

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI
SMP ISLAM AL-WASI MAROS**

Nurlaela¹, Andi Bunyamin², Muhammad Syahrul³, Surani⁴, Subaedah⁵

Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

Alamat e-mail : ¹10120220017@student.umi.ac.id, ²andibunyamin@umi.ac.id,

³m.syahrulfai@umi.ac.id, ⁴surani@umi.ac.id, ⁵subaedah.subaedah@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of Augmented Reality (AR)-based interactive learning media to enhance student learning motivation in the Islamic Religious Education subject for Grade VIII students at SMP Islam Al-Wasi Maros. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles, with each cycle comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 32 Grade VIII students. Data collection techniques included observation, learning motivation questionnaires, documentation, and learning evaluations. The results indicate that prior to the implementation of AR media, student learning motivation fell into the "very low" category, with an average score of 57.81. Following the implementation of AR-based interactive learning media in Cycle I, the average learning motivation score rose to 77.50, placing it in the "sufficient" category. Subsequently, after instructional improvements were made in Cycle II, the average learning motivation score increased to 84.81, falling into the "good" category. Observations also revealed increased student engagement in the learning process, evidenced by attention to the material, active questioning and discussion, the confidence to express opinions, enthusiasm, task completion ability, and participation in learning activities. In Cycle II, 26 students (81.25%) fell into the "good" and "very good" categories. Furthermore, learning evaluation results showed an average score of 85.34, with 31 students (96.88%) meeting the Minimum Mastery Criteria (KKM). Thus, the implementation of Augmented Reality-based interactive learning media can enhance student learning motivation in the Islamic Religious Education subject for Grade VIII students at SMP Islam Al-Wasi Maros.

Keywords: Augmented Reality, Interactive Learning Media, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik

kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket motivasi belajar, dokumentasi, dan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media AR, motivasi belajar peserta didik masih berada pada kategori sangat kurang dengan nilai rata-rata 57,81. Setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis AR pada Siklus I, nilai rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 77,50 dengan kategori cukup. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 84,81 dengan kategori baik. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, meliputi perhatian terhadap materi, keaktifan bertanya dan berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, antusiasme, kemampuan menyelesaikan tugas, serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada Siklus II, sebanyak 26 peserta didik atau 81,25% berada pada kategori baik dan sangat baik. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 85,34 dengan 31 peserta didik atau 96,88% mencapai KKM. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mendorong penggunaan perangkat teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar

yang lebih beragam serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik (Bui & Son, 2023).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang tepat menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran

tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Perkembangan teknologi telah mendorong penggunaan media pembelajaran digital yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Media yang interaktif dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengamati, mengeksplorasi, dan memperoleh pengalaman belajar secara lebih aktif. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian mengenai *Augmented Reality* (AR) dalam pendidikan yang menunjukkan bahwa teknologi tersebut dapat mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik melalui visualisasi, interaktivitas, dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual (Zhang, Li, Huang, Feng, & Luo, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada pembelajaran peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh metode ceramah. Proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, yaitu

guru lebih banyak berperan dalam menyampaikan materi, sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung, mengemukakan pendapat, bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi pengetahuan menjadi terbatas. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional tersebut juga berpotensi menimbulkan kejenuhan sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif adalah *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* merupakan teknologi yang memungkinkan objek virtual berupa gambar, animasi, atau model tiga dimensi diintegrasikan dengan lingkungan nyata secara *real time*. Penggunaan AR dalam pembelajaran memungkinkan materi yang bersifat abstrak atau sulit diamati secara langsung divisualisasikan melalui objek digital sehingga lebih mudah

diamati dan dieksplorasi oleh peserta didik. Hasil kajian sistematis terhadap penerapan AR pada pendidikan tingkat K–12 menunjukkan bahwa AR memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran inovatif dan memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran. Meta-analisis tersebut menemukan efek keseluruhan yang besar dari pembelajaran berbasis AR terhadap hasil pembelajaran (Zhang et al., 2022).

Penggunaan *Augmented Reality* juga memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media AR memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena peserta didik dapat berinteraksi dengan objek virtual secara lebih nyata dan menarik.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif. Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, penyajian materi PAI melalui media yang

menarik dan interaktif dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Menurut (Hakim, 2018) mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis *Augmented Reality* dan menunjukkan bahwa AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran tiga dimensi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Penggunaan media tersebut dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi PAI secara lebih inovatif dan menarik. Dengan demikian, integrasi teknologi AR dalam pembelajaran PAI tidak hanya menjadi bentuk pemanfaatan perkembangan teknologi, tetapi juga dapat diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik.

