Sedangkan *Augmented Reality* yang didefinisikan oleh Logayah (2023) sebagai teknologi yang dapat menginterpretasikan objek virtual secara real time sehingga dapat menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi. Berdasarkan sudut pandang tersebut, menunjukkan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang memadukan objek nyata dengan objek virtual kemudian menuangkannya ke dalam bentuk tiga dimensi dan diproyeksikan ke dalam bentuk nyata (real time).

Augmented Reality (AR) dipandang sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam belajar dan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya penekanan dan memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Dengan penggunaan media Augmented Reality pun dapat membantu guru memaksimalkan kapabilitas dalam melek teknologi, dan penggunaan media Augmented Reality ini dapat membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar secara unik, cerdas, inovatif, dan kreatif (Suh & Ahn, 2022).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat mengubah proses pembelajaran IPS yang awalnya terkesan membosankan menjadi sesuatu yang unik dan menarik sehingga mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selaras dengan pendapat Mujahidin & Kurniasih (2019), bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terutama dari segi motivasi, serta dapat menggugah minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa beliau belum pernah memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Untuk meningkatkan motivasi belajar, beliau masih sering menggunakan media pembelajaran digital lain seperti canva, wordwall, genially, kahoot, dan media digital lainnya. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengenalkan alternatif media pembelajaran digital seperti media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality ini untuk mengetahui

apakah terdapat pengaruh pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi benua khususnya kawasan Benua Asia.

Penelitian terdahulu oleh Affandi (2014) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap hasil belajar siswa kelas X pada konsep dinamika partikel. Media dibuat menggunakan software library ARToolkit. Penelitian dilakukan di kelas X-IPA-2 dan X-IPA-4 SMA Negeri 67 Jakarta. Penelitian berlangsung selama 2 bulan. Metode penelitian yang digunakan kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Teknik pengambilan sampel purposive sampling. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda dan non tes (angket). Data tes dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji t, data non tes dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis data, diperoleh kesimpulan : terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap hasil belajar siswa kelas X pada konsep dinamika partikel. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen lebih unggul pada jenjang kognitif (C1-C4). Daya dukung media augmented reality pada proses pembelajaran ada pada kategori baik sekali (83,24%).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan tertentu, subjek penelitian eksperimental sengaja diberikan perlakuan tertentu dalam upaya mengetahui suatu hubungan sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen Design dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design dengan pola pretest-posttest. Dalam penelitian Quasi Eksperimen peneliti perlu memberikan suatu perlakuan atau treatment tertentu dan meneliti setiap perubahan atau hasil dari perlakuan atau treatment yang sudah diberikan.

Dalam rancangan *Nonequivalent Control Group Design* subjek penelitian dipilih secara tidak acak dan dimasukkan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian yang ditempatkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dilakukan secara acak dalam *Nonequivalent Control Group Design*. Karena subjek penelitian tidak dipilih secara acak, maka peneliti menggunakan teknik *nonprobability* sampling untuk menentukan subjek penelitian. Dengan demikian, keputusan penetapan kelas penelitian eksperimen dan kontrol diambil berdasarkan kelas yang sudah ada sebelumnya dengan faktor tertentu, sesuai dengan arahan kepala sekolah SDN 102 Cikudayasa.

Dalam penelitian Quasi Experimen, kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan sebelum pretest dilaksanakan. Sedangkan posttest dilaksanakan setelah mendapatkan perlakuan atau treatment baik itu pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Siswa pada kelas eksperimen akan mendapat perlakuan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap variabel. Sedangkan kelas kontrol berfungsi sebagai kelas pembanding karena tidak mendapat perlakuan. Desain penelitian digambarkan pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Tujuan dari desain penelitian tersebut adalah untuk menguji hipotesis mengenai adanya perubahan terhadap perlakuan atau treatment yang telah diujikan pada kelas eksperimen. Diawali dengan memberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal sampel penelitian (siswa kelas VI SDN 102 Cikudayasa), kemudian diberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, sedangkan kelas kontrol tetap diberikan pembelajaran konvensional tanpa bantuan media pembelajaran. Pada langkah terakhir posttest diberikan untuk menguji hipotesis tentang adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap motivasi belajar siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 102 Cikudayasa berjumlah 84 siswa yang terbagi ke dalam 3 kelas yakni kelas VI A, VI B, dan VI C. Penentuan sampel dengan mengambil dua kelas yakni kelas VI B sebagai kelas eksperimen dan kelas VI C sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik tes (pretest-postest), angket, dan wawancara. Tujuan dari teknik tes (pretest) adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, sedangkan tujuan tes akhir (postest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Teknik angket digunakan untuk mengetahui motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Teknik wawancara dilaksanakan untuk memperoleh informasi.

