

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD INPRES UNGGULAN PURI TAMAN SARI MAKASSAR

Nurhamida Azhar¹, Muh. Khalifah Mustami², Fajri Basam³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: nurhamidaazhar@gmail.com

Abstrak

Augmented Reality,
IPA, Motivasi
Belajar, Hasil
Belajar, Sekolah
Dasar

Augmented Reality merupakan suatu teknologi interaksi yang menggabungkan antara dunia nyata (real world) dan dunia maya (virtual world). Tujuan dari penelitian ini, yaitu: 1) Untuk mengetahui pengimplementasian media pembelajaran *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA kelas V SD Inpres Unggulan Puri Taman Sari Makassar, 2) Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA dengan media pembelajaran *Augmented Reality*, dan 3) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA dengan media pembelajaran *Augmented Reality*. Jenis penelitian ini tergolong *mixed method* dengan pendekatan penelitian yang digunakan adalah *eksplanatori sekuensial*. Adapun sumber data penelitian ini adalah guru dan peserta didik. Selanjutnya, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, tes soal dan wawancara. Lalu teknik pengolahan dan analisis data dengan melalui dua tahap, penelitian ini diawali dengan pendekatan kuantitatif, lalu dilanjutkan dengan pendekatan kualitatif untuk melengkapi dan memperkaya temuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa observasi terhadap aktivitas guru selama tiga pertemuan menunjukkan rata-rata skor sebesar 88,23% dengan kategori Sangat Baik. Hasil angket motivasi belajar juga menunjukkan kategori Sangat Baik pada seluruh indikator, dengan skor tertinggi pada aspek penguatan guru (90%). Wawancara dengan peserta didik bermotivasi tinggi dan rendah mengungkapkan bahwa media *Augmented Reality* mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan semangat belajar, meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat. Hasil tes belajar menunjukkan 89,2% peserta didik berada pada kategori Sangat Baik. Implikasi dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Augmented Reality* layak diterapkan secara luas karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

IMPLEMENTATION OF *AUGMENTED REALITY* LEARNING MEDIA IN SCIENCE LEARNING FOR CLASS V SD INPRES UNGGULAN PURI TAMAN SARI MAKASSAR

Abstract

Keywords:
Augmented Reality,
Natural Science,
Learning Motivation,
Learning Outcomes,
Elementary School

Augmented Reality is an interactive technology that combines the real world and the virtual world. The objectives of this study are: 1) To determine the implementation of *Augmented Reality* learning media in Science learning for Grade 5 students at SD Inpres Unggulan Puri Taman Sari Makassar, 2) To determine the learning motivation of Grade 5 students in Science learning using *Augmented Reality* learning media, and 3) To determine the learning outcomes of Grade 5 students in Science learning using *Augmented Reality* learning media. This type of research is classified as a *mixed-method study*, using a *sequential explanatory research approach*. The sources of data in this study are teachers and students. The data collection methods used were observation, questionnaires, tests, and interviews. The techniques of processing and analyzing the data were carried out in two stages: beginning with a quantitative approach and followed by a qualitative approach to complement and

enrich the findings. The results of this study show that observations of teacher activities during three meetings produced an average score of 88.23%, categorized as Very Good. The results of the learning motivation questionnaire also indicated a Very Good category across all indicators, with the highest score in the teacher reinforcement aspect (90%). Interviews with students with high and low motivation revealed that Augmented Reality media can increase engagement, understanding, and enthusiasm for learning, although there were technical challenges such as limited devices. The learning test results showed that 89.2% of students were in the Very Good category. Overall, Augmented Reality media proved to be effective in increasing students' motivation and learning outcomes. The instrument's content validity was tested through expert judgment and was declared feasible for use. The implication of this study is that Augmented Reality learning media is suitable for wider implementation because it can create interactive, enjoyable, and meaningful learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya berpusat pada proses pembelajaran, karena keberhasilan siswa dalam proses ini menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Setiap peserta didik memiliki karakteristik mental, fisik, perilaku, serta gaya belajar yang berbeda, sehingga sering kali menimbulkan kendala dalam penyampaian materi. Dalam kondisi seperti itu, motivasi menjadi faktor penting yang mendorong siswa untuk belajar lebih tekun, penuh perhatian, dan berusaha keras mencapai hasil yang optimal. Motivasi sendiri dapat bersifat intrinsik, yakni dorongan internal yang muncul dari rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, maupun ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan, nilai, atau dorongan sosial. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung pasif, kurang terlibat, dan pencapaian hasil belajarnya pun rendah. (Umniah 2018)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran penting karena menjadi dasar dalam pengembangan intelektual siswa di masa depan. Namun, kualitas pembelajaran IPA di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil studi internasional seperti PISA menunjukkan bahwa sejak tahun 2000, Indonesia konsisten berada pada peringkat bawah dalam bidang sains. Kondisi ini mengindikasikan perlunya upaya lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. (Hewi and Shaleh 2020) Fakta di lapangan menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam mempelajari IPA masih rendah. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru serta penggunaan media konvensional yang kurang mampu menarik minat siswa maupun mendorong keterampilan berpikir kritis.

Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampai informasi, tetapi juga mampu membantu menjelaskan konsep yang abstrak, meningkatkan pemahaman, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan retensi siswa, membangun sikap positif terhadap mata pelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif. Salah satu inovasi media pembelajaran yang saat ini banyak mendapat perhatian adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini mampu menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara tiga dimensi dan real time, sehingga memungkinkan siswa

berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara lebih konkret.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah motivasi. Peran motivasi dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa. Mengetahui motivasi peserta didik sangat penting dalam meningkatkan semangat belajar sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan apa yang mereka pelajari. (Jainiyah, dkk 2023)

Proses pembelajaran motivasi adalah salah satu komponen dinamis yang sangat penting. Siswa yang tidak berprestasi biasanya tidak disebabkan oleh ketidakmampuan mereka, akan tetapi dikarenakan disebabkan kurangnya dorongan untuk belajar, yang menyebabkan dia tidak berusaha untuk mengembangkan seluruh kemampuan. Kadang-kadang, guru melupakan elemen motivasi dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori. Guru seolah-olah memaksa siswa untuk menerima apa yang dia ajarkan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar dengan cara terbaik, yang tentunya mengakibatkan pencapaian hasil belajar juga buruk. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai komponen penting dalam mendorong siswa untuk belajar. (Sunarti Rahman 2021)

Adapun hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hasil akhir dari kegiatan belajar yang diikuti siswa sehingga terjadi perubahan-perubahan pada diri individu menjadi lebih baik mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan, hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Angga, dkk 2022)

Penggunaan media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, seperti, membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami, dan memberikan mereka kekuatan untuk mengarahkan dan mencapai tujuan pembelajarannya sendiri. Penggunaan media sangat penting untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, karena pada saat proses pembelajaran, media dapat berupa kata-kata, tulisan, dan gambar. Oleh karena itu, pembelajaran melalui media mempunyai potensi lebih besar untuk dinikmati dibandingkan dengan

metode pembelajaran tradisional.(Muhammad, dkk 2021)

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Augmented Reality* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa. Dibandingkan dengan media tradisional, *Augmented Reality* lebih efisien, tahan lama, dan praktis digunakan karena dapat diakses melalui perangkat mobile.(Crisna Wijaya Sukma, dkk 2023) Melalui visualisasi tiga dimensi yang interaktif, siswa dapat mengetahui pengimplementasian media pembelajaran *Augmented Reality* pada pembelajaran IPA, dapat mengetahui hasil belajar IPA peserta didik, dan dapat mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kombinasi kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *sequential explanatory*. Dalam penelitian kombinasi model *sequential explanatory*, tidak berhenti pada pengujian kuantitatif, tetapi dilanjutkan lagi dengan menggunakan metode kualitatif, untuk membuktikan, memperkuat, memperdalam, memperluas, memperlemah dan menggugurkan data kuantitatif yang telah diperoleh pada tahap awal.

Adapun yang menjadi data dalam penelitian ini adalah hasil lembar observasi, angket motivasi belajar, hasil tes belajar dan lembar wawancara merupakan data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Secara rinci dan mendalam mengenal realitas kejadian tersebut. Sementara itu, yang berperan sebagai sumber data adalah guru dan peserta didik.

