



PERBEDAAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA AUGMENTED REALITY DENGAN MEDIA POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI

DIFFERENCES IN STUDENTS' LEARNING MOTIVATION USING AUGMENTED REALITY MEDIA AND POWERPOINT MEDIA IN ECONOMICS LEARNING

Oleh:

Zainia Dzilaili¹, Lisana Oktavisanti Mardiyana², Dwi Herlindawati^{3*}

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Jember

^{1,2,3}Jl. Kalimantan No.37 Kampus Tegalboto, Jember, Indonesia

Email Koresponden: dwiherlindawati@unej.ac.id

Sejarah Artikel: Diterima September 2025, Disetujui Oktober 2025, Dipublikasikan November 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan melihat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang menggunakan media *Augmented Reality* dengan media *Powerpoint* pada pembelajaran ekonomi khususnya pada materi kegiatan ekonomi di kelas X di SMAN Umbulsari Kabupaten Jember tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas X SMAN Umbulsari dengan mengambil 2 kelas sebagai sampel penelitian, dimana masing-masing kelas terdapat 35 siswa. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Perolehan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumen. Observasi dilakukan dengan berbantuan lembar observasi, yang selanjutnya data dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (Independent Sample T-test). Dalam pengujian hipotesis, uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara peserta didik yang diberikan treatment menggunakan media *Augmented Reality* dengan peserta didik yang menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran. Dengan menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik mencapai 73,09 untuk kelas eksperimen yang yang diberikan treatment menggunakan media *Augmented Reality* dan 64,06 untuk kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*. Dapat disimpulkan, bahwa pemanfaatan media *Augmented Reality* menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan penggunaan media *PowerPoint*.

Kata Kunci: Media Augmented Reality, Media Power Point, Motivasi Belajar, Pembelajaran Ekonomi, SMA.

ABSTRACT

This study aims to examine the differences in learning motivation between students who use Augmented Reality media and PowerPoint media in economics education, specifically in the economics activities subject for Grade X students at SMAN Umbulsari, Jember Regency, during the 2024/2025 academic year. The study population includes all Grade X students at SMAN Umbulsari, with two classes selected as the research sample, each containing 35 students. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data collection was conducted through observation, interviews, and document analysis. Observations were carried out using observation sheets, with the data subsequently analysed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests (Independent Sample T-test). In testing the hypothesis, the t-test showed that there was a significant difference in learning motivation between students who were given treatment using Augmented Reality media and students who used PowerPoint media in learning. This showed that the average learning motivation score of students reached 73.09 for the experimental class that was given treatment using Augmented Reality media and 64.06 for the control class that used PowerPoint media. It can be concluded that the use of Augmented Reality media produces a significant difference in increasing student learning motivation compared to the use of PowerPoint media.

Keyword: Augmented Reality Media, PowerPoint Media, Motivation to Learn, Economics Learning, Senior High School.

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 dapat dikatakan proses adaptasi perkembangan teknologi bagi peserta didik maupun pendidik dalam memajukan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu fokus pengembangan pembelajaran abad 21 pada perkembangan teknologi terletak pada pemanfaatan pembelajaran berbasis digital (Mansyur et al., 2024). Di dalam lingkungan pendidikan saat ini pendidik dan peserta didik diharuskan melek terhadap perkembangan teknologi. Pendidik diharapkan dapat berinovasi memanfaatkan teknologi untuk sarana dalam menunjang proses pembelajaran berbasis digital, salah satunya yakni sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran disebut sebagai sarana penyampaian sebuah informasi dalam proses kegiatan pembelajaran. (Hasan et al., 2021) berpendapat media pembelajaran dikatakan sebagai alat bantu interaksi pendidik untuk penyampaian pesan maupun informasi kepada peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Keputusan memilih media pembelajaran harus presisi karena berpengaruh terhadap signifikansi motivasi peserta didik dalam belajar. Selaras dengan pendapat (Husna & Supriyadi, 2023) menyampaikan salah satu cara upaya menumbuhkan minat semangat dan antusiasme mempelajari ilmu-ilmu baru adalah dengan memilih ketepatgunaan media pembelajaran.

Motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan dari dalam diri yang menggerakan seseorang untuk bertindak atau mencapai tujuan tertentu. Menurut (Sardiman, 2018) motivasi dalam proses belajar bisa dipahami sebagai totalitas dorongan internal dalam diri peserta didik yang mendorong terjadinya aktivitas belajar, mempertahankan kelancaran proses belajar, dan memberikan panduan dalam aktivitas pembelajaran, agar tujuan yang diharapkan oleh subjek belajar dapat terwujud. Motivasi menurut (Nelly, 2021) ialah dorongan atau gairah yang timbul pada diri seseorang yang mendorongnya agar mengambil tindakan serta mencapai tujuan tertentu.

Sardiman, (2016:85) mengatakan terdapat tiga fungsi motivasi yakni sebagai pendorong bagi seseorang untuk bertindak sebagai penentu orientasi yang ingin dicapai, dan sebagai penentu tindakan signifikan. Dari ketiga fungsi tersebut motivasi belajar memiliki peran krusial

dalam mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar peserta didik. (Rahmi & Amrizal, 2023) menjelaskan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat apabila memanfaatkan penggunaan media belajar dan alat pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang baik dan sesuai, peserta didik akan tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan bersungguh-sungguh.

Pada saat ini pendidik kebanyakan memanfaatkan media pembelajaran yang berupa media *PowerPoint*. Namun, dalam pemanfaatan media *Powerpoint* tidak diimbangi dengan variasi dan inovasi baru. Sehingga terdapat permasalahan yang muncul salah satunya dalam tingkat motivasi belajar peserta didik yang lemah atau rendah. Pada saat pembelajaran peserta didik sering merasakan bosan, tidak menyimak penjelasan pendidik, ditinggal tidur, dan tidak mengerjakan tugas dengan baik. Hal ini disebabkan kurang menariknya penggunaan media *PowerPoint* yang hanya menampilkan tulisan saja, dan masih belum diimbangi dengan variasi atau inovasi baru, yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis digital, serta sifatnya satu arah yang hanya berpusat pada pendidik. Seperti yang disampaikan (Muthoharoh, 2019) *PowerPoint* digunakan oleh pendidik sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Media ini berperan sebagai kontrol yang dipegang oleh pendidik, di mana hanya pendidik yang mengoperasikannya, sementara peserta didik berperan sebagai penerima tanpa keterlibatan langsung dalam penggunaannya.

Berikut ini dapat dilihat data dari hasil observasi bagaimana pendidik menggunakan media *PowerPoint* (PPT) pada saat proses pembelajaran.

Tabel 1: Nilai Rata-rata Motivasi Peserta Didik	
Kelas	Nilai Rata-rata
X.8	64
X.7	63
X.8	63
X.9	62

Sumber : Data sekunder penelitian, 2024.

Dari permasalahan tersebut diperlukan inovasi atau variasi baru yang menarik dalam penggunaan media pembelajaran. Variasi ini dapat termasuk penggunaan media pembelajaran

digital yang lebih interaktif. (Kuntari, 2023) menyampaikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital bisa menjadi sarana media interaktif yang efektif dalam membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik serta mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

Media pembelajaran saat ini terus berkembang dan memiliki berbagai variasi. Salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Penggunaan media digital dalam pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dan mempermudah pemahaman materi secara interaktif dan menyenangkan. Hal ini karena media pembelajaran digital memiliki konten yang beragam dengan memanfaatkan audio dan visual ((Hendra et al., 2023). Media pembelajaran *Augmented Reality* ialah salah satu jenis dari berbagai macam media pembelajaran berbasis digital.

Augmented Reality dikenal sebagai salah satu bentuk media pembelajaran digital yang memadukan elemen-elemen dunia nyata dengan dunia digital dalam visual 2D atau 3D (Alfitriani et al., 2021). *Augmented Reality* mempunyai sistem analisis secara *real time* pada objek yang ditangkap oleh kamera, hal tersebut mempermudah penggunaannya karena dengan berbantuan smartphone objek maya akan diproyeksikan ke realitas nyata (Pharausia et al., 2021). (Nursyafitri et al., 2024) mengungkapkan *Augmented Reality* dianggap sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik mengatasi kesulitan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan. Media ini juga mempermudah siswa memahami materi dengan baik, sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat.

