

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP
MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA DI SMPN 4 PALLANGGA**

Muh. Sanjaya¹, Aco², Nurindah³, Zulkifli⁴

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, ⁴SMPN 4 Pallangga

¹sanjaya12147@gmail.com, ²aco@unismuh.ac.id, ³nurindah@unismuh.ac.id,
⁴alwanminoru@yahoo.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of using Augmented Reality media on students' interest in learning arts and culture at SMPN 4 Pallangga. This research uses a quantitative approach with experimental methods and a pre-experimental design (one-shot case study). A total of 132 students from SMPN 4 Pallangga were involved in this research. The instruments used include questionnaires to measure the influence of Augmented Reality media and observations of learning interest. The results of the product moment correlation analysis through SPSS version 25 show the value of $r = 0.99$. The r value indicates that interest in learning is classified as a very strong correlation. Then H_0 is rejected and H_a is accepted. The effect of Augmented Reality media value on learning interest is 98.01% and the remaining 01.99% is influenced by other variables not mentioned in the study. Based on calculations through the t_{count} formula with the provisions of the error rate $\alpha = 0.05$; $df = N = 132$ so that the $t_{table} = 1.656$ is obtained. It turns out that $t_{count} >$ from t_{table} or $4.593 > 1.656$. Then the correlation or relationship of Augmented Reality media with learning interest is significant.

Keywords: augmented reality media, arts and culture, interest in learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain pre-eksperimental (*one-shot case study*). Sebanyak 132 sampel siswa dari SMPN 4 Pallangga dilibatkan dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan meliputi angket untuk mengukur pengaruh media *Augmented Reality* dan pengamatan minat belajar. Hasil analisis korelasi *product moment* melalui SPSS versi 25 menunjukkan nilai $r = 0,99$. Nilai r tersebut menandakan bahwa minat belajar yang tergolong korelasi sangat kuat. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh nilai media *Augmented Reality* terhadap minat belajar sebesar 98,01% dan sisanya 01,99% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian. Berdasarkan perhitungan melalui rumus t_{hitung} dengan ketentuan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$; $df = N = 132$ sehingga didapat $t_{tabel} = 1,656$. Ternyata $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} atau $4,593 > 1,656$. Maka korelasi atau hubungan media *Augmented Reality* dengan minat belajar adalah signifikan.

Kata kunci: media *augmented reality*, seni budaya, dan minat belajar

A. Pendahuluan

Pada saat ini dapat kita lihat adanya perkembangan teknologi yang semakin terus meningkat dan sangat berkembang terutama dalam bidang pendidikan. Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia sangat efektif dalam menjawab tantangan ini. Penggunaan video sudah merupakan kemajuan, tetapi masih memiliki kekurangan yaitu bersifat satu arah sehingga kadang menimbulkan kebosanan. Teknologi komputer tidak lagi hanya dikenal sebagai perangkat bantu kerja atau hiburan saja, tetapi telah berkembang menjadi perangkat bantu dalam sistem pembelajaran Computer Aided Learning (CAL). Perangkat bantu dalam sistem pembelajaran dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi

pembelajaran yang disajikan secara interaktif oleh sistem serta mampu memberikan informasi lebih dari yang disampaikan melalui metode pengajaran konvensional.

Seiring perkembangan teknologi, sumber dan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik harus ikut serta berkembang. Pendidik dalam hal ini guru tidak hanya memanfaatkan media konvensional seperti buku ajar ataupun modul akan tetapi pendidik dituntut untuk membuat inovasi agar proses penyampaian pesan/materi lebih mudah dan peserta didik juga lebih antusias dalam menerima materi Nasir (2022).

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan bagian integral dan tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa selama pembelajaran Karumpa dan Halimah (2022).

Menurut Atsani (2020) media pembelajaran merupakan suatu alat

perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Sedangkan Menurut Setyati (2020) Media ialah jembatan yang bertugas untuk menyalurkan informasi terhadap pihak yang bertugas sebagai penerima, misalnya media televisi, media komputer, serta media lain sebagainya. Menurut Nurhayati dan Nur Tanzila (2020) menemukan bahwa Media pembelajaran merupakan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Adapun faktor keberhasilan pembelajaran menurut Nurindah (2021) yakni Pendidik harus mampu menguasai penggunaan media teknologi dalam pembelajaran, Teknologi merupakan hal yang sangat dibutuhkan sebagai sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, dan desain dan model serta metode pembelajara yang baik akan berdampak terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara lebih menarik dan interaktif. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran telah berkembang dari buku dan alat peraga menjadi media digital dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang berbasis digital dan interaktif yakni media *Augmented Reality*. Menurut Nurul (2022) media *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek maya di dunia nyata, dan pengguna dapat berinteraksi dengan objek maya ini pada masa yang sama. *Augmented Reality* adalah salah satu aplikasi interaktif berbasis digital dengan penggunaan animasi bergerak yang memiliki bentuk 3 dimensi dengan tampak nyata. *Augmented Reality* tidak hanya menampilkan media visual saja, melainkan terdapat teks, audio, visual, dan beberapa fitur interaktif lainnya.

