

**EKSPLORASI PENGALAMAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM
MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR IPAS MELALUI MEDIA AUGMENTED
REALITY**

Putri Sahidah¹, I Made Ratih Rosanawati²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara
putrisgalery8@gmail.com, yariztata@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore elementary school students' experiences in building learning motivation in Integrated Science and Social Studies (IPAS) through the use of Augmented Reality (AR) media at SDN Kenokorejo 04. The research was motivated by students' difficulties in understanding abstract concepts, low engagement, and limited learning media that relied mainly on textbooks. A qualitative approach with a phenomenological design was employed to deeply examine students' subjective experiences. The participants consisted of fourth-grade students and a classroom teacher selected through purposive sampling. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, including data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by NVivo software. The findings indicate that the use of AR media created an interactive and meaningful learning experience that contributed to the development of students' learning motivation. Students expressed feelings of enjoyment, enthusiasm, and curiosity, as learning felt similar to playing a game. AR visualization helped them understand abstract concepts more concretely, increased their confidence in asking questions and participating in discussions, and encouraged active involvement in problem-solving activities. The study concludes that Augmented Reality serves not only as a visual learning aid but also as an meaningful pedagogical medium to foster confidence, active engagement, and intrinsic motivation among elementary school students in IPAS learning.

Keywords: *Augmented Reality, learning motivation, elementary school, IPAS, phenomenology*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa sekolah dasar dalam membangun motivasi belajar IPAS melalui penggunaan media *Augmented Reality* (AR) di SDN Kenokorejo 04. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak, rendahnya keterlibatan belajar, serta pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku teks. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif siswa secara mendalam. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV yang dipilih melalui *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta dibantu perangkat lunak *NVivo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media AR

menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merasa senang, antusias, dan penasaran karena pembelajaran terasa seperti bermain game. Visualisasi AR membantu mengonkretkan konsep abstrak, meningkatkan kepercayaan diri untuk bertanya dan berdiskusi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, media *Augmented Reality* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang efektif dalam membangun motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, motivasi belajar, sekolah dasar, IPAS, fenomenologi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Melalui Pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi diri secara optimal guna menghadapi tantangan masa depan. UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan upaya untuk meningkatkan kualitas dan menambah pengetahuan melalui pembelajaran di sekolah (Wibowo et al., 2022).

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya untuk memanusiakan manusia, makna utama Pendidikan adalah menemukan potensi diri dengan menyesuaikan potensi diri dengan menyesuaikan bakat, minat, dan kebutuhan setiap anak untuk menjadi lebih manusiawi. Pendidikan tidak hanya berpusat pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap, perilaku, dan karakter seseorang sehingga mereka dapat hidup dengan pengetahuan dan karakter yang diperoleh dalam pengalaman belajar (Yulianti, 2021). Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah sarana untuk mendorong perubahan dan membentuk suatu peradaban, sehingga perlu memperhatikan kodrat alam dan kodrat zaman. Sebagai pendidik, mereka harus memahami bahwa setiap anak dilahirkan dengan kodrat alam yang

berbeda sehingga memiliki karakteristik yang berbeda. Selain itu, pendidik harus memperhatikan kodrat zaman, seperti saat ini, di era revolusi industri 4.0, di mana guru harus mengajarkan siswanya keterampilan abad 21 yang berbasis teknologi. (Carolina, 2022)

Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman diyakini dapat mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa. Dalam konteks tersebut, motivasi belajar menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi siswa akan lebih aktif dalam mencapai pembelajaran yang lebih baik, dan kepuasan belajar yang tinggi (Ali et al., 2025). Motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan proses pembelajaran. Motivasi dan pembelajaran saling mempengaruhi, dan tugas motivasi adalah sebagai pendorong untuk mencapai kesuksesan yang diinginkan

(Firgiyana & Arief Cahyo Utomo, 2024).