Instrumen angket disajikan dengan menggunakan skala likert yang berkisar antara 4 sampai 1 dengan kategori Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan instrumen tes (pretest-postest) diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda dan esay untuk aspek pengetahuan yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esay. Pada penelitian ini jenis pengukuran instrumen menggunakan angket dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis melalui software SPSS for Windows ver 29. Berikut merupakan rumusan hipotesis :

H₀ : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap motivasi belajar siswa.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Untuk mengambil keputusan berdasarkan dari hipotesis yang diajukan, penelitian ini menggunakan instrumen tes (pretest-postest) dan angket penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dan motivasi belajar. Beberapa siswa kelas VI SDN Cikudayasa yang tidak termasuk sampel penelitian digunakan untuk menguji

instrumen yang telah disiapkan. Sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk memastikan instrumen penelitian memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas angket penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, dari 11 item pernyataan diperoleh 8 item pernyataan yang valid. Sedangkan hasil uji validitas angket motivasi belajar, dari 18 item pernyataan diperoleh 17 item pernyataan yang valid.

Nilai Alpha Cronbach sebesar 0,773 dan 0,788 nilai reliabilitas tersebut termasuk pada kategori tinggi diperoleh berdasarkan hasil uji validitas melalui software SPSS for Windows ver. 29. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dan motivasi belajar reliabel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang hanya digunakan pada kelas eksperimen yaitu kelas VI B SDN 102 Cikudayasa. Tujuannya untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran Augmented Reality dalam proses pembelajarannya.

Dari antusias dan semangat serta keaktifan siswa sepanjang proses pembelajaran terlihat bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap terhadap media pembelajaran Augmented Reality. Berbeda dengan kelas kontrol yang pembelajarannya berlangsung secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung kurang aktif dan kurang semangat serta kurang antusias. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil pretest pengetahuan yang diperoleh siswa, dan menunjukkan adanya perbedaan yang tipis dari hasil kedua sampel tersebut. Skor rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Data Pretest-Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi	Pretest		Postest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Skor Max.	55	55	100	75
Skor Min.	20	21	80	56
Mean	33,40	33,60	91,72	81,60

Tabel 3. Hasil Analisis Data Angket Motivasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi	Motivasi	Motivasi
	Eksperimen	Kontrol
Skor Max.	100	90
Skor Min.	80	70
Mean	86,92	81,40

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata pretest kelas eksperimen tidak jauh berbeda dengan skor rata-rata kelas kontrol yakni $33,40 < 33,60$. Tetapi skor rata-rata postest menunjukkan hasil dari kedua sampel berbeda. Skor rata-rata postest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata kelas kontrol yakni $91,72 > 81,60$. Demikian pula, terdapat perbedaan yang tipis dari skor rata-rata motivasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari tabel 3, tidak terdapat perbedaan yang

besar dari skor rata-rata motivasi antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yakni sebesar $86,92 > 81,40$.

Pada langkah berikutnya, dilakukan uji asumsi. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai bagian dari uji asumsi. Dalam penelitian, uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak. Jika tingkat signifikansinya $> 0,05$ maka data akan dianggap normal. Sebaliknya, data akan dianggap tidak normal jika tingkat signifikansinya $< 0,05$. Berbagai metode seperti uji Kolmogorov-Smirnov atau uji Shapiro-Wilk, dapat digunakan untuk menguji normalitas data.. peneliti menggunakan software SPSS for Windows ver 29 untuk menguji kenormalan data. Dalam penelitian, data yang terkumpul adalah data hasil pretest dan postest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji normalitas data disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pretest – Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Shapiro-Wilk			Keputusan
	Statistic	df	Sig	
Pretest Eksperimen	0,942	25	0,163	Normal
Postest Eksperimen	0,949	25	0,234	Normal
Pretest Kontrol	0,936	25	0,118	Normal
Postest Kontrol	0,946	25	0,204	Normal

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Angket

	Kolmogorov Smirnov Test		Keputusan
	Sig.		
Motivasi	0,171		Normal

Berdasarkan tabel 4. Hasil uji normalitas data menyatakan bahwa seluruh data pretest dan postest kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai sig $> 0,05$, maka distribusi data memenuhi asumsi normalitas. Pada pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol data menunjukkan nilai sig sebesar $0,163 > 0,118 > 0,05$. Sedangkan pada data postest kelas eksperimen dan kelas kontrol data menunjukkan nilai sig sebesar $0,234 > 0,204 > 0,05$. Begitu pula hasil uji normalitas data angket motivasi belajar siswa pada tabel 5 menunjukkan nilai sig. $0,171 > 0,05$ maka distribusi data memenuhi asumsi normalitas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan postest serta data angket motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan jika data sudah dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas perlu dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji Homogeneity Of Variance atau uji Lavene digunakan untuk mengetahui nilai homogenitas. Keputusan uji homogenitas didasarkan pada asumsi bahwa data dianggap homogen jika tingkat signifikansinya $> 0,05$. Sebaliknya, data dianggap tidak homogen jika tingkat signifikansinya $< 0,05$.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Pretest – Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,125	1	48	0,151

