

## PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 6 DI SDN POLAGAN 3

Adinda Puspita Sari<sup>1</sup>, Ainun Jibril Nashor<sup>2</sup>, Agus Wahdian<sup>3</sup>, Mohammad Rizky Maulidi<sup>4</sup>, Safika Aisyah Putri<sup>5</sup>, Kamiliatus Zahroh<sup>6</sup>, Fahrur Rosy<sup>7</sup>

(1,2,3,4,5,6,7)Universitas PGRI Sumenep, Indonesia  
Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep  
Korespondensi penulis: [mohammadrizkymaulidi@gmail.com](mailto:mohammadrizkymaulidi@gmail.com)

### **Abstract.**

*The low learning interest of sixth-grade students at SDN Polagan 3, characterized by a lack of active participation, minimal enthusiasm, and high boredom in learning, is the background of this study. This study aims to describe the role of Augmented Reality (AR)-based learning media in increasing sixth-grade students' learning interest at SDN Polagan 3. The method used is descriptive qualitative with 18 sixth-grade students as research subjects in the even semester of the 2025/2026 academic year. Data collection was carried out through interviews, observations, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman interactive model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the application of AR media in learning mathematics on spatial geometry through the Team Games Tournament (TGT) model successfully increased students' learning interest as reflected in three main indicators, namely interest, attention, and increasingly active student involvement during the learning process. The classroom atmosphere changed from passive and monotonous to more interactive and enjoyable. This study has implications for the importance of integrating AR technology as an innovative alternative in learning in elementary schools to create a more concrete, meaningful, and interesting learning experience for students.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Learning Media, Learning Interest, Elementary School, Educational Technology*

### **Abstrak.**

Rendahnya minat belajar siswa kelas VI di SDN Polagan 3 yang ditandai oleh kurangnya partisipasi aktif, minimnya antusiasme, dan tingginya kebosanan dalam pembelajaran menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI di SDN Polagan 3. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa kelas VI pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media AR dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang melalui model Team Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan minat belajar siswa yang tercermin dari tiga indikator utama, yaitu ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa yang semakin aktif selama proses pembelajaran. Suasana kelas berubah dari pasif dan monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini berimplikasi pada pentingnya integrasi teknologi AR sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, bermakna, dan menarik bagi siswa.

**Kata kunci:** augmented reality, media pembelajaran, minat belajar, sekolah dasar, teknologi pendidikan

## **1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah pondasi utama dalam membentuk generasi bangsa yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Dengan pesatnya perkembangan berbagai jenis teknologi terutama teknologi digital, pendidikan diuntut untuk dapat menyesuaikan dan berinovasi agar dapat menghadapi perkembangan zaman. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74

tahun 2008 menyebutkan dalam Pasal 3 Ayat 4 bahwa pendidik harus menguasai kompetensi pedagogik untuk mengarahkan pembelajaran peserta didik, yang meliputi pemanfaatan teknologi pembelajaran (Febriani et al., 2023). Para pendidik memiliki tantangan mendasar untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna untuk peserta didik, khususnya pada tingkat pendidikan sekolah dasar.

Pada kelas 6 SD siswa diajak untuk dapat berpikir lebih logis dan abstrak. Pada tahap ini, minat belajar yang tinggi seringkali berkorelasi positif dengan hasil belajar yang baik, karena siswa yang tertarik akan materi cenderung berusaha lebih keras dan belajar lebih dalam (Lubis et al., 2022). Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan daya serap materi, serta memperpanjang retensi pengetahuan yang diperoleh. Dalam konteks ini, pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini (Khusniah et al., 2022).

Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Polagan 3, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 6 menunjukkan tingkat minat belajar yang belum optimal. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, kurangnya antusiasme dalam mengerjakan tugas, serta tingginya tingkat kebosanan yang dialami saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan hasil pembelajaran menjadi kurang maksimal, dimana hasil pembelajaran merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Taa et al., 2021).

