

Penggunaan Media Pembelajaran *Berbasis Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS-IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo

Danyk Eko Lestari ✉, Universitas PGRI Madiun

Muhammad Hanif, Universitas PGRI Madiun

✉ syahdandanyk@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effectiveness of using Augmented Reality (AR) as a learning media to enhance motivation and learning outcomes in Integrated Science and Social Studies (IPAS-IPS) for fifth-grade students at SD Negeri 1 Josari, Jetis District, Ponorogo Regency. This research adopts an action research approach, conducted by the classroom teacher, focusing on improving teaching practices and processes. The cooperative learning cell method was implemented across two cycles, each consisting of four stages: (1) Planning phase, (2) Action phase, (3) Observation phase, and (4) Reflection phase. The results of this study using Augmented Reality learning media showed that in both cycles I and II, as indicated in Table 4.20, with a minimum passing grade (KKM) set at 75, in cycle I, 6 students or 30% did not achieve passing grades (< KKM), while 14 students or 70% achieved passing grades (> KKM). In cycle II, only 2 students or 10% did not achieve passing grades (< KKM), whereas 18 students or 90% achieved passing grades (> KKM). This indicates a 20% increase in the level of mastery with the use of Augmented Reality learning media.*

Keywords: *Learning Motivation, Learning Outcomes in Science and Social Studies (IPAS-IPS), Augmented Reality*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dapat/tidaknya penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*). penelitian ini dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran, menerapkan metode atau pendekatan kooperatif *learning cell* melalui dua siklus, dan masing masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu (1) Tahap penyusunan rencana tindakan; (2) Tahap pelaksanaan tindakan; (3) Tahap pengamatan atau observasi dan (4) Tahap perfleksian. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini dengan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* bahwa pada siklus I dan II, sebagaimana table 4.20 apabila KKM ditetapkan 75 maka pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 30% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 orang atau 70% (perolehan nilai > KKM), sedangkan pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sejumlah 2 siswa atau 10% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 18 siswa atau 90% (perolehan nilai > KKM), hal ini berarti dengan media pembelajaran *Augmented Reality* terjadi kenaikan ketuntasan sebesar 20%.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPAS-IPS, *Augmented Reality* (AR)

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah suatu pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Sistem pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah Merdeka Belajar yaitu suatu pendekatan yang dilakukan supaya siswa dan mahasiswa bisa memilih pelajaran yang diminati.

Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik di kelas. Hariyanto dalam (Edukasi Elektro dan Herniawan t.t.) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa untuk saling bertukar informasi. Melihat perkembangan zaman yang begitu pesat, perlu sebuah inovasi dalam pembelajaran supaya tujuan pendidikan dapat dicapai dengan optimal. Kaitannya dengan hal ini dalam pelaksanaan pembelajaran, menggunakan media yang menarik dan menyenangkan yang dapat menggugah motivasi belajar siswa. Menjadi guru yang kreatif profesional dan menyenangkan dituntut memiliki kemampuan menggunakan dan memilih media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Media pembelajaran efektif dan interaktif menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Guru perlu merangsang untuk terjadinya proses berpikir, membantu tumbuhnya sikap kritis siswa dan dapat mengubah pandangan siswa. Guru dalam pembelajaran berupaya untuk mencapai ketuntasan belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa memiliki motivasi dalam belajar dan hasil belajar yang baik.

Namun kenyataannya di kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo, guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar masih berupa media gambar dan media cetak. Guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dengan ceramah. Hal ini terjadi pada mata pelajaran IPAS-IPS yang kenyataannya lebih membutuhkan media yang lebih interaktif sesuai dengan konten untuk pemahaman siswa lebih mendalam. Dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Diantaranya adalah siswa merasa malas mengikuti proses pembelajaran, siswa pasif dalam pembelajaran, siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang kemauan dalam mengerjakan soal.

Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru di kelas V SDN 1 Josari, Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo cenderung menggunakan media pembelajaran gambar dan media cetak serta dalam penjelasan materi guru menggunakan metode ceramah. Sehingga hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan.

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPAS-IPS Kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa, yang mencapai ketuntasan hasil belajar hanya 7 siswa atau 35% siswa yang sesuai harapan dan 13 atau 65% siswa belum sesuai dengan ketuntasan.

Berdasarkan kenyataan di lapangan ini, maka peneliti berupaya untuk memecahkan permasalahan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Peneliti akan melaksanakan penelitian apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas V SDN 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo.

Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Di zaman sekarang ini, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi serta mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Tidak menutup

kemungkinan jika dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan media yang serba teknologi. Dikutip dari Sadiman (dalam Netriwati dan Lena, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna.

Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik dengan berbagai macam ilustrasinya adalah media teknologi *augmented reality* (AR). *Augmented Reality* telah menjadi salah satu inovasi terdepan dalam bidang pendidikan. *Augmented reality* menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen virtual secara real-time, menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif bagi para pelajar di segala tingkatan. Menurut Hidayat (Anon t.t.-a), *Augmented Reality* adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. Sebagai contoh adalah saat pembawa acara televisi membawakan berita, ada animasi atau objek virtual yang ikut bersamanya, jadi seolah-olah dia berada di dalam virtual tersebut, padahal sebenarnya itu adalah teknik penggabungan antara dunia virtual dengan dunia nyata yang dinamakan dengan *Augmented Reality*.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menciptakan objek virtual 2D maupun 3D yang diterapkan dalam kondisi real, kemudian objek maya tersebut diproyeksikan dalam waktu *realtime* dan semakin dekat dengan lingkungan nyata sistem tersebut. (Hamdani dan Sondang Sumbawati t.t.-a).

Jadi, media pembelajaran canva adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini juga lebih interaktif, efektif dalam penggunaannya dan mudah dioperasikan, lebih menarik untuk dibuat menjadi media pembelajaran.

Motivasi Belajar

Sadirman dalam (Setiyaningsih dkk. 2020) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Kompri dalam (Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu untuk memulai sesuatu kegiatan atau aktifitas belajar atas kemauannya sendiri atau minat individu dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu tersebut dapat tercapai.

Hasil Belajar

Rusman dalam (Anon t.t.-c) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial.

Endang Sri Wahyuni (2020:65) dalam (Anon t.t.-b) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo. Sekolah tersebut mengikuti Kurikulum Merdeka. Waktu penelitian mulai dari pengajuan judul pada bulan Oktober 2023 sampai penyusunan laporan pada bulan Mei 2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, dapat secara individu maupun kelompok, yang dilaksanakan di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan tujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran. (Sutoyo, 2020)(Anon t.t.-d). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yaitu peneliti tidak melakukan peneliti sendiri, melainkan berkolaborasi (bekerjasama) dengan salah seorang guru kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo, dengan jumlah 20 siswa terdiri dari 9 siswa putri dan 11 siswa putra. Dalam pengumpulan data Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi studi kepustakaan, pengamatan dan observasi, dokumen, dan tes. Prosedur penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) ini mengacu pada rancangan Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu (1) tahap penyusunan rencana tindakan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) tahap pengamatan atau observasi; dan (4) tahap refleksi.

Hasil Penelitian

Penelitian ini didasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 1 Josari, diketahui bahwa saat mengajar pembelajaran IPAS-IPS khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Raya guru kelas V SD Negeri 1 Josari belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, saat proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan gambar sehingga siswa merasa bosan dan lebih aktif bermain sendiri. Dari hasil prasiklus pelajaran IPAS-IPS siswa belum memenuhi standar presentase minimal. Dalam penelitian ini, penulis memperoleh data dari guru kelas V pada mata pelajaran IPAS-IPS tentang motivasi belajar siswa yaitu berdasarkan hasil persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik yaitu 54.38 %, dapat dilihat bahwa tingkat antusias peserta didik termasuk dalam kategori cukup. Untuk hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 1. Hasil belajar kognitif pra siklus

Jumlah nilai	1392
Rata-rata nilai siswa	70
Jumlah siswa yang tuntas	7
Presentase tuntas	35%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	13
Presentase tidak tuntas	65%

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1 bahwa hasil belajar kognitif siswa masih sangat rendah. Dimana siswa yang tuntas dalam belajar hanya terdapat 7 siswa atau 35% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas dalam belajar berjumlah 13 siswa atau 65%. Selain itu diketahui nilai rata-rata siswa 70, sedangkan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas V adalah $\geq 75,00$ maka dapat dikatakan tingkat ketuntasan dalam belajar siswa masih rendah dari yang sebenarnya yaitu $\geq 75,00$. Dari hasil diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada materi Indonesiaku Kaya Raya.

