

## Pengaruh Media *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa

Devi Rahma Danti ✉, Universitas PGRI Madiun

Bambang Eko Hari Cahyono, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

✉ [devirahma288@gmail.com](mailto:devirahma288@gmail.com)

---

**Abstract:** This study aims to determine the effect of using augmented reality media on science subjects on student learning outcomes in class III MIN 2 Madiun City. In this research, the type of research used is quantitative experimental research with the method used is Quasi Experiment Design. The experimental pattern used was the pre-test and post-test group research design. The design used is a Nonequivalent Control Group Design consisting of two groups, namely the experimental group and the control group. This research was conducted at MIN 2 Madiun City class IIIC as the experimental class and IIID as the control class. The research was conducted on an even number of times in the 2022/2023 academic year. From the results of testing the hypothesis obtained  $T_{count} = 3.734$  and  $T_{table} = 2.042$  which means  $T_{count} > T_{table}$ , then  $H_1$  is accepted. Based on these results it can be concluded that there is a significant influence from the use of Augmented Reality Learning media in the Science subject on the learning outcomes of class III MIN 2 Madiun City.

**Keywords:** Natural and Social Sciences, Augmented Reality, Learning Outcomes

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Kota Madiun. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode yang dipakai adalah *Quasi Experiment Design*. Pola eksperimen yang dipakai yaitu menggunakan rancangan penelitian kelompok rancangan penelitian kelompok Pretes dan Postes. Adapun rancangan yang dipakai berupa *Nonequivalent Control Group Design* dengan terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Kota Madiun kelas IIIC sebagai kelas eksperimen dan IIID sebagai kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh  $T_{hitung} = 3,734$  dan  $T_{tabel} = 2,042$  yang berarti  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Kota Madiun.

**Kata kunci:** IPAS, *Augmented Reality*, Hasil Belajar

---



## PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah definisi dari suatu capaian keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran tertentu di sekolah. Hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk skor yang dihasilkan dari tes yang dilakukan pada sejumlah mata pelajaran tertentu. Pada dasarnya, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapatkan setelah proses belajar. Perubahan yang dimaksud meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dituangkan dalam nilai yang dapat berupa angka ataupun lambang huruf dengan beberapa kompetensi yang harus dipenuhi.

Menurut Rahman (2021) hasil belajar yaitu keahlian yang harus dipenuhi seseorang dalam pengembangan kemampuannya melalui mekanisme yang dilakukan dengan menggunakan kombinasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketika seseorang mendapatkan keahlian dalam jangka waktu yang relatif lama, mereka akan mengalami perubahan dan memperoleh pengetahuan tentang apa yang dipelajari dan apa yang mereka peroleh dengan berbagai cara yang melekat pada dirinya secara permanen. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai akumulasi angka atau nilai yang dihasilkan dari penilaian satu pelajaran. Tasya (2019) mendefinisikan hasil belajar sebagai keahlian yang ada pada diri seseorang atau siswa yang telah mengikuti dan mendapat pengalaman belajar, hal ini dilihat dari perbedaan tingkah laku sebelum dan sesudah perlakuan. Kemudian, Irawati (2021) mengemukakan pengertian hasil belajar sebagai akibat dari proses pembelajaran memberikan pengaruh berupa perubahan tingkah laku seseorang. Perubahan yang dimaksud yaitu berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang dituangkan berupa lambang huruf maupun angka dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Seperti yang dinyatakan oleh Sapriyah (2019) hasil belajar berupa perubahan mental yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap yang meningkat ketika dibandingkan dengan sebelum siswa belajar. Sependapat dengan hal tersebut Somayana (2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa adalah hasil akademik yang dicapai siswa melalui ujian dan tugas, serta aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar mereka. Dengan mempertimbangkan berbagai pendapat di atas, diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang didapatkan dari apa yang dipelajari, diketahui, serta diperoleh siswa melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar kurikulum merdeka berfokus pada pencapaian 6C. Seperti yang telah dikemukakan oleh Hastuti (2022), 6C tersebut yaitu karakter, kewarganegaraan, berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan penerapan tersebut diharapkan dapat mewujudkan profil pelajar Pancasila. Pada pembelajaran IPAS, hasil belajar atau capaian fase B mencakup peserta didik yang mengidentifikasi hubungan antara pengetahuan yang baru mereka pelajari dan bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berhubungan satu sama lain di lingkungan sekitar mereka. Hasil belajar IPAS didapatkan ketika siswa dapat menyelesaikan problematika yang bersangkutan dengan kehidupan yang mereka alami setiap hari. Siswa dikatakan telah menguasai materi yang dipelajari apabila menunjukkan kemampuan berupa berani mengajukan gagasan, menalar, melakukan penyelidikan, investigasi, percobaan, berkomunikasi, menyimpulkan, menyembunyikan, dan menerapkan apa yang sudah mereka lakukan (Kemendikbudristek BSKAP, 2022).

Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal tentunya tidak semata-mata hanya mengandalkan materi saja. Berbagai upaya dapat dilakukan mendukung peningkatan hasil belajar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar sangatlah penting. Arsyad (2016)

menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat pesan dan informasi menjadi lebih jelas, yang dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Media, sebagai teknologi pendidikan, dapat membantu merangsang siswa tetap termotivasi untuk mencapai tujuan belajar mereka dengan menyampaikan pesan. Nurfadhillah (2021) menyatakan lima peran media pembelajaran: (1) mendukung desain pengetahuan, (2) memberikan informasi untuk mencari tahu apa yang mendukung pengetahuan, (3) memungkinkan peserta didik untuk menyampaikan pendapat atau argumen, (4) meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, dan (5) menawarkan bantuan dan sumber daya untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia.

Di era yang modern seperti sekarang ini media pembelajaran dituntut untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Guru dan dosen saat ini telah banyak yang memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah penting. Artinya, teknologi media pembelajaran dapat membantu baik siswa ataupun guru untuk kegiatan pembelajaran di kelas dan di luar kelas.

Media pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran tersebut salah satunya adalah *augmented reality*. "*Augmented reality*" adalah istilah yang mengacu pada antarmuka virtual yang, dalam dua dimensi atau tiga dimensi, menambah atau meningkatkan apa yang kita lihat dengan memasukkan konten digital tambahan ke dunia nyata. Menurut Chen (2019) Teknologi *Augmented Reality* (AR) yaitu teknologi yang mampu menggabungkan informasi dari dunia nyata ke dalam dunia virtual yang tampak seolah-olah nyata. Media ini memanfaatkan multimedia, sensor, pemodelan tiga dimensi, pelacakan dan registrasi real time dan interaksi cerdas secara teknis. Konsepnya adalah bahwa setelah simulasi, informasi virtual yang dihasilkan media komputer, berupa tulisan, gambar, bentuk tiga dimensi, video, suara, dan lain-lain., dapat diterapkan ke dunia nyata. Dengan cara ini, peningkatan dunia nyata dicapai karena kedua jenis data saling melengkapi. Qorimah (2022) menyatakan media *augmented reality* yaitu media yang mampu menampilkan gambar, video, suara, dan tulisan sekaligus yang dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan sebenarnya. Maksudnya adalah bahwa media AR ini memberikan kesan bahwa siswa dapat merasakan secara langsung apa yang mereka lihat.

Media pembelajaran yang biasanya menggunakan buku teks, gambar, dan presentasi slide dapat diganti dengan media pembelajaran virtual yang lebih interaktif dan tampak seolah nyata dengan media AR. Saat mempelajari bagian tubuh tumbuhan, bacaan mata pelajaran ini tidak cukup untuk memberikan penjelasan yang jelas kepada siswa, alasannya karena bagian tubuh tumbuhan merupakan kumpulan benda-benda nyata (akar, batang, daun, bunga, buah, dll.), dengan seluk-beluknya, misalnya jenis-jenis akar. Model material seperti ini lebih masuk akal jika diperkenalkan dalam struktur visual sebagai gambar tiga lapis.

Untuk mendukung penelitian ini, dilakukan studi penelitian terdahulu sebagai bahan rujukan. Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Maya Nuraini Faiza, dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa". Menurut hasil penelitian, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi ragam pakaian adat Indonesia telah berhasil meningkat saat diberi perlakuan dengan menggunakan media AR. Hasil uji coba yang diberikan menunjukkan nilai pretes sebesar 33% siswa tuntas dan berdasarkan nilai pengetahuan diperoleh hasil 100% siswa telah tuntas dengan penggunaan media pembelajaran *augmented reality* (Faiza, 2021). Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Arrofa Acesta dan Milla Nurmaylany yaitu "Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media AR berdampak terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dari nilai perhitungan yang menghasilkan Thitung 4,83 lebih besar dari ttabel 2,02, yang

menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima (Acesta, 2018).

