

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK FASE E DALAM
PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI
SMAN 9 KABUPATEN BUNGO**

Angga Febri Saputra¹, Slamet Rianto², Rozana Eka Putri³,
¹²³Universitas PGRI Sumatera Barat

1ngafebri@gmail.com,

2slametrianto@stkip-pgri-sumbar.ac.id,

3rozanawirman@gmail.com,

ABSTRACT

This research is motivated by problems encountered in teaching and learning activities (KBM), most students are less enthusiastic in following the ongoing Geography teaching and learning process, especially if the teacher only uses conventional methods such as lecture methods when delivering a material and placing students as passive objects. Most students also consider Geography to be a boring subject because it requires a lot of memorization. Students look bored and do not focus on the material being taught, The type of research used is quantitative descriptive type (quasi experiment). The population in this study was all phase E at SMAN 9 Bungo Regency registered in the 2024-2025 academic year consisting of 3 phases with a total of 96 students. And the sample in this study was class E1 and E2, Based on the research data, there is a level of learning motivation of students in the experimental class of 78.3 with motivated criteria and 44.8% of the control class with fairly motivated criteria. The results of the hypothesis test of this study using the results of the t-test with a significant value of $0.015 < 0.05$, meaning that H_a is accepted and H_0 is rejected, so that the data can be concluded that there is an influence of interactive media based on augmented reality in increasing the motivation to learn geography phase E at SMAN 9 Bungo Regency.

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh ditemui masalah dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), kebanyakan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar Geografi yang sedang berlangsung, terutama jika guru hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah ketika membawakan suatu materi dan menempatkan siswa sebagai objek yang pasif. Kebanyakan siswa juga menganggap bahwa Geografi adalah pelajaran yang membosankan karena membutuhkan hafalan-hafalan yang banyak. Siswa terlihat bosan dan tidak focus terhadap materi yang sedang diajarkan, Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis deskriptif kuantitatif (quasi eksperimen). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh fase E di SMAN 9 Kabupaten Bungo yang terdaftar pada tahun ajaran 2024-2025 terdiri atas 3 fase dengan jumlah peserta didik 96 orang. Dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas E1 dan E2, Berdasarkan data hasil penelitian terdapat tingkat Motivasi belajar peserta didik Kelas eksperimen 78,3 dengan kriteria

termotivasi dan 44,8% kelas control dengan kriteria cukup termotivasi. Hasil uji hipotesis penelitian ini dengan menggunakan hasil Uji t dengan nilai signifikan $0,015 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis augmented reality dalam meningkatkan motivasi belajar geografi fase E di SMAN 9 Kabupaten Bungo,

Kata Kunci: Motivasi, Augmented Reality, Media Interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan, generasi muda dapat dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Di Indonesia, pendidikan menjadi salah satu prioritas utama pemerintah dalam mewujudkan kemajuan bangsa. Berbagai upaya terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh wilayah Indonesia, baik di kota besar maupun daerah terpencil. Salah satu aspek yang kini banyak mendapat perhatian adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah (Andriani, 2021).

Motivasi belajar peserta didik merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Namun, belakangan ini banyak siswa yang

menunjukkan penurunan motivasi belajar. Hal ini terjadi karena beberapa alasan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu alasan utama adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Di banyak sekolah, termasuk di Kabupaten Bungo, pengajaran masih banyak mengandalkan cara konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks yang kurang interaktif. Metode pembelajaran yang demikian cenderung membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Hartono & Hidayati, 2021).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Augmented Reality (AR). AR merupakan teknologi yang

memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual yang diproyeksikan ke dalam dunia nyata melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Dalam konteks pembelajaran, AR dapat digunakan untuk menghadirkan objek-objek pembelajaran yang sulit dipahami melalui media tradisional, seperti peta interaktif atau model 3D yang menggambarkan fenomena alam secara lebih jelas dan nyata (Hamid & Tabrani, 2023).

Penerapan media interaktif berbasis Augmented Reality dalam pembelajaran geografi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa, khususnya pada fase E di SMAN 9 Bungo. Teknologi ini dapat membuat siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan visual. Dengan menggunakan AR, materi geografi yang sebelumnya terlihat abstrak dan sulit dipahami, seperti konsep perubahan iklim, pergerakan lempeng tektonik, atau fenomena alam lainnya, dapat disajikan dengan cara yang

lebih menarik dan mudah dipahami (Wibowo & Hidayat, 2023).