Siklus I

Tindakan siklus I dilakukan selama 2 jam pertemuan. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* yang menarik penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. Pada siklus I kegiatan pembelajaran siswa diperkenalkan media *Augmented Reality* dan proses penggunaannya. Selama proses pembelajaran siswa dibagi menjadi lima kelompok belajar. Setelah berdiskusi siswa diminta untuk mempresentasikan di depan kelas, dan kemudian peneliti memberi saran dan masukan hasil diskusinya. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti, peneliti membagi lembar kerja yang harus dikerjakan secara mandiri. Dalam proses pembelajaran peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru. Dari hasil Observasi dan tes dapat dilihat ketuntasan belajar atau KKM IPAS-IPS untuk TP 6.3 dan TP 6.4 pada siswa kelas V SD Negeri 1 Josari ditetapkan 75 maka siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 30% (perolehan nilai <KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 siswa atau 70% (perolehan nilai > KKM). Seperti pada diagram berikut:

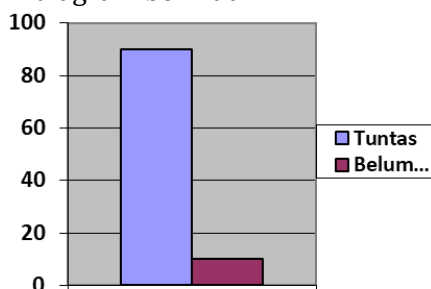


Gambar 4.4.: Grafik Persentase Ketuntasan Siklus I

Sebagian besar siswa (80%) memperoleh nilai di atas atau setidaknya mendekati rata-rata kelas, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Puncak distribusi frekuensi terjadi pada nilai 80.00, yang menunjukkan bahwa sejumlah siswa memperoleh nilai dalam kisaran tersebut. Masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata, seperti yang diperlihatkan oleh beberapa nilai di bawah 70.00.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Mei 2024 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit, sebagai tindak lanjut kegiatan siklus I. Pada siklus II Guru (peneliti) dan kolaboran menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Siswa ditugasi memperbaiki hasil dari permasalahan yang ada dalam belajar IPAS dengan media *Augmented Reality* (AR). Masing-masing kelompok menggunakan media AR dan mendiskusikan masalah yang sudah ditemukan kemudian diidentifikasi dan dianalisis untuk dijadikan kajian. Pada akhir pembelajaran guru (peneliti) dan kolaboran melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar IPAS dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Dari hasil observasi diperoleh data seperti dalam diagram berikut:



GRAFIK 2. Diagram observasi

Persentase ketuntasan Siklus II

Sebagian besar siswa (90%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum atau lebih tinggi dari rata-rata kelas, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa mendapatkan nilai di atas rata-rata kelas, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media AR telah memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. AR dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II, dapat diuraikan bahwa penggunaan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran IPAS-IPS Pada Kelas V SD Negeri 1 Josari mulai dari prasiklus, siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan yang signifikan.

TABEL 2. *Perbandingan Aktifitas Guru dalam Pembelajaran pada Pra, Siklus I dan Siklus II*

No	Kegiatan Guru	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria
1	Pendahuluan	72	B	88	SB	96	SB
2	Kegiatan inti	78	B	80	SB	90	SB
3	Penutup	84	SB	88	SB	92	SB
	Rata rata	78.00	B	85.33	SB	92.67	SB

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat dikatakan bahwa aktifitas guru dalam pembelajaran selalu meningkat karena dalam kegiatan guru pra siklus mendapat nilai 72, siklus I 88 dan siklus II 96. Pada kegiatan inti pada pra siklus mendapat nilai 78, siklus I 80 dan siklus II 90. Sedangkan pada kegiatan penutup pada pra siklus mendapat nilai 84, siklus I 88 dan siklus II 92.

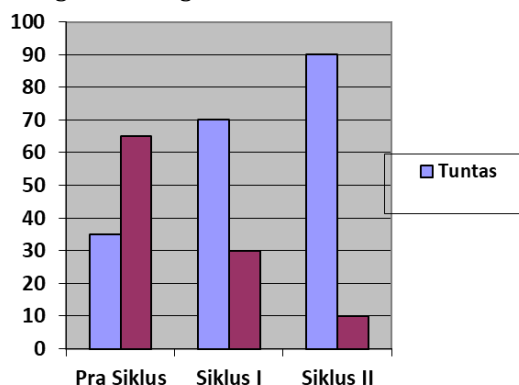
Tingkat keaktifan siswa dalam kelompok juga mengalami kenaikan yang signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan Media *Augmented Reality* dalam KD 3.3 dan KD 4.3. Dari 20 siswa semua mengalami peningkatan, tidak ada satupun siswa yang tidak mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil belajar dalam pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel perbandingan tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

TABEL 3. *Rekap Tingkat Ketuntasan Siswa pada pra siklus, Siklus I dan Siklus II*

No	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	7	14	18
2	Belum tuntas	13	6	2
	% Ketuntasan	35%	70%	90%
	% naik		35%	20%