Media pembelajaran konvensional seperti buku teks, papan tulis, dan gambar dua dimensi dinilai belum mampu mengakomodasi gaya belajar generasi saat ini yang akrab dengan teknologi digital dan konten visual yang dinamis. Generasi Z yang merupakan generasi dominan di bangku sekolah dasar saat ini tumbuh di lingkungan yang kaya akan stimulasi teknologi, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan engaging agar minat serta motivasi belajar mereka dapat tumbuh secara optimal.

Dalam konteks inilah, Augmented Reality (AR) hadir sebagai salah satu solusi inovatif di bidang media pembelajaran. Augmented Reality merupakan teknologi yang memungkinkan penggabungan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Berbeda dengan Virtual Reality yang sepenuhnya menggantikan dunia nyata, AR justru memperkaya pengalaman dunia nyata dengan menambahkan elemen-elemen digital yang interaktif dan imersif. Teknologi ini memiliki

potensi besar untuk mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran, menjadikannya lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran berbasis AR di sekolah dasar, khususnya di daerah-daerah seperti Kabupaten Sampang tempat SDN Polagan 3 berada, masih tergolong sangat terbatas. Kesenjangan antara potensi teknologi AR dan realisasinya di lapangan menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius dari para pemangku kepentingan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mendalam mengenai peran media pembelajaran berbasis Augmented Reality dalam konteks pendidikan dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 6 di SDN Polagan 3". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi AR ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh pancaindra dan berfungsi sebagai perantara atau alat dalam proses komunikasi, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Santoso S. Hamijaya, media merupakan berbagai bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide, sehingga gagasan tersebut dapat diterima oleh pihak lain. Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar agar menjadi lebih efektif dan optimal. Saat ini, kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena telah banyak tersedia berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Suatu media disebut media pembelajaran apabila digunakan untuk menyampaikan informasi selama proses belajar-mengajar berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, karena tidak logis apabila kegiatan mengajar dilakukan tanpa adanya sarana pendukung (Wulandari dkk, 2023). Media pembelajaran berfungsi memberikan informasi terkait materi yang dipelajari, sekaligus mengandung tujuan pembelajaran. Dengan begitu, media pembelajaran turut membantu siswa dalam memahami konsep baru, mengembangkan kemampuan, dan menguasai keahlian baru.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Suatu media disebut media pembelajaran jika digunakan untuk menyampaikan informasi yang relevan dalam proses pembelajaran. Menurut (Fadilah dkk, 2023) terdapat tiga jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, tergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan siswa. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu integrasi teknologi ke dalam pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran berupa Augmented Reality (AR)

Media pembelajaran AR dapat memvisualisasikan suatu konsep abstrak secara interaktif, menarik, dan efektif melalui pengalaman visual tiga dimensi (3D), simulasi beserta animasinya. Dimana siswa dapat mengeksplorasi konsep dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memberikan hasil yang baik. (Alimuddin, 2023; Cuhanazriansyah, 2023).

Rasa suka atau ketertarikan muncul dari dalam individu terhadap suatu aktivitas belajar, juga disertai perhatian, keinginan kuat, serta kecintaan terhadap apa yang dipelajarinya, tanpa adanya unsur paksaan dari pihak luar itulah yang dinamakan dengan minat belajar (Widiati, Sridana, Kurniati, & Amrullah, 2022). Minat belajar tidak hanya sebatas rasa suka, tetapi juga mencakup dorongan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Dorongan ini meliputi perasaan senang, sikap penerimaan terhadap materi atau aktivitas belajar, kesungguhan dalam menjalani proses pembelajaran, adanya kemauan yang kuat, serta orientasi tujuan yang jelas untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin besar pula semangat, konsentrasi, dan ketekunan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya perhatian terhadap materi yang diajarkan, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Salah satu faktor kunci yang mempengaruhi hasil belajar adalah Minat belajar. Selain minat belajar sebagai faktor internal, faktor eksternal seperti media pembelajaran turut memberikan kontribusi penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut pendapat Mohajan dan Haradan dalam Yuliani (2018) deskriptif kualitatif dimaknai sebagai suatu penelitian yang menelaah tindakan sosial yang bersifat alami berfokus pada bagaimana individu menafsirkan dan memahami pengalaman mereka untuk memahami realitas sosial,

sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi (Yuliana, Wiwin (2018)). Hal ini sejalan dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu untuk menggambarkan bagaimana keadaan yang akan diteliti yang mana dalam konteks ini adalah menggambarkan bagaimana peranan media berbasis Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 6 di SDN Polagan 3.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Polagan 3 yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Wawancara dilakukan pada wali kelas VI SDN Polagan 3 untuk memperoleh informasi tentang bagaimana pembelajaran berlangsung di kelas. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana penerapan media berbasis Augmented Reality (AR) ini dalam pembelajaran di dalam kelas, dan juga bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Terakhir adalah dokumentasi, hal ini dilakukan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan pembelajaran dan juga lainnya.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif. Menurut Miles dan Huberman dalam Zulfirman (2022), analisis data dengan model interaktif terdapat tiga komponen, yaitu Miles dan Huberman analisis data model interaktif ini reduksi data, kedua penyajian data, dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil Penelitian**

##### **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality**

Penerapan pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN Polagan 3 dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas. Media AR digunakan untuk sebagai alat bantu dalam menampilkan objek pada materi pembelajaran matematika. Dalam hal ini, media AR digunakan untuk menampilkan bentuk bangun ruang secara visual dan interaktif dalam materi mengonstruksi bangun ruang di kelas VI.

Sebelum penggunaan media AR ini, guru di kelas biasa menyajikan materi pembelajaran di proyektor yang terkadang cenderung bersifat satu arah. Dalam kondisi tersebut, siswa terkadang tidak mendengarkan dan kurang menunjukkan minat terhadap materi yang dijelaskan.

Setelah diterapkan media Augmented Reality, terjadi perubahan dalam proses pembelajarannya. Siswa kelas VI lebih fokus menunjukkan minat mereka dalam mengikuti

pembelajaran. Penggunaan media yang interaktif seperti media Augmented Reality ini membuat suasana pembelajaran menjadi hidup dan tidak monoton.

### **1. Proses pelaksanaan pembelajaran**

Proses pembelajaran dimulai dengan guru yang menyampaikan materi, kemudian diikuti dengan penggunaan media Augmented Reality pada pelaksanaan pembelajaran inti. Proses pembelajaran menggunakan model TGT atau team games tournament, di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok siswa akan diberikan lembar kerja untuk dikerjakan bersama.

Selanjutnya, perwakilan siswa dari masing-masing kelompok diminta untuk mengambil kartu yang berisi kode Augmented Reality. Kartu tersebut untuk dipindai menggunakan smartphone yang sudah disediakan oleh guru di masing-masing kelompok, yang mana untuk menampilkan objek atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari yaitu mengurangi bangun ruang. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya mengamati namun juga berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang ada. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam setiap proses pembelajaran.

Sepanjang proses pembelajaran tersebut, siswa menampilkan sikap antusias yang tinggi. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih memperhatikan penjelasan guru dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Siswa juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok ataupun dalam menggunakan media berbasis Augmented Reality ini.

### **Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan pada hasil observasi, penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality ini telah menunjukkan peningkatan pada minat belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas. Peningkatan ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang mana mengarah pada partisipasi siswa yang lebih aktif dan juga antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Siswa tampak lebih memperhatikan penjelasan guru dan menunjukkan fokus yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Selain itu siswa juga menunjukkan keberanian dalam bertanya tentang apa yang kurang mereka pahami dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga meningkatkan, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif, namun secara aktif juga ikut terlibat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality ini. Siswa tampak tertarik untuk mengamati

objek yang ditampilkan dan juga berusaha memahami materi apa yang ada dalam media tersebut.

Selanjutnya, lingkungan belajar di kelas juga menjadi lebih interaktif dan hidup daripada sebelumnya. Siswa tampak lebih antusias dan cenderung tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality ini dapat berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VI di SDN Polagan 3.

