

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Engginyuna Arinda¹, Nurrafizah², Ahmad Alfian³, Fida Rahmantika Hadi^{4*}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, 63118, Indonesia

E-mail: engginyunaa@gmail.com, nurnurrafizah@gmail.com, alfianrozzak@gmail.com, fida@unipma.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) merupakan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen digital dunia nyata dengan dunia maya, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media pembelajaran AR terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar. AR memungkinkan siswa untuk memahami materi melalui visualisasi 3D, animasi, dan interaksi langsung yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran AR dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran AR ini dibandingkan metode konvensional. Media pembelajaran yang berbasis AR memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar, dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Augmented Reality; Minat Belajar; Sekolah Dasar

Article History

Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025
Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

1. Pendahuluan

Pendidik kerap memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu solusi alternatif untuk menghadirkan proses belajar yang lebih efektif dan efisien. Media ini juga berperan dalam mencegah kejenuhan siswa akibat metode pengajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, siswa perlu dikenalkan pada beragam jenis media pembelajaran, termasuk yang berbasis teknologi, agar pengalaman belajar mereka menjadi lebih menarik dan dinamis. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar mereka, karena cara penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut Atsani (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu alat penghubung antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Alat ini dapat menyampaikan informasi, menghubungkan, dan mengomunikasikan pesan, sehingga dapat menciptakan suana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam pendidikan, di mana keberhasilan atau kegagalan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan.

Media pembelajaran adalah komponen esensial dalam pendidikan karena berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Dengan seiringnya perkembangan teknologi, media pembelajaran telah berevolusi dari buku dan alat peraga menjadi media digital yang interaktif.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang mengintegrasikan elemen fisik dan digital dalam waktu nyata. Dengan media AR, objek digital dapat disisipkan ke dalam lingkungan fisik secara interaktif, menciptakan pengalaman tiga dimensi yang harmonis antara dunia digital dan nyata. Integrasi ini dicapai melalui penggunaan teknologi tampilan canggih, beragam metode interaksi, serta pelacakan yang presisi. Teknologi media AR menawarkan cara yang unik dan menyenangkan bagi pengguna untuk menjelajahi dan belajar, sehingga mereka dapat terlibat dalam proses pembelajaran, media AR memiliki potensi besar di bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan objek 3D dan animasi, materi pembelajaran dapat disimulasikan diperkayakan. Teknologi ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten melalui aplikasi AR. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang hewan, gambar hewan dapat digunakan sebagai penanda yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Augmented Reality merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif berbasis digital. Menurut Nurul et al. (2022), AR merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek virtual ke dalam dunia nyata, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek-objek maya tersebut secara bersamaan. Salah satu aplikasi interaktif berbasis digital ini menggunakan animasi bergerak yang memberikan tampilan tiga dimensi yang menyerupai realitas. *Augmented Reality* mencakup teks, audio, visual, dan fitur interaktif.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* adalah teknologi yang menghubungkan dunia nyata dengan dunia maya, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif bagi siswa. Teknologi ini bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena materi pelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Penemuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2018), yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis multi-reality menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi.

Kartono (1995) menyatakan bahwa minat adalah dorongan jiwa yang intens terhadap objek yang dianggap penting, melibatkan aspek emosional yang mendalam, dan erat kaitannya dengan kepribadian seseorang. Minat mencakup elemen-elemen seperti kemampuan kognitif, respons emosional, dan kapasitas konatif untuk berinteraksi dengan objek, individu, atau situasi dalam kehidupan seseorang (Buchari, 1985).