Dengan instrumen penelitian, peneliti akan dapat menentukan jenis data, sumbernya, metode pengumpulan data, alat pengumpulan data, dan langkah-langkah pembuatan instrumen tersebut. Peneliti menggunakan empat jenis perangkat yang berbeda, yaitu; (1) Lembar Observasi, yang bertujuan untuk mengamati tindakan aktivitas dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran. (2) Lembar Angket, yaitu suatu teknik pengumpulan data informasi yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada peserta didik. (3) Tes Hasil Belajar, tes terdiri sejumlah soal pilihan ganda yang harus dikerjakan peserta didik. (4) Pedoman Wawancara, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas V SD Inpres Unggulan Puri Taman Sari Makassar untuk mengetahui lebih dalam hasil dan

motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality*.

Ada tiga teknik pengumpulan data dalam pendekatan kuantitatif ini yaitu observasi aktivitas guru, angket tentang motivasi belajar dan tes hasil belajar siswa setelah pengimplementasian media *Augmented Reality*. (a) Data lembar observasi guru menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui deskripsi keterlaksanaan pembelajaran media pembelajaran *Augmented Reality* di kelas V. (b) Angket Motivasi Belajar, Pada angket ini, responden disediakan 30 pernyataan yang berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda) dengan masing-masing pernyataan terdiri dari lima tingkat preferensi jawaban yaitu SS, S, KS, TS, dan STS. Skala *Likert* dengan lima tingkat preferensi dan pilihan respons digunakan oleh para peneliti secara khusus. (c) Tes Hasil Belajar, data hasil belajar diperoleh melalui pelaksanaan tes akhir. Analisis terhadap data tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* pengukuran dilakukan berdasarkan nilai tes. Di SD Inpres Unggulan Puri Taman Sari Makassar, batas Kriteria Ketuntasan Minimum.

Untuk ketuntasan individu ditetapkan sebesar 75. Tes terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda, di mana setiap soal memiliki empat opsi jawaban. Jika peserta didik menjawab benar, maka skor yang diberikan adalah 1; sebaliknya, jika salah, skor yang diberikan adalah 0. Analisis dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Langkah-langkah dalam analisis data meliputi (1) Pengumpulan Data., pada langkah ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mengumpulkan data. (2) Reduksi Data, pada langkah kedua, peneliti menyajikan data yang mencakup pendapat guru IPA kelas V

tentang tes motivasi dan hasil dalam proses pembelajaran IPA. (3) Penyajian Data, dengan menyajikan data dan terakhir (4) Verifikasi Kesimpulan, data, kesimpulan, dan interpretasi yang digunakan dalam penelitian harus akurat atau kredibel dengan menggunakan berbagai teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil penelitian ini menjawab rumusan rumusan masalah yang diajukan. Dalam skripsi ini, peneliti menerapkan 3 rumusan masalah yang akan dijawab. Rumusan masalah 1 menggunakan instrumen berupa observasi sedangkan rumusan

masalah 2 menggunakan angket dan rumusan masalah 3 menggunakan soal.

Implementasi Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPA Kelas V.

Adapun hasil rekapitulasi dari aktivitas guru pada proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Augmented Reality* dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Proses Pembelajaran

Pertemuan	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
Pertama	14	82,35%	Sangat Baik
Kedua	15	88,23%	Sangat Baik
Ketiga	16	94,11%	Sangat Baik
Rata-rata		88,32 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa kinerja guru mengalami peningkatan yang signifikan dari setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama guru memperoleh skor 82,35%, kemudian meningkat menjadi 88,23% pada pertemuan kedua, dan mencapai 94,11% pada pertemuan ketiga. Dengan rata-rata skor sebesar 88,32%, maka kinerja guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis media pembelajaran *Augmented Reality* berada pada kategori **Sangat Baik**.