Penelitian oleh (Uliontang et al., 2020) juga mengafirmasi bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan saat

diterapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR). Adapun tujuan dari penelitian ini, guna mengetahui adanya diferensiasi motivasi belajar peserta didik antara memanfaatkan PowerPoint (PPT) dengan *Augmented Reality* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN Umbulsari, Kabupaten Jember tahun ajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang menerapkan desain eksperimental dua kelompok, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen (Sugiyono, 2019). Lokasi penelitian ditentukan dengan metode purposive area, yang berada di SMAN Umbulsari, Kabupaten Jember (Arikunto, 2013). Populasi yang menjadi sasaran penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas X SMAN Umbulsari, Kabupaten Jember tahun ajaran 2024/2025. Sampel dipilih dengan teknik purposive sampling, Dimana nilai rata-rata terendah yang dipilih. Sampel dari penelitian ini yakni, seluruh peserta didik kelas X.8 dan kelas X.9. Jenis dan sumber data di peroleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi yang kemudian di proses melalui tahapan skoring, editing, dan tabulasi. Analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (*Independent Sample T-test*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik antara penggunaan media *PowerPoint* (PPT) dengan media *Augmented Reality* pada materi kegiatan ekonomi di kelas X SMAN Umbulsari, Kabupaten Jember, pada tahun ajaran 2024/2025

a. Uji Normalitas

Tabel 2:
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Motivasi Eksperimen	0,95	35	0,114
Belajar Kontrol	0,945	35	0,079

Sumber : Data primer yang diolah, 2024.

Pada tabel 2. hasil mengindikasikan bahwa dalam uji normalitas Shapiro-Wilk, nilai

pada signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, yang membuktikan bahwa sebaran

data penelitian terdistribusi dengan normal. Dibuktikan dari hasil motivasi belajar untuk kelas eksperimen nilai sig. 0,114, sedangkan untuk kelas kontrol memiliki nilai sig. 0,079.

b. Uji Homogenitas

Tabel 3:
Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	,752	1	68	,389
	Based on Median	,273	1	68	,603
	Based on Median and with adjusted df	,273	1	60,767	,603
	Based on trimmed mean	,728	1	68	,397

Sumber : Data primer yang diolah, 2024

Hasil yang diperlihatkan pada Tabel 3. menunjukkan nilai signifikansi rata-rata motivasi belajar sebesar 0,397. Hasil nilai signifikansi tersebut tergolong lebih besar dari 0,05, sehingga varians pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikatakan homogen.

c. Uji-T (Independent Sample T- test)

Tabel 4:
Hasil Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	Eksperimen	35	73,09	12,999	2,197
Belajar	Kontrol	35	64,06	13,97	2,361

Sumber : Data primer yang diolah, 2024

Tabel 4. menampilkan hasil rata-rata pada motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality* mencapai rata-rata sebesar 73,09. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint* memperoleh rata-rata sebesar 64.

Tabel 5:
Hasil Uji Independent Sample T-Test
Levene's Test for Equality of Variances t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference			
							Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	0,752	0,389	2,799	68	0,007	9,029	3,226	2,592	15,465
	Equal variances not assumed			2,799	67,650	0,0007	9,029	3,226	2,592	15,466

Sumber : Data primerr yang diolah, 2024.

Pada Tabel 5. Menunjukkan hasil analisis uji *independent sample t-test*, diketahui nilai signifikansinya pada (Sig. 2-tailed) adalah $0,007 < 0,05$. Membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik antara penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* (PPT) pada kelas kontrol dan media *Augmented Reality* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat dianggap bahwa hipotesis diterima.

Hasil Desain Aplikasi *Augmented Reality*

Berikut ini tampilan dari media *Augmented Reality* pada materi kegiatan ekonomi



Gambar 1:
Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 2:
Tampilan Menu Media

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji analisis data yang telah ditampilkan sebelumnya, diketahui bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik antara menggunakan media *PowerPoint* pada kelas kontrol dengan media *Augmented Reality* pada kelas eksperimen. Selain dari hasil analisis data dapat diketahui juga dari hasil observasi melalui lembar observasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan perbedaan dalam keterlibatan, perhatian peserta didik dan pada saat penggeraan tugas selama proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2017:61), motivasi belajar peserta didik dapat diamati melalui beberapa indikator yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Pertama, adanya minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran menjadi tanda awal bahwa mereka

terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kedua, semangat dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar menunjukkan dorongan internal untuk mencapai hasil yang baik.