Media pembelajaran *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan

dunia maya, yang akan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif bagi siswa. Teknologi *Augmented Reality* dapat membuat materi pelajaran menjadi hidup dan lebih menarik sehingga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Hal ini didukung pula dari hasil penelitian oleh Mustaqim (2019) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia lebih memiliki minat belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media cetak dan papan tulis.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, menambah wawasan dan motivasi peneliti untuk melihat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini pula yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti media *Augmented Reality* apabila digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran seni budaya di SMPN 4 Pallangga. Karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan peneliti terhadap siswa dan guru mata

pelajaran seni budaya di SMPN 4 Pallangga, peneliti menemukan bahwa adanya masalah terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga, seperti kurangnya rasa perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan penelitian terkait pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 4 Pallangga. Peneliti berharap penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya dapat memberikan pengalaman yang unik dan berbeda bagi siswa, sehingga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga".

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni penelitian kuantitatif. Menurut Rukminingsih (2020) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan data numerik dan analisa statistik (deduktif) termasuk penelitian

kuantitatif. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang berkaitan dengan model pembelajaran dan teori pembelajaran yang berkontribusi untuk pengembangan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

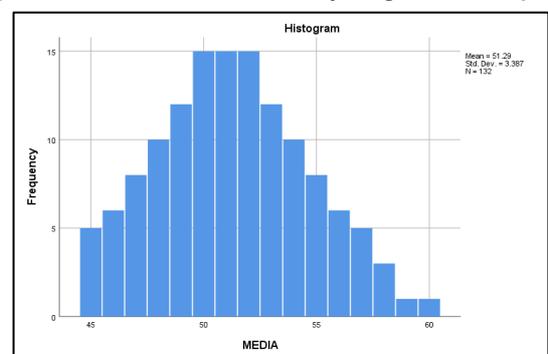
Adapun metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yakni metode eksperimen. Menurut Rukminingsih (2020) penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (independent variable), mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat (dependent variable).

Pendekatan yang peneliti gunakan yakni pendekatan deskriptif. Menurut Emzir (2019) "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian". Desain penelitian yang digunakan berupa penelitian pre-experimental design dengan rancangan *one-shot case study*. Desain *one-shot case study* menggunakan satu kali perlakuan

menggunakan media *Augmented Reality* terhadap 132 sampel. Instrumen penelitian yang digunakan menggunakan lembar angket dan lembar pengamatan.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar seni budaya siswa. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 132 siswa, rata-rata nilai interval dari angket adalah 4.27, menunjukkan bahwa siswa merasa penggunaan media *Augmented Reality* sangat baik. Begitu pula hasil analisis statistik dengan menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 51.29 dengan standar deviasi 3.387, yang mengindikasikan persebaran data yang cukup



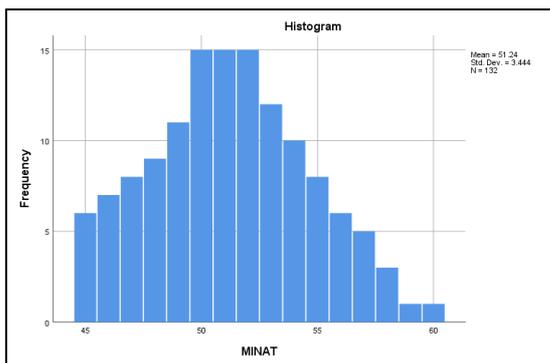
konsisten di sekitar rata-rata.

Gambar 1. Histogram hasil lembar angket

Uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov menghasilkan p-value sebesar 0.087, yang mengindikasikan bahwa distribusi data cenderung normal dan uji ini signifikan.

Gambar 2. Histogram hasil lembar pengamatan

Hasil lembar pengamatan juga menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa mencapai 4.25, yang



berarti bahwa minat belajar siswa sangat tinggi ketika menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya. Secara lebih rinci, 85% siswa memiliki minat belajar yang tinggi hingga sangat tinggi saat menggunakan media *Augmented Reality*.

Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan

menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Media *Augmented Reality* mampu memberikan visualisasi dan interaksi yang lebih kaya, sehingga membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penggunaan media *Augmented Reality* di SMPN 4 Pallangga dalam mata pelajaran seni budaya telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan model ini dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga. Hasil pengamatan juga mendukung temuan ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme dalam pembelajaran seni

budaya saat menggunakan media
Augmented Reality.

DAFTAR PUSTAKA

Emzir. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif: Vol. XVI* (1st Ed.). Rajawali Pers.

Karumpa, A., & Halimah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book Dan Big Book Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. In *Bahasa Dan Sastra* (Vol. 8, Issue 2). Pendidikan. <https://E-Journal.My.Id/Onoma>

Mustaqim, I. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.

Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 226–232. <https://Doi.Org/10.30605/Jsgp.5.3.2022.1884>

Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES : Journal Of Islamic Education At Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).

Nurindah, N., Nasir, N., & Hesti, H. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Era

New Normal Di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 773–780. <https://Doi.Org/10.30605/Jsgp.4.3.2021.1474>

Nurul', F., Nordin, A., Azim, A., Isa, M., Zaidi, M., Zakaria, B., Yahya, H., Zhafri Bin, M., & Nazmi, M. (2022). AR-Learn Model: Augmented Reality (AR)-Based Learning Application Development Model. *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah, VOL 9 BIL 1 (2022)*(E-ISSN: 2289-8042).

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Erhaka Utama Yogyakarta.* www.Erhakautama.Com

Setyati, Endang, Chandra, & Francisca Haryanti. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Teknika : Engineering And Sains Journal*, 4(1), 19–26.