Fenomena yang ditemukan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran PAI pada peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros masih menghadapi permasalahan berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2026 melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, Bapak

Saharuddin, S.Pd.I., Gr., diperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI masih rendah. Kondisi tersebut juga terlihat dari pencapaian hasil belajar peserta didik yang belum optimal. Dari jumlah 32 peserta didik, hanya 4 orang atau sebesar 12,5% yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 28 peserta didik atau sebesar 87,5% belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Meskipun data hasil belajar tersebut menjadi data pendukung, fokus penelitian diarahkan pada peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* dipandang sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui AR, peserta didik diharapkan tidak hanya

menerima informasi melalui penjelasan guru, tetapi juga dapat mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan objek pembelajaran yang disajikan secara digital. Penerapan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, keaktifan, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran memiliki potensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Prasetya & Anistyasari, 2020; Amores-Valencia et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dipandang sesuai untuk digunakan sebagai upaya perbaikan pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 29 peserta didik kelas VIII A SMP Al-Iman Ulu-Ale Kabupaten Sidenreng

Rappang dengan fokus pada peningkatan kualitas hafalan Al-Qur'an melalui penerapan metode TIKRAR. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hafalan, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan membandingkan hasil pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II berdasarkan KKM yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan metode TIKRAR dalam meningkatkan kualitas hafalan Al-Qur'an peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros dengan jumlah subjek sebanyak 32 peserta didik. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih

dahulu melaksanakan tahap pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik. Pengukuran dilakukan melalui observasi aktivitas peserta didik dan angket motivasi belajar. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Hal tersebut terlihat dari rendahnya perhatian, keaktifan bertanya dan berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta antusiasme peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pra-siklus terhadap 32 peserta didik, diperoleh rata-rata keterlibatan berdasarkan 12 indikator observasi sebesar 45,57%. Beberapa indikator menunjukkan persentase yang masih rendah, seperti peserta didik yang mengemukakan pengetahuan awal sebesar 21,88%, aktif bertanya, menjawab atau berdiskusi sebesar 28,13%, memantau dan memeriksa kembali proses belajar sebesar 12,50%, mengemukakan pendapat atau ide sebesar 31,25%, serta menunjukkan antusiasme dan semangat belajar sebesar 18,75%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan tindakan masih rendah.

Hasil angket pada tahap pra-siklus semakin memperkuat temuan observasi tersebut. Dari 32 peserta didik, diperoleh jumlah skor sebesar 1.850 dengan nilai rata-rata 57,81, sehingga berada pada kategori sangat kurang. Sebanyak 17 peserta didik (53,13%) berada pada kategori sangat kurang, 9 peserta didik (28,13%) berada pada kategori kurang, 2 peserta didik (6,25%) berada pada kategori cukup, 3 peserta didik (9,38%) berada pada kategori baik, dan hanya 1 peserta didik (3,13%) yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, sebanyak 26 peserta didik atau 81,25% berada pada kategori kurang dan sangat kurang. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis AR. Rendahnya motivasi pada tahap awal juga menunjukkan bahwa pembelajaran membutuhkan media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

Pada Siklus I, tindakan dilakukan melalui penggunaan *flashcard* berbasis AR yang dapat

dipindai menggunakan perangkat yang telah disediakan. Materi yang diberikan adalah “Lahirnya Ilmuwan dan Tumbuhnya Ilmu Pengetahuan”, yang mencakup perkembangan ilmu pengetahuan umum dan perkembangan ilmu pengetahuan agama. Peserta didik diarahkan untuk melakukan *scanning* terhadap *flashcard* sehingga muncul objek tiga dimensi beserta informasi yang berkaitan dengan materi. Penggunaan media tersebut memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan pembelajaran pada pra-siklus. Peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan untuk mengoperasikan media, mengamati objek, membaca informasi, bertanya, dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan guru. Pada pertemuan pertama, rata-rata keterlibatan peserta didik berdasarkan 12 indikator mencapai 60,94%, kemudian meningkat menjadi 70,83% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 9,89 poin persentase dalam satu siklus.

