PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA MURID KELAS III SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA *AUGMENTED REALITY (AR)*

Nafa Listya Kusumaningrum[1], Dara Sinta Amelia Nasution[2], Eidith Arinanti[3], Candra Mukti Wahyujati[4], Assyifa Anggun Pratami[5], Woro Sri Hastuti[6]
[1,2,3,4,5,6]PGSD Universitas Negeri Yogyakarta
[1]nafalistya.2025@student.uny.ac.id, [2]darasinta.2025@student.uny.ac.id, [3]eiditharinanti.2025@student.ac.id, [4]candramukti.2025@student.uny.ac.id, [5]assyifaanggun.2025@student.uny.ac.id, [6]woro_srihastuti@uny.ac.id

ABSTRACT

The background of this study is the low level of students' learning interest in IPA, highlighting the need for engaging and interactive learning media. This study aimed to improve students' learning interest through Augmented Reality (AR) media. Classroom Action Research was conducted in two cycles involving 28 third-grade elementary school students in Sleman, Indonesia. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation, then analyzed quantitatively and qualitatively. The results show that average learning interest increased from 48.64% before the intervention to 64.53% in cycle I and 80.50% in cycle II. The improvement was supported by animated and colorful 3D AR objects illustrating the butterfly life cycle. By the end of cycle II, 25 students (89.29%) achieved a high level of learning interest. Thus, AR media can improve students' learning interest in IPA learning.

Keywords: Augmented Reality, Classroom Action Research, Elementary School, IPA, Learning Interest

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar murid dalam pembelajaran IPA sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar melalui media *Augmented Reality (AR).* Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus yang melibatkan 28 murid kelas III SD di Sleman, sekolah mitra PPL PPG UNY. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi serta dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar meningkat dari 48,64% pada pratindakan menjadi 64,53% pada siklus I dan 80,50% pada siklus II. Peningkatan didukung objek AR tiga dimensi yang bergerak dan berwarna pada materi siklus hidup kupu-kupu. Pada akhir siklus II, 25 murid (89,29%) mencapai kategori minat belajar tinggi. Dengan demikian, media AR dapat meningkatkan minat belajar murid dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, IPA, Minat Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan murid. Salah satu inovasi teknologi yang mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR). Menurut Korosidou (2024), teknologi AR mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui penyajian objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara interaktif. Teknologi ini memungkinkan murid mengamati objek dalam bentuk visual tiga dimensi sehingga materi pembelajaran yang sulit dihadirkan secara langsung dapat dipelajari dengan cara yang lebih menarik.

Salah satu komponen pembelajaran yang terus mengalami perkembangan dan inovasi adalah media pembelajaran (Kusum et.al, 2023). Penggunaan media yang sesuai memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Selain media pembelajaran, faktor lain yang turut menentukan keberhasilan belajar adalah tingkat minat belajar murid (Ridha et.al, 2022). Argaruri et. al (2023) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan rasa senang atau ketertarikan yang muncul dalam diri murid terhadap aktivitas pembelajaran yang mereka ikuti. Minat belajar tidak terbentuk dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti penggunaan media pembelajaran, strategi mengajar guru, dukungan keluarga, interaksi dengan teman sebaya, dan kondisi lingkungan sekitar (Wiliyanti et.al, 2024). Oleh sebab itu, guru perlu merancang proses pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media yang menarik sehingga murid tidak mudah merasa jenuh dan minat belajar mereka dapat berkembang secara optimal (Agustin & Wardhani, 2023).

Teknologi *Augmented Reality* telah terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran. Jahi (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid. Sejalan dengan hal tersebut, Wulan & Syahza (2025) menyatakan bahwa media berbasis *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi. Selain itu, Masri, et. al (2023) juga menjelaskan bahwa penerapan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan ketertarikan murid dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap ranah afektif, terutama dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar murid.

Meskipun demikian, hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi beberapa permasalahan. Minat belajar murid masih relatif rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian terhadap pembelajaran, rendahnya antusiasme selama mengikuti kegiatan belajar, dan kecenderungan murid yang mudah merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang beragam sehingga belum mampu menarik perhatian murid secara maksimal. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh metode ceramah sehingga aktivitas belajar cenderung monoton, keterlibatan murid masih rendah, dan pembelajaran berlangsung secara pasif. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Penggunaan media *Augmented Reality* pun belum pernah diterapkan sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas tersebut. Nursyafitri, et.al (2024) mengemukakan bahwa meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Augmented Reality,* kajian yang secara khusus dan komprehensif membahas

pengaruh teknologi tersebut terhadap minat belajar murid masih relatif terbatas. Sementara itu, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa teknologi *Augmented Reality* telah banyak diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar dan memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar murid. Sejalan dengan hal tersebut, hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Tarmidzi, et.al (2025) turut menunjukkan bahwa implementasi *Augmented Reality* pada jenjang sekolah dasar terus mengalami peningkatan dalam berbagai mata pelajaran.