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai “Penerapan Media Interatif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Fase E Dalam Pembelajaran Geografi di SMAN 9 Bungo”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada FASE E di SMA N 9 Bungo. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan maret, penelitian ini menggunakan dua variabel yakni variabel X dan variabel Y. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan menyebarkan angket kepada peserta didik fase E untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik fase E yang berjumlah 64 peserta didik. Sampel yang diambil menggunakan Teknik random sampling. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di bulan jaunari2023, maka telah ditentukan

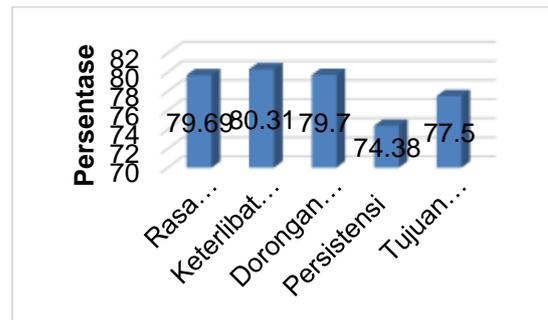
Fase E1 yang terdiri dari 32 peserta didik, fase E2 terdiri 32 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, uji validitas, uji reabilitas. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis(t)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

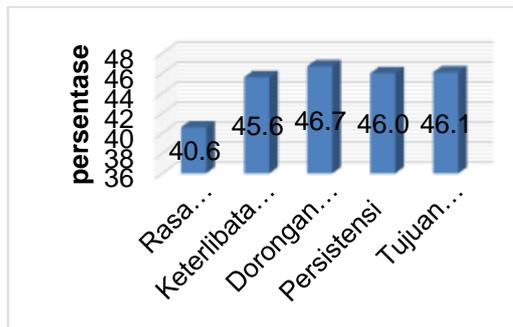
Berdasarkan grafik dibawah di lihat berdasarkan indikator dalam lembar observasi dan angket motivasi peserta didik Fase kelas eksperimen yang paling tinggi di Indikator keterlibatan dan perhatian dengan persentase 80,31% kondisi dapat dilihat saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat mengikuti pelajaran pelajaran dikelas, saya selalu fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, saya leih suka belajar tanpa gangguan agar dapat memahami materi dengan lebih baik, saya tetap memperhatikan pelajaran meskipun materi yang dibahas terasa sulit.

Tabel 1 Nilai Persentase Motivasi Peserta Didik Fase E1 Geografi Berdasarkan Indicator Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik dibawah di lihat berdasarkan indikator dalam lembar observasi motivasi peserta didik kelas kontrol yang paling tinggi di Indikator dorongan berprestasi dengan persentase 46,7% kondisi dapat dilihat Saya selalu berusaha mendapatkan nilai terbaik dalam setiap tugas atau ujian, Saya merasa puas jika berhasil menyelesaikan tugas dengan hasil maksimal, Saya sering menetapkan target pencapaian akademik untuk diri saya sendiri, Saya merasa terdorong untuk bersaing secara sehat dengan teman - teman di kelas.

Tabel 2 Nilai Persentase Motivasi Peserta Didik Fase E2 Geografi Berdasarkan Indicator Kelas Kontrol



Selanjutnya untuk melihat perbedaan nilai persentase lembar angket motivasi peserta didik fase E menggunakan kelas control pembelajaran (Konvensional) dan kelas eksperimen menerapkan media interaktif *Augmented Reality* di SMA N 9 Bungo sebagai berikut:

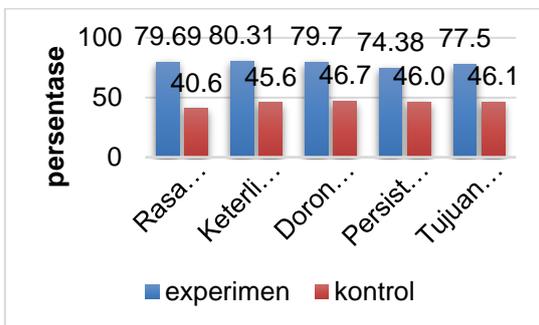


Diagram 1 Persentase Motivasi Peserta didik Fase E Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pada grafik diatas terdapat perbedaan nilai persentase motivasi peserta didik dalam lembar angket fase E SMA 9 Bungo. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai persentase lembar angket motivasi peserta

didik antara kelas eksperimen Fase E1 menggunakan media interaktif *Augmented Reality* dan kelas kontrol Fase E2 menggunakan model konvensional.

Analisis Intrumen

a) Uji validitas

bahwa dari 20 butir soal yang telah dilakukan uji validitas terdapat 19 butir soal yang valid sehingga sisa butir yang tidak valid diganti dengan soal yang baru.

b) Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Uji signifikan pada taraf $p= 0,05$. Instrument dapat dikatakan reliable jika alpha lebih besar dari r tabel.