Motivasi yang tinggi cenderung menunjukkan sikap yang jauh lebih proaktif dan antusias dalam setiap dinamika pembelajaran di kelas. Ketertarikan yang mendalam terhadap materi pelajaran bukan hanya membuat mereka sekadar hadir secara fisik, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan kognitif yang kuat, sehingga mereka merasa memiliki andil dalam proses penemuan ilmu pengetahuan tersebut. Semangat motivasi menciptakan dorongan untuk berani bertanya, dan berdiskusi serta mengeksplorasi tantangan baru tanpa rasa takut akan kegagalan. (Rachim et al., 2024)

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai apa pun yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan atau memperluas pandangan, perasaan, dan minat siswa dalam belajar

(Widya, 2023). Media pembelajaran yang efektif dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang paling tinggi dan meningkatkan standar pengajaran. Media pembelajaran harus dimasukkan ke dalam strategi pembelajaran dan menjadi bagian penting darinya. Penggunaan media pembelajaran yang banyak menggabungkan gambar, video, dan animasi akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik secara visual. Selain itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran harus selaras dengan pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, salah satu cara pendidik dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan tetap mengikuti tantangan perkembangan saat ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital (Wiliyanti et al., 2024).

Media *Virtual Reality* merupakan media yang dapat menghadirkan situasi yang nyata bagi penggunanya, sehingga pengguna dapat merasakan suasana seperti yang ada pada media tersebut. Artinya, materi pembelajaran yang dihadirkan dalam

media *Virtual Reality* menyuguhkan tampilan visual 3 dimensi sehingga siswa dapat merekam materi yang terdapat dalam media *Virtual Reality* dengan tepat (Nichla et al., 2024). Selain itu kebutuhan siswa dalam pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran digital yang sering digunakan dalam penyampaian konten multimedia secara instan dan efisien mulai dari media teks, suara, gambar, hingga sampai merambah 3D modeling dan video. Multimedia juga digunakan sebagai media pembelajaran interaktif mengimplementasikan dengan menggunakan aplikasi berbasis website dan aplikasi berbasis android karena manfaatnya lebih memudahkan saat melakukan proses KBM. Dapat dipahami bahwa berdasarkan pengaruh visualisasi yang dihadirkan oleh media *Virtual Reality* mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep dari materi yang diberikan (Muslih, 2020).

Pembelajaran berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* dapat membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan, dan mendorong siswa untuk secara aktif mempelajari

apa yang mereka pelajari (Fitri et al., 2025). Keaktifan dalam belajar tidak hanya melibatkan kehadiran fisik, tetapi juga keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran (Naziah, 2020). Menurut Sudjana yang dikutip oleh (Rachim et al., 2024) aspek utama dari efektivitas pembelajaran meliputi keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah, keberanian untuk bertanya, kemandirian dalam mencari informasi, serta kemampuan untuk berdiskusi dalam kelompok.

Berbagai penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *Augmented Reality* (AR) mendukung berkembangnya aktivitas, motivasi, dan pemahaman konsep abstrak siswa karena menyajikan visualisasi yang interaktif dan realistis. Hasil evaluasi dari para ahli, guru, dan siswa di SDN 015 Tarakan mengonfirmasi bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* memiliki dinilai layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk diterapkan di kelas secara langsung (Subali et al., 2025).

Disamping itu, (L. Hidayat, 2024) menunjukkan bahwa

penerapan media AR mendukung berkembangnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan klasikal siswa. Media AR dipersepsikan mampu memicu antusiasme siswa dalam bertanya, meningkatkan daya tahan perhatian agar tidak cepat bosan, serta membantu siswa memahami materi sulit melalui visualisasi yang realistis. Kesimpulannya, integrasi teknologi AR dalam pembelajaran IPAS merupakan solusi inovatif yang berperan dalam membangun motivasi internal dan keterlibatan aktif siswa di era digital.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa, Sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada pengukuran efektivitas secara kuantitatif. Penelitian yang secara mendalam mengeksplorasi pengalaman subjektif siswa dalam membangun motivasi belajar melalui media *Augmented Reality* masih terbatas, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

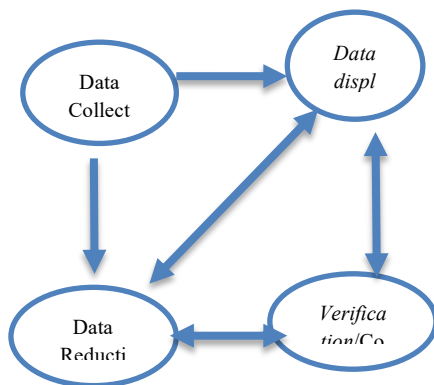
Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa sekolah dasar dalam membangun motivasi belajar IPAS melalui penggunaan media *Augmented Reality* di SDN Kenokorejo 04. Mengungkap persepsi, emosi, dan pemahaman subjektif mereka saat berinteraksi dengan metode *augmented reality*, sehingga memperkaya data mengenai efektivitas metode tersebut dari sudut pandang partisipan (Indahsari & Sumirat, 2023).