Merujuk pada latar belakang di atas, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian dilakukan tentang “Pengaruh Media *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen design* yaitu metode yang memungkinkan peneliti tidak bisa berkontribusi secara penuh untuk melakukan pengontrolan terhadap variabel-variabel luar yang memengaruhi dalam pelaksanaan penelitian.

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pola yang digunakan berupa pretes dan postes. Rancangan tersebut bertujuan untuk menguji hipotesis tentang adanya perubahan terhadap perlakuan yang telah diujikan melalui eksperimen. Penelitian ini bermaksud untuk mencari apakah terdapat pengaruh dari penerapan media *augmented reality* pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini menjelaskan bahwa penelitian akan dilakukan dengan membandingkan penggunaan perlakuan media *augmented reality* yang akan diujikan di MIN 2 Kota Madiun. Kelas eksperimen yaitu kelas IIIC yang akan diberi perlakuan dengan media *augmented reality* sedangkan kelas IIID sebagai kelas control tanpa perlakuan. Perlakuan tersebut guna mengetahui pengaruh media *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 2 Kota Madiun.

## **HASIL PENELITIAN**

### **A. Uji Prasyarat**

Uji prasyarat penelitian terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Data yang akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yaitu data yang diperoleh dari perhitungan data melalui pretes dan postes pada kelas eksperimen yaitu kelas IIIC dan kelas kontrol yaitu kelas IIID. Adapun pengujian prasyarat sebagai berikut:

#### **1. Uji Normalitas**

Berikut data hasil analisis uji normalitas pretes dan postes. Dari analisis uji normalitas pada kelas eksperimen menggunakan data pretes didapatkan nilai  $L_{hitung} (0,143) < L_{Tabel} (0,161)$  dinyatakan  $H_0$  diterima. Sementara itu, hasil uji normalitas pada kelas kontrol yang diperoleh dari nilai pretes didapatkan hasil  $L_{hitung} (0,149) < L_{Tabel} (0,161)$  dinyatakan  $H_0$  diterima. Kesimpulannya yaitu data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil analisis uji normalitas posttest pada kelas eksperimen yaitu nilai  $L_{hitung} (0,148) < L_{Tabel} (0,161)$  dengan  $H_0$  diterima. Sementara itu, uji normalitas postes pada kelas kontrol diperoleh  $L_{hitung} (0,154) < L_{Tabel} (0,161)$  dengan  $H_0$  diterima. Dapat disimpulkan data yang diperoleh berasal dari kedua kelas dengan populasi yang berdistribusi normal. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

**TABEL 1.** Hasil Uji Normalitas

	Kelas	$L_{Hitung}$	$L_{Tabel}$	Keputusan	Kesimpulan
Pretes	Eksperimen	0,143	0,161	$H_0$ Diterima	Berdistribusi normal
	Kontrol	0,149	0,161		
Postes	Eksperimen	0,148	0,161	$H_0$ Diterima	Berdistribusi normal
	Kontrol	0,154	0,161		

## 2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data pretes diperoleh  $F_{hitung} = 1,324$ . hasil tersebut dibandingkan menggunakan  $F_{tabel}$  yang diperoleh dari  $\alpha = 0,05$  dan  $dk (n_1-1; n_2-1)$ , sehingga diperoleh  $F_{tabel} 1,861$ . kriteria uji homogenitas yaitu  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ . Sehingga hasil perhitungan didapatkan yaitu  $1,324 \leq 1,861$  dengan kriteria  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan kedua sampel berasal dari populasi dengan varian yang homogen.