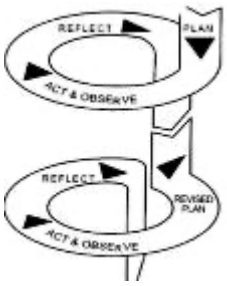
Pada jenjang sekolah dasar, banyak materi pembelajaran yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh murid. Akan tetapi, tidak semua objek atau fenomena yang dipelajari dapat dihadirkan secara langsung di dalam kelas karena keterbatasan ketersediaan, ukuran, lokasi, biaya, maupun faktor keamanan. Akibatnya, guru sering kali hanya mengandalkan penjelasan verbal atau gambar dua dimensi yang kurang mampu memberikan gambaran nyata kepada murid. Kondisi tersebut menyebabkan murid kesulitan membangun pemahaman yang konkret, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, dan mudah kehilangan fokus. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan objek secara lebih nyata, interaktif, dan mudah diakses sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah *Augmented Reality* karena mampu menampilkan objek tiga dimensi yang seolah-olah hadir di lingkungan nyata sehingga membantu murid mengamati objek yang sulit ditemukan atau tidak memungkinkan untuk dihadirkan secara langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar murid melalui penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran IPA di kelas IIIA SD Negeri Percobaan 2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perubahan minat belajar murid setelah penerapan media pembelajaran AR. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi

guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan murid sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan minat belajar murid melalui penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran IPA. Penelitian dilaksanakan di sekolah mitra PPL PPG UNY, yaitu di SD Negeri Percobaan 2, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada semester gasal tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah 28 murid kelas IIIA di sekolah mitra PPL PPG. Desain tindakan mengacu pada tahapan PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dengan dua pertemuan pada setiap siklus. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus pertama, hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, angket minat belajar murid yang terdiri atas 20 pernyataan dengan indikator minat belajar menurut Slameto (2010) perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Kedua, observasi aktivitas guru dan murid untuk melihat keterlaksanaan tindakan dan respons murid selama pembelajaran. Ketiga, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran. Instrumen disiapkan untuk memperoleh data yang saling melengkapi. Adapun, data analisis angket murid dilakukan dengan kuantitatif, yakni berupa angka.

Tabel 1. Penskoran Minat Belajar

Pilihan Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Data kuantitatif dari angket dianalisis melalui penskoran dan perhitungan persentase minat belajar murid. Data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh murid mencapai kategori minat belajar tinggi dan 80% untuk proses pembelajaran. Adapun, data persentase keberhasilan proses pembelajaran tersebut, dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 2. Keberhasilan Proses Pembelajaran
(Arikunto & Jabar, 2010)

Persentase Keberhasilan	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
66% - 79%	Baik
56% - 65%	Cukup
41% - 55%	Kurang
≤40%	Sangat Kurang

Pedoman kriteria minat belajar murid pada pembelajaran menurut Arikunto (2006) sebagai berikut.

Tabel 3. Pedoman Kriteria Minat Belajar

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
50% - 74,99%	Sedang
25% - 49,99%	Rendah
0% - 24,99%	Sangat Rendah

Setelah mengkategorikan skor angket dipersentasekan dengan rumus berikut:

$$Capaian = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Selama pelaksanaan pembelajaran IPA, aktivitas guru dan murid diamati untuk melihat perkembangan proses pembelajaran setelah tindakan diterapkan. Hasil pengamatan pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Murid dan Guru

Tahap Penelitian	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Murid (%)	48,88	65,40	80,13
Aktivitas Guru (%)	60,00	90,00	100,00

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas murid pada tahap pratindakan memperoleh persentase sebesar 48,88%, kemudian meningkat menjadi 65,40% pada siklus I dan 80,13% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran setelah dilakukan tindakan. Sementara itu, aktivitas guru meningkat dari 60% pada tahap

pratindakan menjadi 90% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru semakin baik dan seluruh aspek aktivitas yang diamati telah terlaksana pada siklus II. Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas murid dan guru selama proses pembelajaran dari tahap pratindakan hingga siklus II.