Peningkatan tersebut terlihat pada hampir seluruh indikator observasi. Kemampuan peserta didik menyelesaikan tugas meningkat dari 56,25% menjadi 81,25%, kemampuan

memberikan tanggapan kepada guru meningkat dari 78,13% menjadi 84,38%, sedangkan kemampuan melakukan refleksi, menyimpulkan pembelajaran, dan berdoa meningkat dari 81,25% menjadi 87,50%. Antusiasme dan semangat belajar juga meningkat dari 59,38% menjadi 65,63%. Meskipun demikian, beberapa indikator masih belum optimal, terutama perhatian terhadap penjelasan guru, kemampuan mengemukakan pengetahuan awal, dan keaktifan bertanya atau berdiskusi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AR mulai memberikan perubahan positif, tetapi peserta didik masih membutuhkan pembiasaan dalam menggunakan media serta bimbingan agar dapat memanfaatkan media secara maksimal.

Temuan pada Siklus I diperkuat oleh hasil angket motivasi belajar. Jumlah skor meningkat dari 1.850 pada pra-siklus menjadi 2.480 pada Siklus I, sedangkan nilai rata-rata meningkat dari 57,81 menjadi 77,50. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 19,69 poin. Berdasarkan kategori, 1 peserta didik (3,13%) berada pada kategori sangat baik, 9 peserta didik (28,13%) berada

pada kategori baik, 18 peserta didik (56,25%) berada pada kategori cukup, 3 peserta didik (9,38%) berada pada kategori kurang, dan 1 peserta didik (3,13%) berada pada kategori sangat kurang. Sebanyak 28 peserta didik atau 87,50% telah mencapai batas nilai 75 yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media AR pada Siklus I telah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, meskipun sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori cukup sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke Siklus II.

Berdasarkan refleksi Siklus I, masih ditemukan beberapa kendala, yaitu belum meratanya keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban, belum optimalnya kemampuan mengolah informasi, serta masih adanya peserta didik yang kurang aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu, tindakan pada Siklus II diperbaiki dengan memberikan motivasi dan penguatan yang lebih intensif, meningkatkan kesempatan peserta didik untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, memberikan pendampingan ketika menggunakan media AR, serta

menggunakan media yang lebih variatif berupa *flashcard* dan diorama AR. Materi yang diberikan pada Siklus II adalah “Seni dan Seniman Dinasti Abbasiyah” serta “Kontribusi Peradaban Islam untuk Kemanusiaan dan Peradaban Dunia”. Perbaikan tersebut dilakukan agar peserta didik tidak hanya menggunakan AR sebagai alat untuk melihat objek tiga dimensi, tetapi juga mampu mengeksplorasi informasi dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan aktivitas dan motivasi belajar yang lebih kuat. Rata-rata keterlibatan peserta didik berdasarkan 12 indikator meningkat dari 78,91% pada pertemuan III menjadi 88,80% pada pertemuan IV, atau meningkat sebesar 9,89 poin persentase. Peningkatan terlihat pada perhatian terhadap penjelasan guru dari 56,25% menjadi 78,13%, kemampuan merencanakan cara belajar dari 81,25% menjadi 96,88%, keaktifan bertanya atau berdiskusi dari 71,88% menjadi 81,25%, penyelesaian tugas dari 87,50% menjadi 100%, antusiasme dari 78,13% menjadi 93,75%, serta refleksi dan penyimpulan pembelajaran dari

93,75% menjadi 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin terbiasa menggunakan media AR dan semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan aktivitas tersebut juga tampak pada hasil evaluasi pembelajaran. Dari 32 peserta didik, diperoleh jumlah nilai sebesar 2.731 dengan rata-rata 85,34, dengan rentang nilai 68–100. Sebanyak 31 peserta didik (96,88%) memperoleh nilai minimal 75, sedangkan 1 peserta didik (3,13%) memperoleh nilai di bawah 75. Meskipun hasil belajar bukan merupakan variabel utama penelitian, data tersebut memberikan gambaran bahwa meningkatnya motivasi dan keterlibatan peserta didik berjalan bersamaan dengan meningkatnya penguasaan materi. Peserta didik yang memperoleh pengalaman belajar melalui objek visual dan interaktif tampak lebih mudah mengikuti materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hasil angket pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih jelas. Jumlah skor angket mencapai 2.714, dengan nilai rata-rata 84,81, sehingga berada pada kategori baik. Jika dibandingkan dengan pra-siklus, nilai rata-rata meningkat sebesar

27,00 poin, sedangkan jika dibandingkan dengan Siklus I meningkat sebesar 7,31 poin. Distribusi hasil angket menunjukkan bahwa 5 peserta didik (15,63%) berada pada kategori sangat baik, 21 peserta didik (65,63%) berada pada kategori baik, 5 peserta didik (15,63%) berada pada kategori cukup, 1 peserta didik (3,13%) berada pada kategori kurang, dan tidak terdapat peserta didik pada kategori sangat kurang. Dengan demikian, sebanyak 26 peserta didik (81,25%) berada pada kategori baik dan sangat baik.