Dalam bentuk grafik sebagai berikut :



GRAFIK 3. Ketuntasan belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Perbandingan Ketuntasan Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Dilihat dari ketuntasan dan rekap hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagaimana tabel 4.20 apabila KKM ditetapkan 75 maka dapat dikatakan :

- Pada pra siklus siswa yang belum tuntas sebanyak 13 orang atau 65%, (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas adalah sebanyak 7 orang atau 35% (perolehan nilai > KKM),
- Pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 30% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 orang atau 70% (perolehan nilai > KKM),
- Pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 2 siswa atau 10% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 18 orang atau 90% (perolehan nilai > KKM),

Keadaan ini berarti dengan media *Augmented Reality* dalam materi pokok Indonesiaku Kaya Raya yaitu keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing TP 6.3 IPAS-IPS untuk TP 6.3 yaitu mengidentifikasi keanekaragaman hayati beserta persebarannya Dan TP 6.4 yaitu mengidentifikasi keanekaragaman hayati yang ada di daerahnya terjadi kenaikan ketuntasan sebesar 55%. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Bahrul Afandi dalam (Hamdani dan Sondang Sumbawati t.t.-b) yang menyatakan terjadi peningkatan hasil belajar setelah peserta didik diberikan *treatment* berupa media pembelajaran Mobile AR dilihat dari presentase kenaikan hasil belajarnya, media Mobile AR mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 56%. Dengan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan berbagai temuan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media *Augmented Reality* yang digunakan dalam pembelajaran akan terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS.

SIMPULAN

Atas dasar pembahasan pada siklus I dan II dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo dilakukan dengan baik, hal ini dapat mendorong; (a) Penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPAS-IPS di kelas V SDN 1 Josari. Dari hasil evaluasi, penerapan AR dilakukan dengan baik. (b) Penggunaan AR mampu memberikan dorongan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Interaktivitas dan daya tarik visual dari AR memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa; (c) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS-IPS juga meningkat setelah penerapan AR. Hal ini menunjukkan bahwa AR dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran; (d) Secara keseluruhan, penggunaan AR dalam pembelajaran di kelas V SDN 1 Josari memberikan dampak positif baik dari segi motivasi maupun

hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan potensi AR sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam konteks pendidikan.

2. Sedangkan berdasarkan tes unjuk kerja yang telah dilakukan diperoleh data, dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), apabila KKM ditetapkan 75 maka pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 30% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 orang atau 70% (perolehan nilai > KKM). Sedangkan pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 2 siswa atau 10% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 18 orang atau 90% (perolehan nilai > KKM), hal ini berarti dengan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), dalam pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas V SD Negeri 01 Josari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo mengalami kenaikan ketuntasan sebesar 20%.

SARAN

Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran IPAS-IPS, oleh sebab itu media AR ini sebaiknya digunakan dalam upaya meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. Guru harus menjadi motor penggerak utama dalam membangun semangat dan motivasi dalam pembelajaran IPAS-IPS sehingga mampu merubah motivasi siswa dan hasil belajar baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Guru harus mampu memberikan kesempatan pada kondisi yang menyenangkan dalam membimbing siswa agar pembelajaran IPAS-IPS dapat dilaksanakan dengan lancar serta mendekati kesempurnaan.

DAFTAR PUSTAKA

Anon. t.t.-a. "AR Hidayat 2015."

Anon. t.t.-b. *HUBUNGAN ANTARA PARTISIPASI ORANG TUA DAN KECERDASAN INTRAPERSONAL DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD SWASTA METRO SELATAN KOTA METRO (Skripsi)*.

Anon. t.t.-c. *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU PADA MUATAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI KELAS IV SDN 3/IX SENAUNG*.

Anon. t.t.-d. "pt sutoyo."

Edukasi Elektro, Jurnal, dan Muhamad Herniawan. t.t. *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AUGMENTED REALITY PENGENALAN KAMERA DAN TEKNIK FOTOGRAFI*.

Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Amna. 2017. *KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN*. Vol. 5.

Hamdani, Rivi, dan Meini Sondang Sumbawati. t.t.-a. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA KULIAH SISTEM DIGITAL DI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNESA*.

Hamdani, Rivi, dan Meini Sondang Sumbawati. t.t.-b. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA KULIAH SISTEM DIGITAL DI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNESA*.

Setiyaningsih, Suhelin, Ali Sunarso, Jurusan Pendidikan Guru, dan Sekolah Dasar. 2020. *HUBUNGAN VARIASI MENGAJAR GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA*. Vol. 9.