Pratindakan

Sebelum melaksanakan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data awal melalui angket untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran IPA di kelas IIIA SD Negeri Percobaan 2. Berdasarkan hasil di atas, diperoleh temuan bahwa murid kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mudah kehilangan fokus. Murid terlihat lebih fokus untuk bermain barang-barang yang ada di sekitarnya atau mengobrol dengan teman sebangku saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, guru perlu mengingatkan berkali-kali kepada murid untuk mengembalikan perhatian mereka. Kegiatan pembelajaran yang dirancang guru masih mengandalkan penjelasan secara verbal dan penggunaan gambar dua dimensi yang kurang mampu menggambarkan objek atau konsep secara konkret kepada murid. Selain itu, hasil pengisian angket minat belajar pada tahap pratindakan, diperoleh gambaran minat belajar IPA murid sebagaimana disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Pratindakan

Indikator	% Indeks	Kategori
Perasaan senang	48,66	Rendah
Ketertarikan	50,15	Sedang
Perhatian	47,77	Rendah
Keterlibatan	47,99	Rendah
Rata-rata	**48,64**	**Rendah**

Berdasarkan data tersebut, diperoleh rata-rata hasil minat belajar IPA murid sebesar 48,64% dalam kategori rendah. Hasil rata-rata minat belajar IPA pada indikator perasaan senang menunjukkan kategori rendah dengan persentase sebesar 48,66%, ketertarikan dalam kategori sedang sebesar 50,15%, indikator perhatian menunjukkan persentase sebesar 47,77% masuk dalam kategori rendah, dan indikator keterlibatan termasuk kategori rendah dengan persentase sebesar 47,99%. Dari keempat indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar murid terhadap pembelajaran IPA

rendah. Salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar murid adalah memanfaatkan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran IPA. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Atikah et. al (2025) *Augmented Reality* (AR) membantu murid memahami materi IPA yang abstrak melalui visualisasi objek tiga dimensi dan interaksi langsung. Penggunaan AR dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan keaktifan murid. Selain itu, AR menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional.

Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan selama dua pertemuan. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran selama dua pertemuan dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR) yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Pada pertemuan pertama, media AR yang digunakan berkaitan dengan materi pancaindra, tetapi objek yang ditampilkan belum berbentuk tiga dimensi (3D) dan belum dapat bergerak. Pada pertemuan kedua, media AR digunakan untuk menampilkan objek hewan, yaitu kupu-kupu, dalam bentuk tiga dimensi yang dapat bergerak. Perbedaan karakteristik media yang digunakan pada kedua pertemuan tersebut memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi murid. Penggunaan AR dengan objek 3D yang dapat bergerak pada pertemuan kedua terlihat lebih menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme murid selama pembelajaran. Setelah pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan analisis terhadap hasil angket minat belajar murid untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah penerapan media AR dalam model PBL. Hasil analisis minat belajar murid pada siklus I disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Angket Minat Belajar

Indikator	Pratindakan		Siklus I	
	%Indeks	Kategori	%Indeks	Kategori
Perasaan senang	48,66	Rendah	64,88	Sedang
Ketertarikan	50,15	Sedang	63,54	Sedang
Perhatian	47,77	Rendah	65,40	Sedang
Keterlibatan	47,99	Rendah	64,29	Sedang
Rata-rata	**48, 64**	**Rendah**	**64,53**	**Sedang**

Berdasarkan tabel 6, rata-rata minat belajar murid pada siklus I mencapai 64,53% dengan kategori sedang,

meningkat sebesar 15,89 poin persentase dibandingkan pratindakan yang memperoleh 48,64% dengan kategori rendah. Seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan, yaitu perasaan senang dari 48,66% menjadi 64,88%, ketertarikan dari 50,15% menjadi 63,54%, perhatian dari 47,77% menjadi 65,40%, dan keterlibatan dari 47,99% menjadi 64,29%. Peningkatan minat belajar ini menunjukkan adanya perkembangan positif selama penerapan media AR dalam pembelajaran IPA menggunakan model PBL. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran, penggunaan AR pada pertemuan kedua yang menampilkan kupu-kupu dalam bentuk 3D dan dapat bergerak terlihat lebih menarik bagi murid dibandingkan media AR pada pertemuan pertama yang belum menampilkan objek 3D. Visualisasi objek yang lebih nyata dan dinamis membantu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, hasil minat belajar secara keseluruhan masih berada dalam kategori sedang sehingga diperlukan perbaikan dalam penggunaan media AR, terutama dengan memilih visualisasi yang interaktif dan menarik agar minat belajar murid dapat meningkat pada siklus berikutnya.