Setelah dilakukan analisis kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai implementasi media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses penerapan media ini melibatkan penggabungan antara objek nyata dan virtual, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui perangkat seluler. Guru menjelaskan bahwa pendekatan ini sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti ekosistem, karena mereka dapat menjelajahi objek secara interaktif.

Namun, guru juga menyampaikan bahwa terdapat kendala dalam implementasinya, yaitu tidak semua peserta didik memiliki perangkat smartphone, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang merata. Meski demikian, secara umum respons siswa terhadap media *Augmented Reality* sangat positif. Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi karena merasa seperti berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui penggabungan objek nyata dan virtual, sehingga siswa dapat belajar secara interaktif. Kendala yang muncul adalah keterbatasan perangkat smartphone pada sebagian siswa, namun secara keseluruhan media ini dinilai efektif, menarik, dan relevan untuk pembelajaran IPA.

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang diteliti. Observasi sendiri adalah cara di mana peneliti atau kolaboratornya merekam informasi berdasarkan apa yang mereka lihat dan alami secara langsung selama proses penelitian berlangsung. (Panarengan Hasibuan, dkk 2023)

Guru yang profesional adalah sosok yang mampu membimbing dan mengembangkan peserta didik sesuai dengan karakter dan potensi masing-masing individu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberadaan guru memegang peranan penting dalam dunia pendidikan, terlebih guru yang memiliki profesionalisme tinggi karena merupakan elemen sentral dalam proses pendidikan. Seorang guru yang profesional mampu menjalankan tugasnya secara optimal. Dalam hal ini, observasi atau pengamatan menjadi sarana yang efektif untuk melakukan

refleksi diri guna meningkatkan kualitas pengajaran dan kinerja guru. (Jaa, 2023)

Motivasi Belajar Peserta Didik kelas V pada Pembelajaran IPA dengan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Adapun data skor angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Indikator	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Aktivitas belajar tinggi	452	81%	Sangat Baik
Tekun dalam mengerjakan tugas	610	87%	Sangat Baik
Ulet dalam menghadapi kesulitan	840	83%	Sangat Baik
Adanya informasi dari guru	700	89%	Sangat Baik
Adanya umpan balik	700	87%	Sangat Baik
Adanya penguatan dari guru	700	90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa seluruh indikator menunjukkan kategori **Sangat Baik**, yang menandakan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*. Indikator tertinggi adalah adanya penguatan dari guru (90%), menandakan bahwa peserta didik merasa dihargai dan mendapat dukungan yang positif selama proses belajar berlangsung. Secara keseluruhan, hasil angket ini menguatkan temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu mendorong motivasi, ketekunan, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Adapun hasil wawancara dengan Alisha sebagai peserta didik kelas V yang memiliki motivasi yang tinggi, Alisha

termotivasi belajar karena guru yang baik dan membuat mudah dipahami. Dorongan utama meraih nilai tinggi adalah untuk membanggakan orang tua. Strategi belajar yang dilakukan mencakup pengaturan waktu yang fleksibel dan pemanfaatan waktu luang seperti malam, siang, atau sore untuk belajar dan mengulang pelajaran. Dalam menghadapi kesulitan, Alisha terbiasa mengulang materi dan bertanya kepada guru.

Ketika merasa bosan, ia memilih membaca komik sebagai penyegaran agar semangat belajar kembali. Mata pelajaran yang paling disukai adalah Matematika karena dianggap menyenangkan seperti bermain game. Pengalaman belajar paling berkesan adalah saat diajar oleh Ibu Zainab di kelas lima karena metode mengajarnya yang efektif dan menyenangkan. Alisha juga menggambarkan interaksi sosial yang positif, baik dengan guru maupun teman-teman melalui candaan dan berbagi cerita. Mata pelajaran yang dirasa sulit adalah IPS, namun ia mampu mengatasinya dengan bertanya pada guru dan mengulang pelajaran di rumah.

Sedangkan hasil wawancara peserta didik motivasi rendah mengungkapkan bahwa ia merasa senang saat pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini dipengaruhi oleh keberadaan teman-teman yang banyak dan guru yang lucu, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik juga tertarik belajar karena teman-temannya asyik. Namun, peserta didik mengakui bahwa ia sering mengalami kesulitan memahami materi pelajaran, terutama karena kurang fokus saat di kelas. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan begadang sehingga sulit tidur di malam hari. Selain itu, suasana kelas yang kadang terganggu oleh teman-teman yang berlari-lari juga membuatnya tidak bisa berkonsentrasi.