Hardjana (1994) menjelaskan bahwa minat merupakan dorongan emosional yang kuat terhadap sesuatu, yang dapat muncul baik dari kebutuhan yang disadari maupun dari keinginan yang tidak sepenuhnya disadari. Sementara itu, menurut Loekmono (1994), minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk merasa tertarik atau terdorong untuk memberikan perhatian lebih pada seseorang, objek, atau aktivitas tertentu dalam suatu bidang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka (*literature review*). Tinjauan pustaka adalah proses yang melibatkan pencarian, pengumpulan, pembacaan, dan penilaian sumber-sumber yang relevan dengan topik yang diteliti (Bordens dan Abbott, 2018). Tinjauan pustaka memiliki peran penting dalam penelitian, karena dapat menjelaskan latar belakang topik yang diteliti, mengungkap alasan pentingnya penelitian tersebut, menemukan keterkaitan antara berbagai studi atau gagasan, serta

mengidentifikasi celah penelitian yang ada dan merumuskan pertanyaan penelitian lanjutan berdasarkan studi terdahulu (Garrard, 2011).

Dalam melakukan *literature review*, peneliti tidak hanya sekadar merangkum temuan dari setiap studi, tetapi juga mengorganisasikan informasi berdasarkan tema, metodologi, atau kronologi untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang keadaan penelitian saat ini. Selain itu, *literature review* juga berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian yang ada, yang dapat menjadi dasar untuk pertanyaan penelitian selanjutnya (Garrard, 2011). Dengan demikian, metode ini sangat penting dalam membangun landasan teori yang kuat serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

3. Pembahasan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang merambah berbagai aspek kehidupan manusia, dunia pendidikan juga mengalami perubahan yang signifikan (Redjeki, 2017). Salah satu inovasi yang paling menonjol dalam bidang pendidikan adalah penerapan teknologi *augmented reality* (AR). Teknologi AR memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, mendalam, dan dapat meningkatkan daya tarik bagi siswa (Redjeki, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran berbasis AR dalam konteks pendidikan, dengan fokus pada bagaimana teknologi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa (Redjeki, 2017).

Namun, sebagaimana inovasi lainya dibidang Pendidikan penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) juga dihadapkan pada beragam tantangan dan aspek yang perlu dipertimbangkan (Redjeki & Sugihartanti, 2017). Salah satu hambatan utama dalam penerapan teknologi AR di dunia pendidikan adalah keterbatasan infrastruktur. Banyak institusi pendidikan belum memiliki akses memadai terhadap perangkat keras maupun perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung implementasi teknologi ini. Di samping itu, keberhasilan penggunaan AR dalam pembelajaran sangat bergantung pada pelatihan yang diberikan kepada para guru. Guru perlu menguasai cara menggunakan teknologi ini secara efektif sekaligus menyesuaikannya dengan kurikulum yang telah diterapkan (Paramarta & Redjeki, 2015).

Selain itu, pentingnya untuk mengeksplorasi potensi AR untuk mendorong minat belajar siswa melalui berbagai perspektif (Redjeki, 2017). Sebagai contoh, penelitian dapat meneliti bagaimana desain konten AR yang efektif mampu memotivasi siswa untuk belajar atau bagaimana faktor psikologis memengaruhi persepsi siswa terhadap pengalaman belajar yang menggunakan teknologi AR (Suhanda et al., 2020).

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan dampak jangka panjang dari penerapan teknologi AR dalam proses pembelajaran (Redjeki et al., 2020). Meskipun AR membawa berbagai manfaat, seperti memupuk ketertarikan siswa dalam belajar, aspek sosial, etika, dan psikologisnya juga perlu diperhatikan. Hal ini mencakup isu-isu seperti bagaimana AR memengaruhi interaksi sosial antara siswa, serta potensi ketimpangan akses terhadap Pendidikan yang mungkin timbul akibat penggunaan teknologi ini (Redjeki, 2016).

Studi terkait pemanfaatan teknologi *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa menawarkan tidak hanya peluang bagi perkembangan pendidikan berbasis teknologi, tetapi juga mengajak pemangku kepentingan untuk mengevaluasi secara mendalam bagaimana teknologi dapat membentuk masa depan pembelajaran (Kusnandar & Redjeki, 2019). Dengan mengadopsi pendekatan yang menyeluruh dan kolaboratif, AR memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, menarik, dan dapat diakses oleh seluruh siswa (Ismail et al., 2020).