Secara keseluruhan, pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa karakteristik visualisasi media AR menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan refleksi terhadap penggunaan media AR dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar untuk merencanakan perbaikan, terutama dalam memilih media AR yang lebih interaktif, memperjelas keterkaitan media dengan permasalahan yang disajikan melalui model PBL, dan meningkatkan kesempatan murid untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Refleksi Siklus I dan Rencana Tindak Lanjut

Aspek	Refleksi Siklus I	Rencana Tindak Lanjut
Media pembelajaran AR	Media AR menampilkan objek tiga dimensi indra manusia yang dapat diamati murid, tetapi objek belum	Mengembangkan penggunaan media AR dengan objek tiga dimensi siklus hidup kupu-kupu yang dapat

	menampilkan gerakan sehingga visualisasi masih terbatas pada bentuk objek.	bergerak dan memiliki tampilan warna yang lebih beragam.
Perhatian murid	Murid dapat mengamati bentuk objek tiga dimensi, tetapi visualisasi objek yang tidak bergerak perlu dikembangkan agar pengamatan lebih menarik.	Menyajikan objek tiga dimensi yang dapat bergerak untuk menarik perhatian murid dalam mengamati tahapan siklus hidup kupu-kupu.
Ketertarikan murid	Penggunaan AR memberikan pengalaman belajar melalui visualisasi tiga dimensi, tetapi variasi tampilan objek masih dapat ditingkatkan.	Menggunakan visualisasi objek tiga dimensi yang bergerak dan berwarna lebih beragam untuk meningkatkan ketertarikan murid selama pembelajaran.
Keterlibatan murid	Pengamatan terhadap objek AR perlu disertai arahan agar murid aktif mengaitkan hasil pengamatan dengan materi pembelajaran.	Memberikan pertanyaan pemantik dan memfasilitasi diskusi mengenai perubahan bentuk pada setiap tahapan siklus hidup kupu-kupu.
Pemahaman materi	Murid memerlukan bimbingan untuk mengaitkan objek tiga dimensi yang diamati dengan konsep IPA yang dipelajari.	Membimbing murid mengamati gerakan dan perubahan bentuk objek serta memberikan penguatan untuk menghubungkan hasil pengamatan dengan konsep siklus hidup kupu-kupu.

Siklus II

Siklus II dalam penelitian ini dilaksanakan selama 2 pertemuan. Pada siklus II ini dilakukan adanya perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, yaitu memperbaiki pembuatan media AR terutama objek 3D agar dapat bergerak sehingga lebih menarik digunakan oleh murid. Sama seperti siklus sebelumnya, pembelajaran dilakukan dengan metode diskusi secara berkelompok. Berdasarkan data angket minat belajar yang diberikan pada tahap siklus II ini diperoleh hasil minat belajar IPA seperti pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siklus II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	%Indeks	Kategori	%Indeks	Kategori
Perasaan Senang	64,88	Sedang	79,46	Tinggi
Ketertarikan	63,54	Sedang	80,06	Tinggi
Perhatian	65,40	Sedang	82,37	Tinggi
Keterlibatan	64,29	Sedang	80,13	Tinggi
Rata-rata	**64,53**	**Sedang**	**80,51**	**Tinggi**

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh rata-rata hasil minat belajar

murid pada siklus II 80,51% dalam kategori tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil minat belajar murid dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Siklus I rata-rata hasil minat belajar murid 64,53% kategori rendah mengalami peningkatan pada siklus II menjadi rata-rata hasil minat belajar murid 80,51% kategori tinggi. Hasil rata-rata tiap indikator juga mengalami peningkatan seperti perasaan senang kategori tinggi, ketertarikan kategori tinggi, perhatian kategori tinggi, dan keterlibatan kategori tinggi. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I sebelumnya proses pembelajaran siklus II ini berjalan lebih baik daripada sebelumnya. Semua murid terlihat aktif dalam diskusi kelompoknya hal ini dikarenakan adanya modifikasi objek 3D pada media *Augmented Reality*. Selain itu juga manajemen waktu murid lebih baik karena di awal proses pembelajaran peneliti menjelaskan rincian alokasi waktu setiap tahapan pembelajarannya sehingga semua tahapan dapat berjalan sesuai dengan sintaks *Problem Based Learning* (PBL).