Ketiga, reaksi peserta didik terhadap stimulus atau rangsangan yang diberikan oleh pendidik mencerminkan sejauh mana mereka merespons dan terlibat dalam proses pembelajaran. Terakhir, perasaan senang saat mengerjakan tugas menjadi indikator bahwa peserta didik menikmati proses belajar, bukan sekadar menjalankannya sebagai kewajiban. Keempat aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk gambaran utuh tentang tingkat motivasi belajar seorang peserta didik.

Hal ini terlihat pada masing-masing pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang mana pada kelas eksperimen saat pembelajaran menggunakan

media *Augmented Reality* peserta didik menunjukkan minat dan perhatian yang cukup baik. Ketika pendidik memulai pembelajaran dengan memperkenalkan media *Augmented Reality*, peserta didik tampak antusias, dengan wajah yang penuh rasa ingin tahu. Mereka fokus melihat bagaimana media *Augmented Reality* memproyeksikan gambar, seperti objek proses produksi barang, alur distribusi, hingga konsumsi dalam kegiatan ekonomi.

Berbeda halnya pada kelas kontrol, saat pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada materi kegiatan ekonomi. Beberapa siswa tampak menunjukkan kurangnya minat dan perhatian. Ketika guru mulai mempresentasikan materi melalui slide *PowerPoint*, beberapa siswa terlihat kurang fokus. Selama sesi penjelasan berlangsung, terdapat siswa yang terlihat mengalihkan perhatian ke hal lain, seperti memainkan ponsel secara diam-diam dan ada yang tertidur. Beberapa siswa yang mencoba memperhatikan juga tampak mulai kehilangan fokus setelah beberapa slide karena tidak ada elemen interaktif yang dapat menarik perhatian mereka lebih lama.

Diketahui selama proses pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* di kelas eksperimen, berhasil dalam meningkatkan minat, perhatian, dan antusiasme peserta didik, membuat mereka lebih aktif dan fokus dalam belajar. Sementara di kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint*, peserta didik cenderung kurang tertarik dan lebih mudah teralihkan perhatiannya. Meskipun semangat mengerjakan tugas hampir sama, kelas eksperimen menunjukkan dinamika yang lebih baik dengan kolaborasi dan efisiensi yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, media *Augmented Reality* berperan sebagai media pembelajaran berbasis digital dapat dibuktikan lebih efektif dalam meningkatkan interaksi, keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran motivasi sangat diperlukan. Tanpa motivasi, peserta didik tidak akan memiliki dorongan untuk melakukan aktivitas belajar. Rohmalina, (2019) mengatakan motivasi belajar memegang peran penting dalam aktivitas belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar peserta didik berkontribusi pada pengembangan kreativitas, kecerdasan emosional, serta meningkatkan daya saing dan kemampuan berkolaborasi dengan teman sebaya (Syam et al., 2021).

Agar para motivasi belajar dalam diri peserta didik dapat menyalah dengan terang, diperlukan sentuhan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan interaktif, tetapi juga memiliki relevansi kuat dengan kebutuhan belajar mereka. Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual atau pelengkap proses belajar, melainkan daya tarik yang menghidupkan interaksi antara pengetahuan dan rasa ingin tahu. Seperti ditegaskan oleh Bau et al. (2022), keberadaan media dalam pembelajaran merupakan strategi esensial dalam menumbuhkan semangat belajar, sebab media memiliki daya magis untuk mengubah aktivitas belajar yang monoton menjadi pengalaman yang menggugah dan penuh makna.

Teori yang disampaikan Jhon, (2011) yang mengungkapkan, saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan teknologi menjadi sarana yang memiliki efektivitas tinggi dalam memotivasi peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran mereka. Penggunaan media *Augmented Reality* sebagai sarana media pembelajaran, dapat mendukung pendidik dalam mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam melek teknologi, serta memfasilitasi penyampaian materi ajar dengan cara yang inovatif, kreatif, dan unik.