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) memiliki kemampuan yang signifikan dalam mendorong peningkatan minat belajar siswa. Teknologi AR memberikan pengalaman belajar yang bersifat interaktif, sehingga mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik sekaligus terhubung dengan situasi nyata. Penggunaan media pembelajaran AR juga menambah wawasan yang mendalam bagi anak sekolah dasar dalam mengenal teknologi pembelajaran yang ada di dunia Pendidikan.

5. Referensi

- Atsani, Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Bordens, K. S. & Abbott, B. B. (2018). *Research design and methods: A process approach*. 10th edn. New York, USA: Mc Graw-Hill Education.
- Garrard, J. (2011). *Health sciences literature review made easy. The Matrix Method*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hardjana. (1994). *Kiat Sukses di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ismail, I., Fathonih, A., Prabowo, H., Hartati, S., & Redjeki, F. (2020). Transparency And Corruption: Does E-Government Effective To Combat Corruption? *International Journal Of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 5396-5404.
- Kartono, K. (1995). *Bimbingan Belajar di SMU dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kusnandar, A., & Redjeki, F. (2019). *Payment Security Of Usance Documentary Credit (Dc) For Beneficiary's Bank*.
- Loekmono. (1994). *Belajar Bagaimana Belajar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Nurul', F., Nordin, A., Azim, A., Isa, M., Zaidi, M., Zakaria, B., Yahya, H., Zhafri Bin, M., & Nazmi, M. (2022). *AR-Learn Model: Augmented Reality (AR)-Based Learning Application Development Model*. Sultan Alauddin Sulaiman Shah, 9.
- Paramarta1, V., & Redjeki, F. (2015). *The Role Of Management Of Strategic Hr And Transformation And Change Into Competitive Advantage*. Dosen Tetap Fak. Ekonomi Usp Ypkp Bandung.
- Rahmawati (2018). *Penelitian Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia*. 1-6.
- Redjeki, F. (2017). *The Role Of Acceptance In Expediting Export Payment Transactions Using Usance Documentary Credit*. *Jurnal Techno-Social Ekonomi*, 10(1), 1979-4835.
- Redjeki, F. (2015). *Suatu Tinjauan Keamanan Pembayaran Transaksi Perdagangan Internasional Dengan Menggunakan Letter Of Credit*. *Jurnal Techno-Social Ekonomi*, 8(2).
- Redjeki, F. (2017). *Documentary Credit Sebagai Instrumen Perbankan Yang Dapat Memberikan Keamanan Pembayaran Bagi Pihak Eksportir Pada Perusahaan Internasional*. *Jurnal Techno-Socio Ekonomika Universitas Sangga Buana Ypkp*, 10(3), 248-259.
- Redjeki, F., & Sugihartanti, V. P. (2017). *Documentary Credit As A Bank Instrument That Can Provide Payment Assurance For Exporter*. *Academic Research International*, 8(4), 228-238.
- Redjeki, F. (2017). *The Role Of Acceptance In Expediting Export Payment Transactions Using Usance Documentary Credit*. *Jurnal Techno-Social Ekonomi*, 10(1), 1979-4835.
- Redjeki, F., Effendi, A. D., Novari, E., Mubarak, M., & Suparman, N. (2020). *Weaving Small Industry Management Strategy Through An Integrative Supply Chain Approach*.

Jour Of Adv Research In Dynamical & Control Systems, 12(20), 2582-2587.

Redjeki, F. (2016). Pemahaman Documentary Credit. Universitas Sangga Buana Ypkp.

Suhanda, S., Komara, E., Kusdian, R. D., Pandjaitan, B., Djogo, O., Nugraha, A. D., Minar, D., Kadir, Y., Pitoyo, D., & Mulyadi, C. D. (2020). Pengembangan Dan Pemekaran Usaha Pertanian, Industri Kecil-Menengah, Ekonomi, Komunikasi, Serta Daya Wisata Dan Budaya Daerah Jawa Barat Di Era Globalisasi. Jurnal Abdimas Sang Buana, 1(1)