Gambar 2. Implementasi *Augmented Reality* oleh murid siklus I



Gambar 3. Implementasi *Augmented Reality* oleh murid siklus II

Secara keseluruhan, peningkatan minat belajar IPA murid kelas III sekolah dasar dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan media *Augmented Reality* (AR) yang menghadirkan objek pembelajaran secara visual dan interaktif. Media AR mampu menarik perhatian murid, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Visualisasi objek dalam bentuk tiga dimensi membantu murid memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi yang dipelajari sehingga mendorong ketertarikan mereka untuk mengikuti pembelajaran IPA. Hal ini sejalan

dengan penelitian Pratiwi et. al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media AR dapat meningkatkan minat belajar murid. Hasil tersebut juga didukung oleh Indayana dan Indrapangastuti (2025) yang mengungkapkan bahwa *Augmented Reality* (AR) terbukti efektif mendorong motivasi dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar IPA.

Dalam penelitian ini, penggunaan media AR pada siklus II diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Melalui model PBL, murid dilibatkan dalam kegiatan pemecahan masalah, sedangkan media AR membantu menyajikan objek pembelajaran secara visual sehingga murid lebih mudah mengamati dan mengeksplorasi materi. Perpaduan keduanya memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, tidak hanya melalui kegiatan mengamati, tetapi juga melalui diskusi dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, peningkatan minat belajar IPA dalam penelitian ini berkaitan dengan pemanfaatan media AR.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dapat mendukung peningkatan minat belajar murid dalam pembelajaran IPA di kelas IIIA SD Negeri Percobaan 2. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata minat belajar murid dari 48,64% pada pratindakan menjadi 64,53% pada siklus I dan 80,50% pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh aspek minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan murid selama pembelajaran. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas murid meningkat hingga 80,13% dan keterlaksanaan pembelajaran guru mencapai 100% pada siklus II. Sebanyak 25 dari 28 murid atau 89,29% telah mencapai kategori minat belajar tinggi, sehingga melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% murid. Dengan demikian, tindakan pada

siklus II telah memenuhi kriteria keberhasilan. Media AR dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPA yang membantu menyajikan materi secara lebih visual dan interaktif, menarik perhatian murid, dan mendukung keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh media Augmented Reality (AR) berbantuan Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan,* 7(2), 7–13.

Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan media pembelajaran konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik SDN Kalicari 01 Semarang. INNOVATIVE: *Journal of Social Science Research,* 3(2), 189–201.

Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2010). *Evaluasi program pendidikan.* Bumi Aksara

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian tindakan kelas.* Bumi Aksara.

Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada tema binatang purba untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok b (5-6) tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang. *JEA (Jurnal Edukasi AUD),* 9(2), 89–101.

Indayana, S.A. & Indrapangastuti, D. (2025). Inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series,* 8(3).

Jahi, M. (2024). Pengaruh penggunaan media Augmented Reality berbantuan assemblr edu terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar,* 4(1), 24–31.

Korosidou, E. (2024). The effects of Augmented Reality on very young learners' motivation and learning of the alphabet and vocabulary. *Digital,* 4(1), 195–214.

Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). Dimensi media pembelajaran (teori dan penerapan media pembelajaran pada era

revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0). Sonpedia Publishing Indonesia.

Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh penggunaan media Augmented Reality Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. J*urnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP),* 4(3), 209–216.

Nursyafitri, A. A., Isrok'atun, & Hanifah, N. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Syntax Admiration,* 11(2).

Pratiwi, N.W.C., Margunayasa, I.G., & Lasmawan, I.W. (2024). Media pembelajaran Augmented Reality berbasis profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru,* 7(1).

Ridha, R., Zaini, A., & Solina, W. (2022). Minat belajar mahasiswa dalam kuliah daring. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies,* 2(1), 41–48.

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor yang memengaruhinya.* Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabet.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode penelitian pendidikan.* Remaja Rosdakarya.

Tarmidzi, T., Andari, K. D. W., Sari, A., Nuryanti, M., Arfiyanti, R., & Noto, M. S. (2025). Augmented Reality and its use in elementary school education: a systematic literature review. *Jurnal Prima Edukasia,* 13(1), 128–145.

Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education,* 4(2), 953–964.

Wulan, S. D., Suarman, & Syahza, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada mata pelajaran ekonomi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan,* 14(3), 4347–4360.

Zulfa, A., Afriyadi, M. M., Baharudin, Fiteriani. (2025). Pengaruh media Augmented Reality terhadap minat belajar dan pemahaman konsep

dalam pembelajaran IPAS. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan,* 4(3), 1040-1050.