Berdasarkan pemaparan pendahuluan tersebut penulis tertarik mengadakan penelitian di SDN Kenokorejo 04 khususnya kelas 4 yang masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep abstrak pada mata pelajaran IPAS, seperti pada materi fenomena alam, pembelajaran yang selama ini lebih banyak mengandalkan buku teks sering membuat siswa cepat bosan, kurang fokus, serta kesulitan membayangkan proses dan dampak yang tidak dapat diamati secara langsung maupun gambar virtual yang mendukung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya

keterlibatan akademis dan motivasi belajar siswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penggunaan media *Augmented Reality* ditawarkan sebagai solusi inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih nyata, interaktif, dan menyenangkan. Melalui AR, siswa dapat melihat simulasi organ tubuh, pergerakan energi, atau fenomena alam dalam bentuk visual 3D sehingga konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dalam membangun motivasi dengan media AR.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, dengan desain fenomenologi. Bertujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana eksplorasi pengalaman siswa sekolah dasar dalam membangun motivasi belajar IPAS melalui media *Augmented Reality* di SDN Kenokorejo 04.



Gambar 1. Bagan analisis data Interaktif Miles & Huberman

Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi pengalaman secara menyeluruh melalui interaksi langsung antara peneliti, guru, dan siswa (A. I. Hidayat et al., 2024).

Subjek guru dan siswa kelas IV SDN Kenokorejo 04 menjadi fokus penelitian tentang pengalaman media *Augmented Reality* dalam motivasi belajar. Peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk mengidentifikasi informan penelitian dengan cara mencari secara aktif siswa, guru yang memenuhi tujuan penelitian melalui penggunaan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk

mengamati keterlibatan, antusiasme, serta respon siswa. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali pengalaman, persepsi, serta motivasi belajar yang disarankan selama penggunaan media. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan bahan ajar digunakan sebagai data pendukung. (Sonhaji et al., 2025).

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dibantu dengan perangkat lunak *NVivo* untuk mempermudah proses pengkodean, pengelompokan tema, serta interpretasi data secara sistematis.

Pada tahap reduksi data, merupakan proses memilah data kasar dan mentah yang berlangsung terus menerus pada proses penelitian. dan memfokuskan data penting yang diperoleh dari hasil observasi pembelajaran IPAS, dengan tujuan menemukan maksud dari data yang dihimpun dari lapangan secara keseluruhan, agar dapat ditemukan pokok-pokok dari objek yang diteliti. Pada tahap display penyajian data berupa penyampaian informasi yang

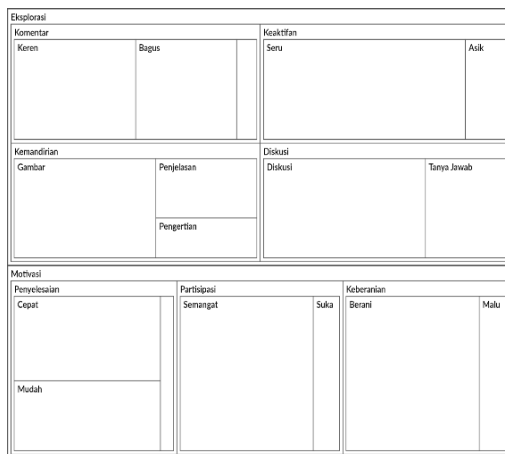
diperoleh dari wawancara dengan guru dan siswa kelas IV dan disusun dengan bentuk teks naratif agar mudah dilihat, dibaca dan dipahami mengenai suatu kejadian dan tindakan, serta dokumentasi terkait eksplorasi pengalaman penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dan indikator motivasi hasil belajar siswa. Tahap akhir atau verifikasi data adalah penarikan simpulan data yang bersifat sementara sembari mencari data pendukung dan dilakukan pengkajian. Pengkajian yang dimaksud dilakukan dengan membandingkan simpulan yang telah diambil dengan data teori tertentu. Hal ini bertujuan untuk melihat kebenaran dari hasil analisis yang didapat sehingga dapat melahirkan Kesimpulan yang dapat dipercaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara pandang siswa di SDN Kenokorejo 04, mengenai eksplorasi tentang pengalaman siswa sekolah dasar dalam membangun motivasi belajar IPAS melalui media *Augmented Reality*. Penelitian dengan observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan penulis pada 07