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,125	1	48	0,205

Berdasarkan tabel 6. Hasil uji homogenitas didapatkan nilai sig 0,151 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Sedangkan pada tabel 7. Hasil uji homogenitas angket motivasi belajar siswa mendapatkan nilai sig 0,205 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan juga bahwa angket motivasi belajar siswa dinyatakan homogen.

Pengujian hipotesis dapat dilakukan karena berdasarkan uji persyaratan analisis, data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dapat dilakukan dengan uji *Independent sample t test*. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS materi Benua. Uji *Independent sample t test* digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis tersebut adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa.

Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis adalah jika nilai signifikansi atau probabilitas $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi atau probabilitas $> \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji *Independent sample t test Pretest – Posttest* diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,700 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini didukung oleh nilai *mean* (rata-rata) kelas eksperimen sebesar 91,72 lebih tinggi daripada nilai *mean* kelas kontrol yaitu sebesar 81,60. Sedangkan hasil uji *Independent sample t test* angket motivasi diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,109 dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		T	df	Sig.
<i>Pretest-Posttest</i>	Equal variances assumed	6,700	48	0,000

	Equal variances not assumed	6,700	45,615	0,000
Motivasi	Equal variances assumed	3,109	48	0,003
	Equal variances not assumed	3,190	47,723	0,003

Siswa di kelas eksperimen menanggapi angket terbuka, dan temuannya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan ternyata berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang digunakan dalam pembelajaran karena media tersebut menjadi hal baru bagi siswa. Namun sebaliknya, siswa pada kelas kontrol mengakui bahwa belajar hanya menggunakan buku atau konvensional kurang menarik dan siswa merasa kurang puas jika tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis, peneliti menarik keputusan bahwa maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 102 Cikudayasa.

Pembahasan

Untuk mengimbangi pesatnya kemajuan digitalisasi di bidang pendidikan, para pendidik di abad 21 perlu lebih inovatif dan kreatif dalam membuat rencana pembelajaran yang tepat. Pendidik juga perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang teknologi. Penggunaan media pembelajaran sudah menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dan sudah terintegrasi dengan metode pembelajaran yang digunakan (Amalida & Halimah, 2023). Oleh karena itu, ketika memilih media pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan kebutuhan dan keadaan siswa serta prinsip pembelajaran abad ke-21. Jika guru inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, maka siswa pun akan semakin antusias, semangat, merasa tertarik dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang digunakan dalam penelitian ini, berupa media yang dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi yang menarik bagi siswa yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar. Menurut pandangan Sinaga (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan efek psikologis pada siswa dan meningkatkan motivasi serta merangsang aktivitas belajar dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran melalui buku yang hanya menampilkan objek dalam bentuk gambar dua dimensi, penggunaan media pembelajaran Augmented Reality juga mampu membantu siswa dalam memvisualkan objek pembelajaran secara nyata atau 3 dimensi (Hidayat & Asmalah, 2020).



Gambar 1. Tampilan Augmented Reality in 3D



Gambar 2. Tampilan Augmented Reality in marker / scan

Guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil angket terbuka yang diisi oleh siswa, *Augmented Reality* dinilai sebagai media pembelajaran yang menarik, karena media *Augmented Reality* memberikan perspektif dan suasana belajar yang baru membuat siswa antusias sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. Hal ini sesuai dengan penegasan Hidayat (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik adalah salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena motivasi belajar akan menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran berupa bentuk penguatan maupun tujuan belajar (Mujianto, 2019).

Motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 6 indikator yakni (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) adanya harapan dan cita-cita (4) adanya penghargaan dalam belajar (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Nasrah & Muafiah, 2020). Rata-rata skor *postest* yang lebih tinggi dari rata-rata skor *pretest* menunjukkan ciri-ciri siswa yang termotivasi ketika menggunakan media

pembelajaran *Augmented Reality*. Selain itu, terlihat pula dari skor rata-rata motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata kelas kontrol. Dengan demikian, lingkungan belajar yang kondusif dan adanya kegiatan pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa belajar secara efektif.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, seperti pada hasil penelitian Carolina (2023) yang menyampaikan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif 3D, motivasi belajar siswa untuk mengikuti mata pelajaran geografi menjadi meningkat. Selaras dengan hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar siswa yang belajar menggunakan media *Power Point*. Sehingga dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Hidayat (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan kelas kontrol yang hanya belajar secara konvensional. Jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan *Augmented Reality*, siswa yang menggunakannya menunjukkan motivasi belajar lebih tinggi. Agar pembelajaran menjadi bermakna dan meningkatkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* digunakan di kelas eksperimen melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

Senada dengan Syam (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dianggap tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* membantu siswa untuk memvisualisasikan gambar 2 dimensi ke dalam bentuk 3 dimensi yang dapat dilihat secara nyata (*real time*) dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian Syam (2021) bahwa daya tarik *Augmented Reality* sebagai alat pengajaran dapat memberikan pengalaman pembelajaran *Blended Learning* yang tercipta dari kombinasi lingkungan virtual sehingga menciptakan lingkungan yang nyata dalam kelas.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat menjadikan lingkungan belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran pun menjadi lebih aktif dan memotivasi siswa untuk mempelajari hal baru. Selaras dengan hasil temuan penelitian Syam (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membantu pembelajaran menjadi kondusif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa

terhadap pembelajaran dengan mengubah konsep yang abstrak menjadi konsep yang konkret atau sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* diketahui bahwa penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality* lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil motivasi belajar siswa pada kelas kontrol.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan data penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 102 Cikudayasa, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Benua di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor rata-rata data *pretest* dan *posttest* serta skor rata-rata data angket motivasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Karena perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, maka hal ini menjelaskan mengapa rata-rata skor pada kedua kelas menghasilkan hasil yang berbeda. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat diterapkan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penggunaan *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Dan guru dapat menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk materi dan pembelajaran lain untuk mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar.

BIBLIOGRAFI

- Abdillah, Candra, & Rahayu, Purwati Yuni Rahayu. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Edutainment Untuk Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Bagi Masyarakat*, 3(2), 88–96.
- Adianti, Rere. (2023). Problematika Guru Ppkn Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Digital. *Academy Of Education Journal*, 14(2), 388–398.
- Aditama, Putu Wirayudi, Adnyana, I. Nyoman Widhi, & Ariningsih, Kadek Ayu. (2019). *Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 176–182.
- Affandi, Herawati, Suwarna, Iwan Permana, & Hertanti, Erina. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada konsep dinamika partikel. *Tarbiya*, 1(1), 1–43.
- Amalida, Lusi, & Halimah, Leli. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54–60.
- Carolina, Yuvita Dela. (2023). *Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D*

- untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Hanifah, Nurdinah, & Syaiba, Ulfa Maryam. (2020). Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Nilai–Nilai Good Character Sebagai Respon Terhadap Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 558–569.
- Hidayat, Angga, & Asmalah, Lia. (2020). Augmented reality pada smartphone untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kecemasan matematika. *Jurnal Emasains*, 187–194.
- Logayah, Dina Siti, Salira, Ade Budhi, Kirani, Kirani, Tianti, Tri, & Darmawan, Rizal Akbar. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Mujahidin, Endin, & Kurniasih, Indah. (2019). Penanggulangan sampah dengan pendekatan sosial di Kelurahan Kedung Halang Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52–61. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Mujianto, Haryadi. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Nasrah, Nasrah, & Muafiah, A. Muafiah A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207–213.
- Sinaga, Icha Timart Diany, Rahan, Netto W. S., & Azahari, Abdul Rahman. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Sindi, Sindi Ladya Baharizqi, Iskandar, Sofyan, & Kurniawan, Dede Trie. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16.
- Suh, Woong, & Ahn, Seongjin. (2022). Utilizing the metaverse for learner-centered constructivist education in the post-pandemic era: An analysis of elementary school students. *Journal of Intelligence*, 10(1), 17.
- Sutirna, H. (2018). *Inovasi dan teknologi pembelajaran*. Deepublish.
- Syam, Ana Safitri, Ismail, Wahyuni, & Ali, Ahmad. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Dan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Binomial*, 4(2), 95–108.
- Wati, Defiliana, Nugraha, Nurhadji, & Rifa'i, Moh. (2020). Using google maps assisted drill method to improve learning achievement and self-confidence in social studies subjects for the 6th grade students at sd negeri unggulan magetan regency academic year 2019/2020. *Social Sciences, Humanities and Education Journal (SHE Journal)*, 1(3), 82–92.

Copyright holder:

Annisa Auliani Nursyafitri*, Isrok'atun, Nurdinah Hanifah (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

