

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* PADA MATA
PELAJARAN IPAS UPAYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS IV SDN 09 RANGKANG**

Kristian Dior¹, Kusnanto²

^{1,2}PGSD, Institut Shanti Bhuana

¹kristian@shantibhuana.ac.id ²kusnanto@shantibhuana.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low interest in learning among fourth-grade students at SDN 09 Rangkang in the IPAS subject. The learning process was still dominated by conventional methods using textbooks and lectures, causing students to become passive, less focused, and less enthusiastic during classroom activities. This study aimed to improve students' learning interest through the implementation of Augmented Reality (AR)-based learning media in IPAS learning. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consisted of planning, action, observation, and reflection stages conducted in cycles. The subjects of this study were 31 fourth-grade students of SDN 09 Rangkang in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques used observation and questionnaires. Observation was conducted to assess the implementation of learning activities, while questionnaires were used to measure students' learning interest based on indicators of enjoyment, attraction, focus and attention, and active participation. The collected data were analyzed descriptively using percentage techniques. The implementation of Augmented Reality media is expected to create a more interactive, engaging, and meaningful learning atmosphere, thereby increasing students' learning interest in IPAS subjects.

Keywords: Augmented Reality, Learning Interest, IPAS, Classroom Action

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas IV SDN 09 Rangkang pada mata pelajaran IPAS. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan buku teks dan ceramah menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang fokus, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam beberapa siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 09 Rangkang Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa berdasarkan indikator

perasaan senang, ketertarikan, fokus dan perhatian, serta partisipasi aktif. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Penerapan media *Augmented Reality* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Minat Belajar, IPAS, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan individu. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk manusia yang mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang secara menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Santika, 2022).

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang sangat penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada tahap ini, siswa membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik agar mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget menurut (Ibda, 2015), siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata, tetapi masih mengalami kesulitan memahami konsep abstrak. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Teknologi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) (Hidayat & Khotimah, 2019).

Augmented Reality merupakan teknologi yang mampu menggabungkan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara *real-time* sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Maulana & Suryani, 2019). Penggunaan media AR dalam pembelajaran dapat membantu siswa memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media AR juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Saltan, 2017).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat belajar

tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah cenderung pasif dan kurang memperhatikan pembelajaran (Meilani, 2017). Minat belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, fokus perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung (Andi Achru, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 09 Rangkang, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dari 31 siswa, hanya sebagian siswa yang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat pasif, kurang fokus, sering mengobrol, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran di SDN 09 Rangkang masih didominasi oleh buku teks dan papan tulis sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran IPAS. Padahal, siswa pada era digital saat ini sudah terbiasa dengan berbagai media visual dan teknologi interaktif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran Augmented Reality pada mata pelajaran IPAS sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 09 Rangkang. Media AR dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui penggunaan media AR, siswa dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek virtual tiga dimensi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 09 Rangkang pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran *Augmented*

Reality. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, maupun sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Pemilihan metode PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 09 Rangkang pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran Augmented Reality. PTK dipilih karena penelitian ini dilakukan secara langsung di dalam kelas dengan melibatkan tindakan nyata yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran (Pradana, 2024).

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus

hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai (Pradana, 2024).

Penelitian dilaksanakan di SDN 09 Rangkang, Kabupaten Bengkayang, Provinsi Kalimantan Barat pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 09 Rangkang yang berjumlah 31 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah.

Objek penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran *Augmented Reality*. Minat belajar siswa diukur berdasarkan empat indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan, fokus dan perhatian, serta partisipasi aktif selama mengikuti pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media *Augmented Reality*, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi

dan angket minat belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran IPAS menggunakan media AR sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil observasi dan angket minat belajar siswa sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media AR (Wardahni, 2024). Observer dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN 09 Rangkang. Sementara itu, angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media AR.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket minat belajar siswa. Angket minat belajar menggunakan skala Likert dengan

empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, fokus perhatian, dan partisipasi aktif siswa (Nurjanah, 2022).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase. Data hasil angket minat belajar siswa dihitung menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada setiap siklus (Nurjanah, 2022). Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam kategori sangat minat, minat, cukup minat, dan kurang minat. Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 70% siswa mencapai kategori minat atau sangat minat.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Augmented Reality*

Keterlaksanaan pembelajaran diamati untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dapat dilaksanakan

sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel.