Menurut Azuma, (1997) *Augmented Reality* ialah sebuah sistem teknologi yang mengintegrasikan objek nyata dalam bentuk virtual 2D atau 3D ke dalam dunia digital secara interaktif. Penggunaan *Augmented Reality* dalam konteks media pembelajaran menjadi gambaran baru pada perkembangan media pembelajaran yang ada saat ini. *Augmented Reality* tidak hanya menyajikan objek secara nyata namun penyajian objek tersebut berbentuk virtual dalam penyampaian pesan dan informasi (Mahmudi, 2022).

Keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan perhatian dan fokus mereka terhadap materi yang dipelajari, yang kemudian berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar secara positif. Karena hal ini, memungkinkan peserta didik dapat melihat situasi secara nyata dan memvisualisasikan objek pembelajaran yang diberikan oleh pendidik (Khan et al., 201).

Keunggulan media *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran menurut Bashri et al., (2022) terletak pada kemampuannya

menghadirkan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan imersif. Memungkinkan keterlibatan langsung peserta didik dengan objek yang dipelajari, mengenalkan perkembangan teknologi terkini kepada peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik.

Augmented Reality dinilai sebagai media pembelajaran yang menarik, karena media tersebut memberikan perspektif dan suasana baru dalam belajar, yang dapat mengstimulus antusiasme peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini sesuai dengan penegasan Hidayat & Asmalah, (2022) yang memaparkan bahwa salah satu strategi untuk menumbuhkan dan mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.

Hasil pada penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan, yakni penelitian yang dilakukan oleh Nursyafitri et al., (2024). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil analisis data mengindikasikan adanya perkembangan yang signifikan pada motivasi belajar peserta didik yang memanfaatkan media *Augmented Reality* di kelas eksperimen, jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti ini, penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* di kelas eksperimen dapat meningkatkan motivasi peserta didik dibandingkan kelas kontrol yang memanfaatkan media *PowerPoint* (PPT).

Dari hasil penelitian yang telah diobservasi dan dianalisis bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* memberikan dampak perubahan lebih baik pada peningkatan motivasi belajar peserta didik, dan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas yang pembelajarannya menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dengan media *Augmented Reality*.

KESIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,007, yang lebih kecil dari 0,05. Nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 73,09, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 64,06. Temuan ini menegaskan bahwa hipotesis penelitian diterima, yakni terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik antara penggunaan media *Augmented Reality* dan media *PowerPoint* dalam pembelajaran ekonomi.

Penerapan media *Augmented Reality* (AR) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan konsentrasi peserta didik. Di kelas eksperimen, siswa yang belajar menggunakan media AR terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif berpartisipasi. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint*, minat belajar cenderung lebih rendah dan perhatian peserta didik lebih mudah teralihkan.

Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti media AR memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, kreativitas, serta kemampuan kolaboratif siswa. Melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam dan inovatif, AR menghadirkan objek pembelajaran secara virtual sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Dengan demikian, pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pendidikan dapat menjadi strategi yang efektif sekaligus alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendorong motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. khairani, Tahrim, T., Anwari, ahmad mufit, Rahmat, A., Masdina, & Indra, i made. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktek). In *Mahesa* (Vol. 1, Issue 1).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN*

- 2745-4584), 4(1), 981–990.
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94.
<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Mansyur, M. Z., Rahmadani, E., Siallagan, T., Astuti, R. N., Purba, S., Ritnawati, A. Z. K., Subakti, H., Nuryanti, A., Simarmata, C. P. J., Khalik, M. F., & Amelia, U. (2024). Belajar dan pembelajaran di abad 21. In *Kita Menulis* (Issue 15105241053).
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiyah*, 26(1), 21–32.
- Nelly, N. (2021). Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 2(2), 306–311.
<https://doi.org/10.47530/edulead.v2i2.63>
- Nursyafitri, A. A., Isrok'atun, I., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1750–1763.
<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i5.1161>
- Pharausia, T. V., Afirianto, T., & Amalia, F. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ. *Fountain of Informatics Journal*, 7(1), 38.
<https://doi.org/10.21111/fij.v7i1.6432>
- Rahmi, F., & Amrizal, N. F. (2023). The Strategi Pembelajaran dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3), 262–271.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (24th ed.). Rajawali Pers.
- Uliontang, Setyati, E., & Chandra, f. H. (2020). Pemanfaatan augmented reality pada media pembelajaran sejarah tentang benda-benda bersejarah peninggalan kerajaan majapahit di trowulan mojokerto. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 7, 1100–1109.