### **1. Indikator minat belajar**

Minat belajar siswa yang meningkat dapat dilihat dari tiga indikator yaitu ketertarikan, perhatian, dan juga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Pada ketertarikan, siswa menunjukkan rasa penasaran yang lebih besar pada materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini terlihat dari ekspresi siswa yang senang saat menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang telah disediakan guru, dan juga keinginan untuk mempelajarinya lebih dalam lagi.

Pada perhatian, siswa tampak lebih fokus pada saat mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tentang materi yang telah mereka pelajari, yang mana dalam hal ini adalah pelajaran matematika materi mengkonstruksi dan mengurai bangun ruang. Siswa terlihat jadang terganggu dan mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik. Pada aspek keterlibatan, siswa menjadi lebih aktif bertanya materi yang kurang di mengerti, menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan juga ikut serta dalam penggunaan media. Siswa juga menjadi lebih berani untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Kesimpulannya adalah media pembelajaran berbasis Augmented Reality ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa melalui perhatian yang lebih baik, ketertarikan yang lebih tinggi, dan juga keterlibatan siswa yang lebih aktif.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media berbasis Augmented Reality memiliki peran yang baik dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VI SDN Polagan 3. Peningkatan tersebut terwujud secara nyata melalui peningkatan baik dari aspek ketertarikan, perhatian, dan juga keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran di kelas. Siswa tidak hanya lebih fokus, namun juga menunjukkan partisipasi yang lebih baik dalam kegiatan belajar yang berlangsung di kelas, sehingga menjadikan suasana belajar lebih hidup dan interaktif.

Minat belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Sebagai telah disampaikan oleh Slameto dalam Sarah dkk. (2021) yang mana disebutkan bahwa minat merujuk pada kecenderungan yang stabil untuk mengamati dan juga merefleksi sebuah kegiatan atau suatu objek yang diminati secara terus-menerus dengan rasa suka (Sarah, Christ. et, al. 2021). Siswa dengan tingkat minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam menyerap materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut menjadi lebih dalam dan juga berkelanjutan. Faktor tersebut yang menjadi pondasi utama bagi guru dalam merancang berbagai strategi pembelajaran yang efektif dan menarik, karena siswa yang termotivasi dari dalam dirinya akan belajar dengan sendirinya tanpa perlu paksaan dari luar.

Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap peningkatan minat belajar tersebut. Levie dan Lent dalam Wulandari et. al (2023) menyatakan bahwa salah satu fungsi inti dari media, terlebih media visual adalah untuk memperkuat dan juga mengarahkan perhatian siswa untuk lebih fokus terhadap terhadap pembelajaran, yang pada akhirnya akan membuat motivasi belajar dalam diri siswa menjadi kuat (Wulandari, A. Putri, et, al. 2023). Media semacam ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga melibatkan siswa secara sensorik, sehingga mengurangi kebosanan siswa dan juga meningkatkan daya ingat siswa. Dalam konteks pembelajaran modern, media interaktif seperti AR menjadi pilihan yang strategis untuk mengatasi tantangan belajar di era digital ini.

Secara khusus, Augmented Reality menawarkan kepada siswa pengalaman belajar yang unik dengan cara menyatukan elemen dunia nyata dengan virtual. Rusnandi dkk. (2016) menyebutkan bahwasanya Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang di dalamnya menggabungkan benda berbentuk dua dimensi menjadi sebuah lingkungan yang lebih nyata yaitu tiga dimensi dan juga menampilkan objek yang maya tersebut dalam waktu nyata (Alfitriani, Nabila. Maula, W. Ayunisa. Hadiapurwa, Angga. 2021). Dalam penelitian ini, siswa kelas VI SDN Polagan 3 merasakan manfaatnya melalui visualisasi dari materi yang abstrak menjadi lebih konkret, seperti melihat model tiga dimensi yang langsung muncul diatas buku pelajaran mereka. Pendekatan ini bukan hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, namun juga membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang rumit dengan cara yang imajinatif.