Tabel 1. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Kategori	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	1 (3,13%)	1 (3,13%)	5 (15,63%)
Baik	3 (9,38%)	9 (28,13%)	21 (65,63%)
Cukup	2 (6,25%)	18 (56,25%)	5 (15,63%)
Kurang	9 (28,13%)	3 (9,38%)	1 (3,13%)
Sangat Kurang	17 (53,13%)	1 (3,13%)	0 (0%)
Jumlah	32 (100%)	32 (100%)	32 (100%)

Tabel tersebut menunjukkan perubahan yang cukup signifikan pada distribusi kategori motivasi. Pada pra-siklus terdapat 17 peserta didik dalam kategori sangat kurang. Jumlah tersebut menurun menjadi 1 peserta didik pada Siklus I dan menjadi 0 peserta didik pada Siklus II. Sebaliknya, jumlah peserta didik pada kategori baik meningkat dari 3 orang pada pra-siklus menjadi 9 orang pada Siklus I dan meningkat secara tajam

menjadi 21 orang pada Siklus II. Peserta didik yang berada pada kategori sangat baik juga meningkat dari 1 orang menjadi 5 orang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan secara bertahap mampu menggeser kondisi motivasi peserta didik dari kategori rendah menuju kategori yang lebih baik.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian (Damma, dkk, 2026) yang meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis AR terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut menggunakan angket motivasi berbasis model ARCS dan menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan AR sebagai variabel tindakan dan motivasi belajar sebagai aspek yang ditingkatkan. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, materi pembelajaran, serta desain penelitian yang digunakan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Khairunisa, Taufik, & Pamungkas, 2024) mengenai pengembangan AR berbantuan

Assemblr EDU untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa SMP kelas VIII. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada jenjang SMP. Penelitian tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan peserta didik kelas VIII dan menempatkan motivasi belajar sebagai aspek yang ingin dikembangkan melalui teknologi AR.

Penelitian (Biantara, Asril, & Bayu, 2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian tersebut dilakukan melalui pengembangan media AR dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa visualisasi dan interaktivitas yang terdapat dalam AR dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian (Naja, Khoiri, & Mulyani, 2022) mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis

Augmented Reality Portal juga memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian tersebut mengembangkan media AR yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE dan menggunakan observasi, wawancara, angket, serta tes sebagai teknik pengumpulan data. Hasil tersebut menunjukkan bahwa AR tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk memberikan visualisasi materi, tetapi juga dapat dirancang sebagai media yang mendukung peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, hasil penelitian ini semakin relevan dengan penelitian (Rahmadana, Iribaram, & Khoiri, 2026) mengenai efektivitas teknologi AR terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah kejuruan. Penelitian tersebut secara khusus menempatkan pembelajaran PAI dan motivasi belajar sebagai fokus penelitian serta menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experiment*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa AR dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI

sebagai alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional dan kurang memberikan ruang partisipasi kepada peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros. Perubahan tersebut terlihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas peserta didik, peningkatan rata-rata skor angket, pergeseran distribusi kategori motivasi, serta meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada pra-siklus, rata-rata motivasi belajar hanya mencapai 57,81 dengan kategori sangat kurang. Setelah penerapan AR pada Siklus I, rata-rata meningkat menjadi 77,50 dengan kategori cukup. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, rata-rata meningkat menjadi 84,81 dengan kategori baik.

Keberhasilan tindakan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik AR yang memberikan pengalaman belajar secara visual dan interaktif.

Penggunaan *flashcard* dan diorama AR memungkinkan peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat objek tiga dimensi, melakukan *scanning*, mengamati informasi, dan mengeksplorasi materi pembelajaran. Kondisi tersebut membuat peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Hal ini tampak dari meningkatnya perhatian, keberanian menjawab pertanyaan, aktivitas diskusi, antusiasme, penyelesaian tugas, dan kemampuan melakukan refleksi selama Siklus I dan Siklus II.