Peserta didik pernah merasa tidak bersemangat dalam belajar, khususnya saat tidak ditemani oleh teman. Meskipun demikian, ia memiliki teman belajar yang biasa menemaninya belajar setelah jam pelajaran selesai. Peserta didik tidak mengalami

gangguan belajar dari rumah, namun tantangan utamanya adalah sulit memahami materi karena suasana kelas yang bising. Ia menyukai kegiatan bermain bersama teman saat istirahat, tetapi tidak menyukai suasana kelas yang terganggu oleh teman yang tidak tertib. Dari pengalaman mendapatkan nilai rendah, peserta didik menyadari bahwa ia harus lebih fokus dalam belajar agar dapat meraih yang lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara motivasi belajar tinggi dan motivasi rendah peserta didik dapat disimpulkan bahwa data wawancara juga memperkuat bahwa siswa dengan motivasi tinggi terbiasa mengulang pelajaran, mengatur waktu belajar secara fleksibel, dan belajar untuk membanggakan orang tua. Sementara itu, siswa dengan motivasi rendah masih menghadapi kendala seperti kurang fokus di kelas dan pengaruh lingkungan belajar yang kurang kondusif. Secara umum, media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif, serta meningkatkan ketekunan dan semangat siswa.

Hasil dari motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* didapatkan dari data yang menggunakan instrumen angket dan wawancara. Adapun hasil dari angket motivasi belajar yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum, seluruh indikator berada pada kategori **Sangat Baik**, yang menandakan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

Indikator tertinggi dalam angket adalah adanya penguatan dari guru dengan persentase sebesar 90%. Hasil angket motivasi belajar yang menunjukkan kategori sangat baik mendukung teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan dalam *Self-Determination Theory*, yang membedakan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Penguatan guru yang tinggi (90%) dalam penelitian ini termasuk faktor motivasi ekstrinsik yang berperan penting untuk

meningkatkan semangat dan kepercayaan diri siswa dalam belajar. Umpan balik dan informasi yang jelas dari guru juga sesuai dengan prinsip penguatan positif yang diungkapkan Skinner dalam teori behaviorisme, di mana penguatan dapat meningkatkan frekuensi perilaku belajar yang diinginkan.

Hal ini mencerminkan bahwa peserta didik merasa dihargai, didukung, dan diperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran penguatan dari guru, baik dalam bentuk pujian, dorongan, maupun pengakuan atas usaha siswa, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan motivasi belajar. Ciri-ciri motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan eksternal seperti imbalan, penghargaan, atau tekanan sosial misalnya, nilai, pujian, atau menghindari hukuman.

Siswa menjadi lebih aktif, tekun, dan tidak mudah menyerah dalam memahami materi pelajaran, terutama karena mereka dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak secara lebih konkret melalui teknologi *Augmented Reality*. Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar adalah tekun mengerjakan tugas, menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari. Rifki Afandi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar', JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 2015, 77

Secara keseluruhan, data angket ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi intrinsik siswa, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar mengajar. Hal ini mendukung berbagai studi sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif seperti *Augmented Reality* dapat meningkatkan pemahaman konsep, memperbaiki daya ingat, dan menjadikan siswa lebih fokus serta termotivasi dalam belajar.

Hasil belajar Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Adapun kategorisasi hasil tes belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Kategorisasi Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Tes Belajar Peserta Didik	Jumlah Perolehan	Presentase
Sangat Baik	25	89,2%
Baik	2	7,1%
Kurang	1	3,5%
Sangat Kurang	0	0

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa bahwa dari total keseluruhan peserta didik, sebanyak 25 orang (8,29%) memperoleh hasil dalam kategori **Sangat Baik**, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memahami materi dengan sangat baik dan mencapai kompetensi secara maksimal. Selanjutnya, terdapat 2 orang peserta didik (7,1%) yang masuk dalam kategori **Baik**, yang berarti peserta didik tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran namun masih memiliki ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Sementara itu, terdapat 1 orang peserta didik (3,5%) yang tergolong dalam kategori **Kurang**, menandakan bahwa siswa tersebut belum sepenuhnya memahami materi diajarkan dan memerlukan pendampingan lebih lanjut. Tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori **Sangat Kurang**. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah berhasil mencapai hasil belajar yang memuaskan, dengan hanya sebagian kecil yang masih membutuhkan perhatian khusus.