Untuk hasil analisis dari uji homogenitas data postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1,002$ . hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh  $1,002 \leq 1,861$  maka  $H_0$  diterima. Dengan begitu dapat disimpulkan pula bahwa sampel berasal dari populasi dengan varian yang homogen. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**TABEL 2.** Hasil Uji Homogenitas

Jenis	Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keputusan	Keterangan
Pretes	Eksperimen	58,621	1,324	1,861	$H_0$ diterima	Berdistribusi Normal
	Kontrol	44,282				
Postes	Eksperimen	53,707	1,002	1,861		
	Kontrol	53,592				

## 3. Uji Hipotesis

Penerapan media *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS terbukti lebih baik pada kelas yang diberi perlakuan yaitu kelas IIIC MIN 2 Kota Madiun. Pengujian yang dilakukan yaitu menggunakan uji T dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Dari uji hipotesis yang dilakukan diperoleh analisis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu  $T_{hitung} = 3,734$  dan  $T_{tabel} = 2,042$  dengan kriteria uji yaitu  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima. Berdasarkan uji yang dilakukan yaitu  $3,734 > 2,042$  dengan begitu maka  $H_1$  diterima, maka kesimpulannya media *augmented reality* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IIIC. Perolehan hasil tersebut dapat dilihat dan didukung dari hasil rata-rata pretes dan postes siswa. Hasil postes pada kelas eksperimen sebesar 60,83 dan pada kelas kontrol sebesar 61,17. sedangkan hasil postes pada kelas eksperimen sebesar 86,17 dan pada kelas kontrol sebesar 80,83. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat dari tabel berikut.

**TABEL 3.** Hasil Uji Hipotesis

Jenis	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keputusan	Hasil
Postes	3,734	2,042	$t_{hitung} > t_{tabel}$	$H_1$ diterima

## PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan inovasi dan ide guru untuk mencegah pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Selain itu, penting untuk memilih media yang tepat untuk materi pembelajaran karena media pembelajaran yang dipakai terkadang tidak sama dengan materi yang diberikan. Media berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk membantu kegiatan belajar salah satunya yaitu media *augmented reality*. Media ini memungkinkan guru memaparkan materi dengan lebih mudah. Untuk menyajikan materi yang digabungkan dengan media AR yaitu menggunakan kartu khusus yang berisi gambar-gambar yang terkait dengan materi pembelajaran yang digunakan. Gambar ini kemudian discan menggunakan ponsel, sehingga menjadi gambar 3D. Pembelajaran menjadi semakin menarik karena gambar yang berubah seolah-olah nyata. Dilihat dari respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung, terlihat begitu antusias dan tertarik untuk belajar..

Peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas III MIN 2 Kota Madiun. Seperti yang ditunjukkan oleh uji normalitas dan homogenitas, penggunaan media *Augmented Reality* sangat efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* selain mempengaruhi hasil belajar, juga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil perbedaan nilai rata-rata pada skor pretes dan postes atau sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan media *augmented reality*. Hasil postes siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil postes. Dengan begitu media *augmented reality* juga terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian dikatakan telah terbukti memberikan pengaruh terhadap kemampuan hasil belajar siswa dengan pemberian perlakuan menggunakan media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 2 Kota Madiun. Penelitian sebelumnya oleh Meyninda Destiara tahun 2020 menunjukkan penggunaan media AR efektif diterapkan sebagai media pembelajaran, jadi ketika peneliti menggunakannya, terlihat praktis dan gampang dipakai (Destiara, 2020).

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena siswa diberikan kesempatan untuk melihat bagian tubuh tumbuhan secara langsung dengan media AR selama kegiatan pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dua arah kenampakan bagian tubuh tumbuhan tersebut; mereka juga dapat melihat gambar dan animasi secara visual bagian tubuh tumbuhan yang seolah dituangkan dalam lingkungan nyata baik berupa dua dimensi maupun tiga dimensi. melalui alat pembelajaran AR. Selain itu, menyampaikan materi tentang proses fotosintesis hanya berbantuan buku teks masih tergolong kurang untuk merangsang siswa lebih memahaminya karena kurang interaksi antara siswa dan guru. Namun, dengan penggunaan media pembelajaran AR, siswa dapat memahami proses fotosintesis dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan media teknologi mampu menayangkan materi lebih jelas dan nyata, sehingga siswa dapat melihat objek tiga dimensi secara langsung, seolah olah mereka benar-benar ada dihadapannya.