Januari 2026. Melalui teknik wawancara yang dilakukan telah terkumpul data mentah yang kemudian direduksi oleh peneliti. Reduksi data sendiri mencakup: (1) merangkum data, (2) memberikan kode, (3) mengidentifikasi tema, dan (4) membentuk kelompok-kelompok. Prosesnya singkat, serta mengelompokkannya ke dalam pola-pola lebih umum (Afandi et al., 2025). Pengolahan data termasuk didalamnya reduksi data tersebut dibantu dengan menggunakan aplikasi bernama *NVivo*.

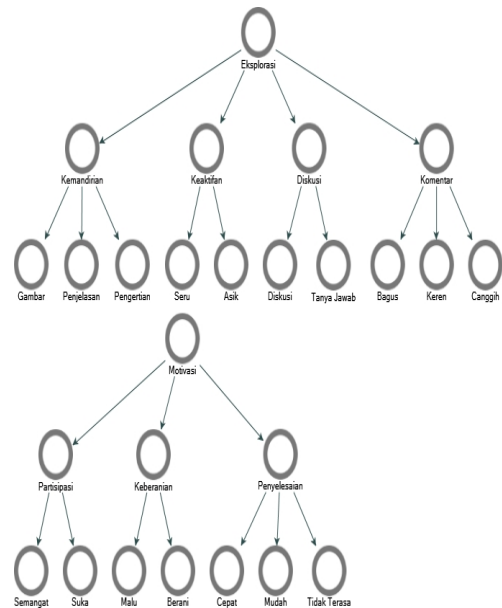
Data mentah yang diperoleh penulis selama wawancara dilapangan telah diproyeksikan dan dirangkum secara terstruktur. Rangkuman disajikan dalam bentuk visual, seperti yang ditampilkan pada gambar-gambar berikut, untuk memudahkan pembaca untuk mendapatkan informasi utama hasil dari wawancara.



Gambar 2. Cakupan Variabel Indikator dan Jawaban Siswa

Penelitian ini berbasis pengalaman siswa terhadap media *Augmented Reality* melalui serangkaian pertanyaan yang telah dirancang oleh penulis. Kisi-kisi dan pertanyaan dalam diagram mencakup dua variabel eksplorasi dan motivasi serta tujuh indikator utama yaitu kemandirian, keaktifan, diskusi, komentar, partisipasi, keberanian, penyelesaian. Setiap poin diperinci kedalam aspek aspek seperti rasa senang terhadap pemakaian aplikasi, pendapat tentang aplikasi, rasa percaya diri untuk bertanya dan diskusi serta motivasi untuk menyelesaikan tugas dalam mata pelajaran IPAS. Dengan pendekatan ini, penulis mengumpulkan tanggapan siswa untuk memahami bagaimana media *Augmented Reality* dapat

mempengaruhi pengalaman belajar dan motivasi belajar mereka.



Gambar 3. Mengklasifikasi Data

Berdasarkan data yang dapat dilihat banyak sekali pengalaman siswa terhadap media *Augmented Reality*. Dari pengamatan peneliti adanya perubahan motivasi terlihat dari antusias siswa, mereka menjadi penasaran dengan hal baru. Semangat ini mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi, berani berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi IPAS melalui media ini.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan siswa merasakan pengalaman yang menyenangkan dari media *Augmented Reality*. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih berani saat bertanya dan

berdisukusi kepada teman kelompok. Selain itu siswa juga merasa pembelajaran seperti bermain *game* dan tidak terasa mengerjakan dengan cepat dan mudah dalam menyelesaikan tugas. Berikut ini adalah pendapat seorang siswa kelas IV SDN Kenokorejo 04, mengenai pembelajaran IPAS berbasis media *Augmented Reality*:

“Semangat banget, soalnya kayak lagi main *game* tapi sambil belajar, karena seru bu, jadi cepat mengerjakannya”
(Alya, Wawancara 07 Januari 2026)

Informasi tambahan dari informan yang serupa terkait pembelajaran IPAS berbasis media *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam berdisukusi dengan teman sekelompoknya