Tabel 3 Uji Reabilitas

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Cronbach's Alpha	.759	21

Sumber: Pengolahan data primer uji reliabilitas menggunakan spss

Berdasarkan tabel reliabilitas diatas diperoleh nilai alpha 0,519 > 0,50 sehingga data penelitian adalah reliabel.

c) Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian terdistribusi normal atau tidak. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan program SPSS dan diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

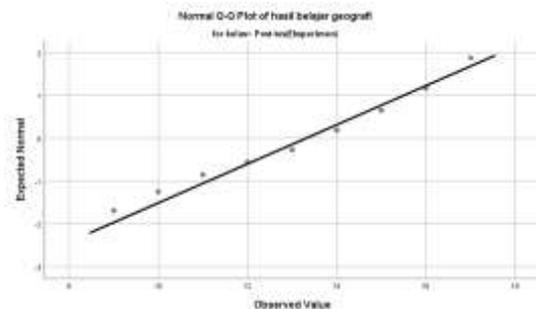
Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil belajar	pre-test(eksperimen)	.085	32	.200*	.947	32	.115
geografi	Post-test(Eksperimen)	.154	32	.051	.946	32	.114
	pre-test(kontrol)	.142	32	.098	.943	32	.093
	post-test(kontrol)	.218	32	.000	.902	32	.007

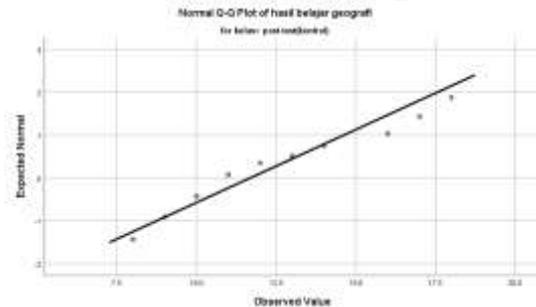
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut Gumulya & Widiastuti, (2003) jika kurva Q-Q plot mengikuti garis lurus diagonalnya maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Sehingga data masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi normal seperti terlihat pada kurva dibawah ini :



Gambar 1. Grafik Normalitas Kelas Eksperimen hasil belajar peserta didik Fase E di SMA 9 Bungo



Gambar 2. Grafik Normalitas hasil kelas kontrol hasil belajar peserta didik Fase E di SMA 9 Bungo

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan SPSS dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar geografi	Based on Mean	3.134	1	62	.082
	Based on Median	1.333	1	62	.253
	Based on Median and with adjusted df	1.333	1	57.180	.253
	Based on trimmed mean	2.737	1	62	.103

Dari hasil perhitungan uji Homogenitas untuk nilai Post-tes eksperimen dan kontrol siswa dengan program SPSS dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data tersebut mempunyai varians yang homogen, karena nilai signifikansi lebih besar ($0,082 > 0,005$) jadi, data tersebut telah memenuhi syarat.

3) Uji Hipotesis

Kelas	N	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Eksperimen	32	0,015	H0 diterima
Kontrol	32		Ha diterima

Berdasarkan tabel uji t diatas diperoleh hasil yaitu $0,015 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh motivasi belajar peserta didik yang menerapkan media interaktif berbasis Augmented Reality dengan peserta didik yang tidak menerapkan media interaktif berbasis Augmented reality. Sehingga dapat disimpulkan penerapan media interaktif berbasis Augmented reality berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kelas kontrol yaitu pada Fase E2 berjumlah 32 siswa yang tidak

menerapkan media interaktif berbasis Augmented Reality dengan nilai sig 0,015 menghasilkan H0 diterima media tidak terdapat perbedaan, sedangkan pada kelas eksperimen yaitu Fase E1 yang berjumlah 32 siswa dengan nilai sig 0,015 menghasilkan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh penerapan media interaktif Augmented Reality.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan data yang telah diolah diperoleh bahwa peserta didik dikelas eksperimen tingkat motivasi lebih tinggi dari anak yang ada di kelas kontrol, dan hasil uji-t dengan nilai signifikan $0,015 < 0,05$, artinya Ha diterima dan H0 ditolak, sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media interaktif berbasis

augmented reality untuk meningkatkan motivasi peserta didik Fase E dalam pembelajaran geografi di SMA N 9 Kabupaten Bungo.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. (2021). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(1), 45-56.
- Azhar, M. (2022). Tantangan dalam pembelajaran geografi di kalangan siswa: Analisis motivasi dan pemahaman materi. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 100-115.
- Billinghurst, M., & Dunser, A. (2022). *Augmented Reality: Interfaces and Design Considerations*. New York: Springer.
- Hamid, A., & Tabrani, M. (2023). *Augmented Reality dalam Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, M. (2023). *Teori dan Praktik Motivasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan Cendekia.
- Mada Raharja, A., & Suharto, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA.

Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(3), 47–57.

Mardiana, L. (2021). Pengaruh Relevansi Materi Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 45-57.

Prabowo, D., & Wibowo, H. (2020). Tantangan pendidikan di Provinsi Jambi: Kasus Kabupaten Bungo. *Jurnal Pendidikan Sumatera*, 15(2), 125-139.

Sugiyono, S. (2020). Pengaruh Lingkungan Sosial dan Psikologis Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kabupaten Bungo. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 16(3), 102-113.

Setiawan, A., & Hadi, S. (2021). Metode Penelitian Eksperimen dalam Kajian Sosial dan Pendidikan. *Jurnal Penelitian Eksperimen*, 14(2), 89-103.