Selain itu, peningkatan motivasi tidak hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi AR, tetapi juga oleh cara guru mengintegrasikan media tersebut dalam proses pembelajaran. Pada Siklus II, guru memberikan pendampingan yang lebih intensif, memberikan pertanyaan secara acak, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengoperasikan media, memberikan motivasi dan apresiasi, serta mengombinasikan penggunaan *flashcard* dan diorama AR. Dengan demikian, media AR berfungsi

sebagai sarana untuk menciptakan interaksi pembelajaran, sedangkan guru tetap memiliki peran penting sebagai fasilitator dan pengarah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan angket, indikator keberhasilan penelitian dapat dinyatakan telah tercapai pada Siklus II. Rata-rata motivasi belajar telah mencapai 84,81 dengan kategori baik, sebanyak 31 peserta didik (96,88%) mencapai batas nilai minimal 75, dan sebanyak 26 peserta didik (81,25%) berada pada kategori baik dan sangat baik. Selain itu, pada observasi pertemuan terakhir Siklus II, beberapa indikator telah mencapai persentase sangat tinggi, seperti penyelesaian tugas sebesar 100% serta refleksi, penyimpulan pembelajaran, dan doa sebesar 100%. Oleh karena itu, tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan yang terjadi secara

bertahap dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil memperbaiki kondisi pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru menjadi lebih interaktif, menarik, dan melibatkan peserta didik secara aktif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis AR berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar dari 57,81 pada tahap pra-siklus yang berada pada kategori sangat kurang, menjadi 77,50 pada Siklus I dengan kategori cukup, kemudian meningkat menjadi 84,81 pada Siklus II dengan kategori baik. Peningkatan juga terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang

menunjukkan semakin tingginya perhatian, keaktifan bertanya dan berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, antusiasme, kemampuan menyelesaikan tugas, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada Siklus II, sebanyak 26 peserta didik (81,25%) berada pada kategori baik dan sangat baik, sedangkan sebanyak 31 peserta didik (96,88%) telah mencapai KKM yang ditetapkan. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,34, dengan 31 dari 32 peserta didik (96,88%) memperoleh nilai minimal 75. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menciptakan suasana pembelajaran PAI yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Wasi Maros dan indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Amores-Valencia, A., Burgos, D., & Branch-Bedoya, J. W. (2022). Influence Of Motivation And Academic Performance In The Use Of Augmented Reality In Education: A Systematic Review. *Frontiers in Psychology*, 13, 1011409. doi:10.3389/fpsyg.2022.1011409
- Biantara, D. G. A. R., Asril, N. M., & Bayu, G. W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i1.77578>
- Bui, T. T., & Son, N. T. (2023). The Survey Of Digital Transformation In Education: A Systematic Review. *International Journal of TESOL & Education*.
- Damma Putra, D., Hastuti, I. D., Mariyati, Y., Syaharuddin, S., & Sutarto. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Pada Materi

- | | |
|--|--|
| <p>Bangun Ruang. <i>Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia</i>, 6(2).
 https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.3836</p> <p>Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis <i>Augmented Reality</i>. <i>Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan</i>, 21(1), 59–72.</p> <p>Khairunisa, W., Taufik, A. N., & Pamungkas, T. A. (2024). Pengembangan <i>Augmented Reality</i> Berbantuan Assemblr Edu Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII. <i>Jurnal Pendidikan MIPA</i>, 14(4).
 https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2198</p> <p>Naja, F. N., Khoiri, A., & Mulyani, P. S. (2022). Studi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality Portal</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa. <i>Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ</i>, 9(3).
 https://doi.org/10.32699/ppkm.v9i3.3638</p> | <p>Neliwati, Irfan, Putri, F. D., Putri, M., & Syahputra, A. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 10(4).
 https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39817</p> <p>Prasetya, S. D., & Anistyasari, Y. (2020). Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality Markerless</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa. <i>IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education</i>, 5(3), 468–479.
 doi:10.26740/it-edu.v5i3.37933</p> <p>Rahmadana, F. N. S., Iribaram, S., & Khoiri, A. A. (2026). The Effectiveness Of <i>Augmented Reality Technology</i> On The Motivation To Learn Islamic Religious Education In Vocational Schools. <i>Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial</i>, 15(1).
 https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v15i1.7193</p> |
|--|--|

Zhang, J., Li, G., Huang, Q., Feng, Q.,
& Luo, H. (2022). Augmented
Reality In K–12 Education: A
Systematic Review And Meta-
Analysis Of The Literature
From 2000 To 2020.
Sustainability, 14(15), 9725.
doi:10.3390/su14159725.