“Iya, aku diskusi bersama temanku kalau gambarnya bisa diputar-putar pakai jari”
(Hestama, Wawancara 07 Januari 2026)

Pendapat terhadap motivasi keberanian diri siswa dalam bertanya untuk mendapatkan pengetahuan atau informasi terhadap pembelajaran IPAS

“Awalnya malu, tapi karena gambarnya bagus aku jadi pengen nanya itu apa (Rizki, Wawancara 07 Januari 2026)

Lalu seperti yang dikatakan (Firza, wawancara 07 Januari 2026)

“Berani, aku langsung nanya biar tambah pinter”

Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman ini tidak hanya memotivasi siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran IPAS.

Terlihat adanya perubahan dalam keterlibatan siswa dengan adanya pernyataan dari guru bahwa: “siswa tidak lagi sekedar menghafal, tetapi lebih bersifat *observative*. Mereka sering bilang ‘Wah, ternyata bentuk nya begini dan melihat gambar bergerak’ yang menunjukkan mereka benar-benar memperhatikan materi”
(Bu Dewi, Wawancara 07 Januari 2026)

Kemudian hasil partisipasi atau antusias dalam penyelesaian masalah didukung dengan pendapat guru bahwa:

“Anak-anak menjadi lebih antusias. Masalah yang dulunya dianggap sulit di buku, menjadi seperti tantangan permainan (*game*) bagi mereka. Mereka jadi lebih tekun mencari solusi

karena bantuan visual yang konkret” (Bu Dewi, Wawancara 07 Januari 2026).

Hal ini menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* adalah media visual yang konkret dalam pembelajaran, mampu mendorong motivasi belajar siswa, dengan visualisasi nyata dan interaktif berhasil memotivasi rasa ingin tahu, sehingga siswa terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Pengalaman belajar yang menyerupai permainan membuat tantangan yang tidak dianggap beban, melainkan sebagai stimulasi yang membentuk partisipasi dan antusias di dalam kelas.

Eksplorasi pengalaman siswa menunjukkan bahwa *Augmented Reality* berhasil membangun motivasi belajar melalui pemberian rasa percaya diri saat memahami materi yang sulit. Dengan terbentuknya cara pandang yang logis dan objektif terhadap tantangan belajar, teknologi ini berperan sebagai katalisator yang tidak hanya menggali pemahaman kognitif, tetapi juga menghargai setiap proses pencapaian siswa dalam menguasai konsep IPAS di tingkat sekolah dasar (Ristiani, 2025)

Penelitian ini memiliki keterikatan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan (L. Hidayat, 2024). Mengenai *peningkatan motivasi belajar melalui aplikasi Augmented Reality siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal*. Penelitian tersebut juga menyoroti bahwa pengalaman eksplorasi melalui media *Augmented Reality* bukan sekedar menggunakan teknologi, tetapi merupakan cara untuk mengatasi hambatan kognitif dan emosional, yang pada akhirnya membangun motivasi belajar pada siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai bagaimana eksplorasi pengalaman menggunakan media *Augmented Reality* dapat mentransformasi cara siswa sekolah dasar khususnya di SD N Kenokorejo 04 berinteraksi dengan materi IPAS. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dibantu melalui visualisasi media *Augmented Reality* memberikan pengalaman yang bermakna terhadap kepercayaan diri dan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media

Augmented Reality memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami proses belajar yang lebih eksploratif, dan nyata.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS membentuk motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kenokorejo 04 melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna memiliki dampak terhadap siswa kelas IV SDN Kenokorejo 04 dalam pembelajaran IPAS. Media ini bukan hanya sekedar alat bantu visual, tetapi juga menjadi instrument yang mampu membangun rasa percaya diri, membangun motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi yang sulit. Temuan peneliti menunjukkan bahwa siswa memiliki berbagai perspektif positif terhadap pengalaman mereka menggunakan media *Augmented Reality*, Pertama, dari aspek emosional, penggunaan Media *Augmented Reality* menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti

pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa sangat “senang”, “seru”, dan “semangat” karena belajar terasa seperti bermain *game*. Pengalaman belajar yang menghibur berhasil mengubah pandangan siswa dengan sensasi bermain secara tidak langsung memotivasi disetiap tantangan dalam pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan untuk diselesaikan Kedua, dalam hal kepercayaan diri, media *Augmented Reality* terbukti memberikan pengalaman keberanian siswa untuk bertanya dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya karena tertarik dengan visualisasi objek yang unik dan nyata. Ketiga, media ini berperan sebagai pendorong motivasi belajar yang efektif, Dimana siswa merasa lebih cepat dan mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas IPAS. Kemudahan menyelesaikan tugas secara langsung menumbuhkan rasa percaya diri, sehingga mereka tidak lagi merasa tugas sebagai beban, dengan itu siswa memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang terbaik. Keempat, dari aspek keterlibatan, penggunaan media *Augmented Reality* mengubah pola belajar siswa dari sekedar

menghafal menjadi lebih partisipatif dalam memecahkan masalah yang awalnya dianggap sulit. Perubahan membuat gaya belajar terasa lebih seru dan tidak membosankan, Ketika merasa berhasil memahami materi yang sulit, muncul motivasi semangat baru. Terakhir, media *Augmented Reality* berhasil membantu siswa mengonkritkan konsep abstrak menjadi pemahaman yang lebih logis dan nyata.

Pada penelitian ini, mungkin terdapat banyak keterbatasan penulis dalam mengumpulkan informasi serta mengolah data dan analisis secara menyeluruh. Namun, penulis telah berupaya semaksimal mungkin untuk menyajikan hasil penelitian ini dengan jelas dan akurat. Media ini memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan simulasi objek dari berbagai sudut pandang. Media ini memberikan kebebasan siswa untuk bereksplorasi, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab. Seiring dengan mudah memahami konsep, kepercayaan diri siswa berkembang. Pada akhirnya pembelajaran pasif menjadi pengalaman interaktif yang konkret

berhasil menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, membuat siswa merasa lebih percaya diri, antusias, dan memiliki termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat dijadikan sebagai inspirasi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan melibatkan siswa secara aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, T., Mahmudah, U., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2025). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran IPAS untuk Melestarian Sumber Daya Alam*.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Carolina, Y. Dela. (2022). *Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Firgiyana, D., & Arief Cahyo Utomo.

- (2024). the Implementation of *Augmented Reality*-Based Learning Media on Civics Subject To Increase Learning Motivation of Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(2), 346–358.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.8864>
- Fitri, U., Amini, R., Zulkarnaini, A. P., & Media, A. (2025). the Use of *Augmented Reality* in Science Learning To Improve Motivation and Understanding of Science Concepts Among Elementary School Students. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 417–424.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4732>
- Hidayat, A. I., Suryana, D., & Febriani, W. D. (2024). *Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Mengatasi Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas VI SD (Studi Fenomenologi Penerapan Metode Study outdoor)*. 8(3), 1157–1167.
- Hidayat, L. (2024). *Pengembangan Media Belajar IPA Materi Tata Surya melalui Aplikasi Augmented Reality untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri di Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal*. 5(1), 781–794.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
<https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Muslih, M. (2020). Aplikasi Mengenal Candi Pada Pelajaran Sejarah Untuk Sekolah Dasar Kelas Iv Dengan *Virtual Reality*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), 204–214.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i02.3941>
- Naziah. (2020). *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar*. 7(2), 109–120.
- Nichla, S., Attalina, C., Efendi, A., Niswah, N., Nugroho, A., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi*. 11(1), 31–43.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Mangkurat, U. L. (2024). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media*. 4(1), 594–605.
- Ristiani, R. (2025). *Analisis penggunaan teknologi*. 10.
- Sonhaji, I., Azizah, N., Suparto, A. A., Tengah, M., & Situbondo, K. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika*. 5(3).
- Subali, B., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). *Research Study on the Development of PJBL Teaching Modules Integrated with Augmented Reality to Increase Activity and Learning Outcomes of Grade V Students* *Jurnal Teknologi Pendidikan*: 10(4), 701–710.
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.

<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>

Widya, T. (2023). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Bang1. Widya T. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Melalui Media Ar (*Augmented Reality*) Siswa Kelas Vi Sdn Junrejo 01 Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 119–145.

<https://jurnal.widyahumaniora.org/>

Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 953–964. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12909>

Yulianti. (2021). Generasi Emas Indonesia The Importance Of Character Education For Building. *Cermin : Jurnal Penelitian*, 5, 28–35.

https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/view/969/717