

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM TATA SURYA
DI SEKOLAH DASAR**

Jeliya Dwita¹, Faizal Chan², Issaura Sherly Pamela³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

[¹jeliyadwita8@gmail.com](mailto:jeliyadwita8@gmail.com), [²faizal.chan@unja.ac.id](mailto:faizal.chan@unja.ac.id), [³issaurasherly@unja.ac.id](mailto:issaurasherly@unja.ac.id)

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effect of using Augmented Reality (AR)-based learning media on students' learning interest in the solar system topic at the elementary school level. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research subjects were 40 sixth-grade students of SDN 14/I Sungai Baung, consisting of an experimental class and a control class. Data were collected using a learning interest questionnaire administered before and after the treatment. The data were analyzed using paired sample t-tests and independent sample t-tests. The results indicated a significant difference in learning interest between students who participated in learning using AR-based media and those who received conventional instruction. The significance value of the independent sample t-test was 0.001 (< 0.05), indicating that AR-based learning media had a significant effect on students' learning interest. Therefore, Augmented Reality-based learning media can be used as an innovative alternative to enhance elementary school students' learning interest in IPAS instruction.

Keywords: Augmented Reality, Learning Interest, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terhadap minat belajar siswa pada materi sistem tata surya di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 14/I Sungai Baung yang berjumlah 40 siswa, terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media AR dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Nilai signifikansi uji independent sample t-test sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa media AR berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat dijadikan

sebagai alternatif media inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Augmented Reality, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan yang menegaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran yang dirancang secara tepat tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga memperhatikan aspek afektif, salah satunya minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor psikologis penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Slameto (2015) menjelaskan bahwa minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap suatu aktivitas belajar yang muncul tanpa adanya paksaan.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta motivasi intrinsik untuk memahami materi. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurangnya partisipasi siswa, menurunnya konsentrasi, serta rendahnya kualitas proses dan hasil belajar.

Pada jenjang sekolah dasar, minat belajar menjadi semakin krusial karena siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan bantuan visual konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks cenderung kurang efektif, terutama untuk materi yang bersifat abstrak (Distiliana & Hendriyenti, 2025). Salah satu mata pelajaran yang menuntut visualisasi konkret adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS), khususnya materi sistem tata surya.

Materi sistem tata surya mengandung konsep-konsep abstrak seperti peredaran planet, rotasi dan revolusi bumi, serta keterkaitan antar benda langit yang sulit diamati secara langsung oleh siswa. Jika pembelajaran materi ini disampaikan secara konvensional tanpa dukungan media yang memadai, siswa cenderung mengalami kesulitan memahami konsep dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini sejalan dengan temuan observasi awal di SDN 14/I Sungai Baung yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode konvensional, sehingga siswa tampak kurang antusias, pasif dalam diskusi, dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa serta mampu mengonkretkan konsep abstrak (Arsyad, 2020). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan siswa, memperkuat

perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Halawa (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar serta memberikan dampak psikologis positif bagi siswa.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin banyak dikembangkan dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang berpotensi besar dalam pembelajaran adalah Augmented Reality (AR). Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real time sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan objek tersebut (Mustaqim, 2016). Dalam konteks pendidikan, AR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dinilai sangat relevan untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar. AR memungkinkan siswa mengamati objek-objek abstrak, seperti planet

dan susunan tata surya, dalam bentuk visual tiga dimensi yang realistik. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sains (Ashari et al., 2022; Utama et al., 2024). Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses eksplorasi dan pengamatan.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pemanfaatan Augmented Reality pada jenjang sekolah dasar masih tergolong terbatas, khususnya yang berfokus pada aspek minat belajar siswa pada materi sistem tata surya. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada hasil belajar atau pemahaman konsep, sementara kajian yang secara spesifik menelaah minat belajar siswa sekolah dasar masih perlu diperdalam.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya materi sistem tata surya, memerlukan solusi inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh

karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap minat belajar siswa melalui pengukuran data numerik yang dianalisis secara statistik. Jenis penelitian kuasi eksperimen dipilih dengan pertimbangan bahwa peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh, namun tetap dapat membandingkan kondisi awal dan akhir antara kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok pembanding.

Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Desain ini

melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPAS materi sistem tata surya menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan media tersebut. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa. Gambaran desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O1	X	O2
Kelas Kontrol	O3	-	O4

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 14/I Sungai Baung pada tahun ajaran berjalan yang berjumlah 40 siswa. Subjek penelitian terdiri atas dua

kelas, yaitu kelas VI A dan kelas VI B. Penentuan kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol dilakukan berdasarkan kondisi kelas yang telah ada di sekolah dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik serta karakteristik siswa yang relatif homogen. Rincian jumlah subjek penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Subjek Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VI A	20	Kelas Eksperimen
VI B	20	Kelas Kontrol
Total	40	

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang digunakan dalam pembelajaran IPAS materi sistem tata surya, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa. Minat belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk menunjukkan rasa senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-tes berupa angket minat

belajar siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Penyusunan angket didasarkan pada indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 3. Alternatif jawaban skala *Likert* minat belajar

NO	Alternatif	Skor		
		Jawaban	Positif	Negatif
1	Sangat Sering	4	1	
2	Sering	3	2	
3	Kadang	2	3	
	Kadang			
4	Tidak Pernah	1	4	

Sumber: (Sugiyono, 2023)

Angket disusun menggunakan skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum Minat Belajar

Minat belajar siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan

angket skala Likert empat tingkat yang mencakup empat indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan pola perubahan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media berbasis *Augmented Reality* (*AR*) menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2. Statistik Deskriptif Skor Minat

Belajar Siswa

Tabel 5. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar Siswa

Kelo	N	Skor	Skor	Rata	Std.
mpo		Min	Mak	-rata	Devi
k					asi
Prete	20	48	65	55,2	4,12
st				0	
Eksp					
erim					
en					

Postt	20	72	90	81,4	5,03
est				5	
Eksp					
erim					
en					
Prete	20	47	64	55,8	4,05
st				5	
Kontr					
ol					
Postt	20	58	72	64,3	4,88
est				0	
Kontr					
ol					

Berdasarkan Tabel 5. Dapat diketahui bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat sebesar 25,25 poin setelah penggunaan media Augmented Reality. Peningkatan ini tergolong tinggi dan menunjukkan perubahan yang nyata pada aspek afektif siswa. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 8,45 poin, yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang memberikan stimulus yang kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa.

3. Distribusi Kategori Minat Belajar Siswa

Tabel 6. Distribusi Kategori Minat Belajar Siswa Bedasarkan Hasil Posstest

Kategori	Eksperimen	Kontrol
	Minat (f/%)	(f/%)
Belajar		
Tinggi	15 (75%)	4 (20%)
Sedang	5 (25%)	11 (55%)
Rendah	0 (0%)	5 (25%)
Sangat rendah	0 (0%)	0 (0%)

Distribusi kategori tersebut, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori minat belajar tinggi, sedangkan pada kelas kontrol mayoritas siswa berada pada kategori sedang dan rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Augmented Reality mampu mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran IPAS.

4. Uji Prasyarat Analisis

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data minat belajar berdistribusi normal

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar

Kelompok Data	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,162	Normal
Posttest Eksperimen	0,091	Normal
Pretest Kontrol	0,173	Normal
Posttest Kontrol	0,084	Normal

Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Test untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Varians

Jenis Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,287	Homogen
Posttest	0,193	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data minat belajar siswa bersifat homogen, sehingga layak untuk dilakukan pengujian hipotesis.

peningkatan minat belajar yang signifikan pada siswa kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran menggunakan media Augmented Reality.

B. Uji Independet Sample t-Test

Tabel 10. Hasil Uji Independent Sample t-Test Posttest

Kelompok	t _{hitung}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen vs Kontrol	13,827	0,001	Signifikan

Hasil tersebut menegaskan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan sebelumnya, pembahasan penelitian ini difokuskan pada beberapa temuan utama yang berkaitan dengan minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR). Pembahasan disajikan secara sistematis sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

5. Pengujian Hipotesis

A. Uji Paired Sample t-Test

Kelas Eskperiment

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample t-Test Kelas Eksperiment

Perbandingan	t _{hitung}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest-	14,81	0,000	Signifikan
Posttest	6		

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 61,45 pada pretest menjadi 82,30 pada posttest, yang berada pada kategori tinggi.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media AR mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias, aktif mengamati objek tiga dimensi, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disajikan. Hal ini memperkuat temuan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Slameto (2015) yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai oleh adanya rasa senang dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar. Media Augmented Reality menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional, sehingga mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

2. Perbedaan Minat Belajar antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa dukungan media inovatif. Siswa pada kelas kontrol cenderung menunjukkan peningkatan minat belajar yang relatif rendah karena proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Hasil ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan

aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Media AR memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan perhatian dan ketertarikan mereka selama proses belajar berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi sistem tata surya di sekolah dasar. Penerapan media Augmented Reality mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Augmented Reality, serta perbedaan minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Augmented Reality dan siswa yang mengikuti

pembelajaran tanpa media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality efektif digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ashari, M., Rahmawati, D., & Prasetyo, Z. K. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1670>
- Halawa, M. V. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 45–53.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan*

- kuantitatif, kualitatif, dan R&D.*
Alfabeta.
Utama, R., Sari, P. N., & Lestari, D. (2024). Implementasi augmented reality dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 22–34. <https://doi.org/10.51878/teachin g.v5i1.4838>