Keberhasilan penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh dukungan sistem pendidikan yang memadai. Layanan pendukung dalam lingkungan sekolah, seperti ketersediaan sarana,

pengelolaan yang terencana, serta koordinasi antar komponen sekolah, memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan kondusif akan memperkuat efektivitas penerapan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi AR perlu didukung oleh manajemen pendidikan yang baik agar dapat memberikan dampak optimal terhadap proses belajar siswa (Mauludi et al., 2025).

Pemanfaatan teknologi AR juga sangat berkaitan dengan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta merancang pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Penggunaan media AR memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Teknologi ini terbukti dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, khususnya pada konsep yang abstrak, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Misbahudholam et al., 2025).

Peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui aspek ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan menjadi indikator penting keberhasilan penggunaan media AR dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif seperti AR mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality ini dianggap memiliki peran yang baik sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Khususnya, inovasi ini mampu menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, bervariasi, dan jauh dari kesan monoton juga membosankan yang mana sering menjadi penghalang dalam pendidikan konvensional. Temuan ini memberikan implikasi yang praktis bagi pendidik untuk mengadopsi teknologi yang serupa guna mengoptimalkan potensi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Polagan 3, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terbukti berperan positif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan tiga indikator utama minat belajar, yaitu ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, berani menjawab pertanyaan guru, serta terlibat langsung dalam penggunaan media AR yang disajikan melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Suasana kelas yang sebelumnya cenderung pasif dan monoton berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis AR efektif digunakan sebagai alternatif inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan. Pertama, bagi guru, diharapkan dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Augmented Reality secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi konkret. Kedua, bagi pihak sekolah, diharapkan mendukung pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital melalui pelatihan atau workshop yang relevan, serta menyediakan sarana prasarana yang memadai untuk mendukung penerapan media berbasis teknologi. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan pada mata pelajaran yang lebih beragam, serta mengukur dampak penggunaan AR tidak hanya terhadap minat belajar, tetapi juga terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami sebagai penulis dari karya artikel ini mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada segala pihak yang telah memberikan dukungan, dan masukan untuk memperkaya informasi pada artikel ini, khususnya kepada pihak sekolah SDN POLAGAN 3 dan peserta didik yang telah memberikan bantuan dan memberikan kami kesempatan untuk dapat menulis artikel ini, serta ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan masukan dan saran agar artikel yang telah kami tulis ini menjadi lebih baik lagi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- AR, M. M., Armadi, A., Astuti, Y. P., & Astutik, C. (2025). Inovasi Abad 21: Penguatan Komeptensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Adaptif Berbasis Augmented Reality Dengan Bantuan Aplikasi Asemblr Edu Di Era Industri 5.0. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3), 612-626.
- AR, M. M., Mauludi, F., Shiddiq, A., Wulandari, I., & Rosita, P. (2025). Implementasi Manajemen Layanan Khusus Dalam Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Studia: Journal of Humanities and Education Studies*, 1(2), 312-322.
- Taa, A. A., Liu, A. N. A. M., & Kaleka, M. (2021). Hubungan antara minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMA. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 41-51.
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh game based learning (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826.
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., Armi, D., & Putri, E. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. 3(01). *EDU Journal*. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Cuhanazriansyah, M. R., Cahyaningrum, Y., & Qolby, D. A. N. (2023). Implementasi Pembelajaran Teknologi Informasi Berbasis Augmented Reality di Sekolah Menengah Kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 64–69. <https://doi.org/10.29210/30032909000>
- Alimuddin, A., Justin, N. S. J., Jusnita, R. A. E. J., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777–11790. <https://doi.org/https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2135>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model game-based learning pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas V SDN PW 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8808>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on education*, 5(2), 3928-3936.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.240>
- Yuliana, Wiwin. 2018. Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Dalam Perspekrif Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Quanta*. 2 (2): 83-91
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83- 91. <https://doi.org/10.22460/q.v.2i2p83-91.1641>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147-153.
- Christ Sarah, I. N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Gugus III Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2 (1), 13, 19.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & FN, E. (2016). Augmented Reality (ar) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar. *INFOTECH Journal*, 1.
- 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.