**Tabel 1 Hasil Observasi
Keterlaksanaan Pembelajaran**

Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
Keterlaksanaan Pembelajaran	83,75%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* memperoleh persentase sebesar 83,75% dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup telah terlaksana sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang.

Persentase keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada kategori baik menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* dapat diterapkan dengan efektif pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 09 Rangkang. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Kehadiran media AR membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik sehingga siswa lebih mudah

memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan objek tiga dimensi yang dapat diamati secara langsung memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ini menunjukkan bahwa media AR dapat diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Levie dan Lentz dalam (Ramadhina, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, serta fungsi afektif yang mampu membangkitkan minat dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

2. Minat Belajar Siswa setelah penerapan media Augmented Reality

Selain mengamati keterlaksanaan pembelajaran, penelitian ini juga mengukur minat belajar siswa setelah penerapan media AR melalui angket minat belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 27 siswa mencapai

kategori minat belajar tinggi dengan persentase ketuntasan sebesar 87,09%, sedangkan 3 siswa belum mencapai kategori tersebut.

Tabel 2 Ketuntasan Minat Belajar Siswa

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	27	87,09%
Belum Tuntas	3	
Jumlah	31	100%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan minat belajar siswa telah melebihi target yang ditetapkan, yaitu minimal 70% siswa mencapai kategori minat belajar tinggi.

Peningkatan minat belajar tersebut menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif mengamati objek yang ditampilkan, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa media AR mampu mengubah pembelajaran

yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Maulana & Suryani, 2019) yang menyatakan bahwa Augmented Reality merupakan teknologi yang mampu menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata secara real-time sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Melalui visualisasi tiga dimensi, siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal atau gambar pada buku teks.

Peningkatan minat belajar siswa juga dapat dijelaskan berdasarkan karakteristik media AR yang mampu memvisualisasikan konsep secara lebih nyata dan menarik. Menurut (Saltan, 2017), penggunaan AR dapat mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu, konsentrasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya membaca informasi tentang kekayaan budaya Indonesia, tetapi juga dapat melihat representasi visual budaya

tersebut secara langsung melalui objek tiga dimensi yang ditampilkan oleh media AR.

D. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN 09 Rangkang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran IPAS berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas IV.

Sebelumnya, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional (ceramah dan buku teks) sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang fokus. Setelah diterapkan media AR, hasil penelitian menunjukkan:

Keterlaksanaan pembelajaran mencapai 83,75% dengan kategori baik, artinya seluruh tahapan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup) terlaksana sesuai rencana.

Minat belajar siswa meningkat signifikan, di mana 27 dari 31 siswa (87,09%) berhasil mencapai kategori minat belajar tinggi melampaui target minimal 70% yang telah ditetapkan.

Media AR terbukti mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, sering

bertanya, dan terlibat dalam diskusi karena dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek visual tiga dimensi. Hal ini selaras dengan karakteristik siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual yang nyata.

Dengan demikian, media pembelajaran *Augmented Reality* dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan efektif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN*. 02, 10–15.
- Ibda, F., & Pendahuluan, A. (2015). *PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET*. 3, 27–38.
- Maulana, I., & Suryani, N. (2019). *Augmented Reality: Solusi Pembelajaran IPA di Era Revolusi*. 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2399>
- Meilani, R. I. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes)*. 1(1), 79–92.
- Nurjanah, E. (2022). Analisis Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1231–1240.
- P, A. A. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran*. III(36), 205–215.
- Pradana, P. H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 12(2), 115–126.
- RAMADHINA, D. K. (2021). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL GAMBAR TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP DI LINGKUNGANKU KELAS IV DI SD NEGERI 040471 KAMPUNG MERDEKA TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI.
- Saltan, F. (2017). *The Use of Augmented Reality in Formal Education: A Scoping Review*. 8223(2), 503–520. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00628a>
- Santika, I. W. E. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 6182–6195.
- WARDAHNI, N. U. R. E. K. A. (2024). *PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD ISLAM AL AZHAR 54 PEKANBARU*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.