Berdasarkan penelitian yang dilihat dari hasil uji hipotesis di kelas eksperimen memperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 3,734 dan  $t$  tabel sebesar 2,042. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan memakai media *augmented reality* lebih efektif karena mampu merangsang siswa untuk bersemangat mengikuti pelajaran sehingga memengaruhi perolehan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Perlakuan yang diberikan kepada siswa menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan gairah dan memberikan motivasi peserta didik untuk belajar, serta meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti jalannya pembelajaran. Menurut Zulfahmi (2020), pemanfaatan AR sebagai alat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berpotensi untuk menarik keinginan siswa untuk belajar dan menghasilkan respon positif. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Acesa (2018) dimana pemakaian media AR pada mata pelajaran IPA dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dari sebelumnya. Selain hasil belajar meningkat minat dan motivasi siswa pun juga ikut terbentuk dikarenakan

pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik dan lebih efektif. Hal serupa dikemukakan oleh Qorimah (2022) di mana media AR mampu memfasilitasi serta memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga merangsang imajinasi mereka yang berupa kemampuan mengingat, kemampuan memahami, kemampuan mereapkan, dan menganalisis. Dengan begitu hasil belajar siswa juga meningkat.

Dalam pendidikan, AR adalah salah satu bidang teknologi yang membantu guru dan siswa untuk terlibat aktif dengan mengikutsertakan panca indera yang lebih banyak dari biasanya indera saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, AR menciptakan lingkungan pendidikan lebih interaktif, menyenangkan dan produktif dari sebelumnya. Oleh karena itu, AR mampu menjadi daya Tarik siswa sehingga mempermudah guru dan juga siswa dalam kegiatan pembelajaran (Tekedere, 2016; Putri, 2016; Prasetya; 2020). Meslilesi (2017) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media AR dapat membantu siswa mempelajari materi virus dengan lebih baik dan lebih mudah karena media AR dapat menggambarkan materi secara visual dengan lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.

Dengan lebih banyaknya keinginan untuk belajar, siswa menjadi lebih kreatif, lebih membangkitkan kecerdasan emosi, dan lebih kompetitif dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Pembelajaran dengan media AR juga dapat menarik perhatian siswa, menciptakan proses menjadi lebih aktif dan efisien. Penggunaan media belajar *Augmented Reality* sebagai alat pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi pelajaran. Dengan begitu, menjadikan konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Proyeksi objek 3D yang ditampilkan, memberikan kesempatan visual yang menarik dan membuat pembicara lebih fokus pada materi yang diajarkan. Karena dianggap tepat, pemanfaatan media *augmented reality* (AR) dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keinginan siswa untuk belajar. Selain itu, AR membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menyenangkan (Pratama, 2018; Kamiana dkk, 2019).

## SIMPULAN

Ditarik dari pemaparan hasil penelitian serta pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* terbukti memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS di kelas IIIC. Terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat dan menjadi lebih baik pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan media *augmented reality*. Media *augmented reality* mampu memberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan siswa baik itu kemampuan berpikir kritis berimajinasi, dan memberikan stimulus yang mampu merangsang peningkatan hasil belajar. Dibuktikan melalui olah data berupa hasil tes yang diperoleh dari hasil belajar pada pembelajaran IPAS yang telah diuji dan menghasilkan Thitung = 3,734 dan Ttabel = 2,042.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. Didaktik : *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.79>
2. Arsyad, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Ed. Revisi, Cet. 19. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
3. Faiza, Maya Nuraini. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 8686 – 8694.

4. Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
5. Kamiana, K A., dkk. (2019). “Pengembangan Augmented Reality Book sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android”. *KARMAPATI*, 8 (2): 6- 7. <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
6. Mesliles, M. I., dkk. (2017). “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virus dalam Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA (Studi Kasus: SMA Negeri 7 Pontianak)”. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5 (2). 84-99. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/18515>
7. Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
8. Prasetya, Septian D & Anistyasari, Y. (2020). “Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Markeless Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal IT-EDU*, 5 (1). 472-187. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37933>.
9. Putri, W. M., dkk. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Alat Optik”. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, V. 84. <https://doi.org/10.21009/0305010218>.
10. Qorimah, E. N., & Sutama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
11. Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302.
12. Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
13. Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–662.
14. Tekedere, H & Goker, H. (2016). “Examining the Effectiveness of Augmented Reality Application in Education: A Meta-Analysis”. *International journal Of Environmental & Science Education*, 11 (16): 9470. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1118774>
15. Zulfahmi, M. (2020). “Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa”. *Jurnal IT-EDU*, 5 (1): 340-357. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37491>
16. Zulfahmi, Mochamad. (2020). Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Dan Respon Siswa. *Jurnal IT-EDU*. 5(1), 334-343