Hasil analisis deskriptif penelitian ini diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi ekosistem. Pembelajaran ini diikuti

oleh sebanyak 28 peserta didik dan diakhiri dengan tes berupa 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur pencapaian hasil belajar. Hasil belajar siswa yang mayoritas masuk kategori sangat baik juga menguatkan pernyataan dari Gagne yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa sehingga hasil belajar meningkat.

Adapun hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 25 peserta didik (89,2%) masuk dalam kategori **Sangat Baik**, menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah menguasai materi ekosistem dengan sangat baik setelah penggunaan media *Augmented Reality*. Sebanyak 2 peserta didik (7,15) masuk dalam kategori **Baik**, yang berarti mereka juga memahami materi dengan cukup baik namun masih memiliki beberapa kekurangan kecil. Selanjutnya, hanya 1 peserta didik (3,5) yang masuk dalam kategori **Kurang**, dan tidak ada peserta didik (0%) yang termasuk dalam kategori **Sangat Kurang**.

Secara keseluruhan, hasil pembelajaran setelah penerapan media *Augmented Reality* menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh tingginya proporsi siswa yang mencapai kategori Sangat Baik dan minimnya siswa yang berada pada kategori rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented reality* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik materi ekosistem.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk

memperjelas penyampaian informasi agar tidak bersifat terlalu verbal serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.(Afandi 2015) Jelaslah bahwa pengimplementasian media pembelajaran *Augmented Reality* dalam penelitian ini, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA materi ekosistem, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru mengalami peningkatan yang signifikan dari setiap pertemuan. Dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 88,32%, maka kinerja guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis media pembelajaran *Augmented Reality* berada pada kategori **Sangat Baik**.

Sementara itu, hasil rekapitulasi angket respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*, diperoleh data bahwa seluruh indikator mendapatkan skor dengan kategori **Sangat Baik**, dengan persentase tertinggi pada indikator penguatan dari guru (90%). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa aktif, tekun, dan termotivasi dalam pembelajaran, serta mendapat dukungan penuh dari guru melalui informasi, umpan balik, dan penguatan yang diberikan selama proses belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1(1):77.
- Angga, cucu suryana, ima nurwahidah, Dkk. 2022. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 6(4):5877–89.
- Hasibuan, Panarengan, Rezki Azmi, Dimas Bagus Arjuna, and Sri Ulfa Rahayu. 2023. "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method."
- ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat 1(1):8–15.
- Hewi, La, and Muh Shaleh. 2020. "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)." *Jurnal Golden Age* 4(01):30–41. doi: 10.29408/jga.v4i01.2018.
- Jaa, Jurnal Al-amar. 2023. "PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH Cenderung Disebabkan Oleh Pengelolaan Kualitas Ppembelajaran Yang Sering Kali Tidak Pendidikan Agama Islam . Untuk Menciptakan Siswa-Siswa Yang Berkualitas Dan Mampu Merupakan Suatu Keniscayaan ." 4(2):147–60.
- Jainiyah, Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih Ismiasih, and Mariyah Ulfah. 2023. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2(6):1304–9. doi: 10.58344/jmi.v2i6.284.
- Muhammad; Milawati; Darodjat;Harapah Tuti Khairani; Tahrim Tasdin; Hasan. 2021. "Media Pembelajaran."
- Sukma, Crisna Wijaya, Gede Margunayasa, and Basilius Redan Werang Werang. 2023. "Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3(3):4261–75.
- Sunarti Rahman. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (November):289–302.
- Umniah, Husna Faizatul. 2018. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma'arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019." *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro* 1–154.