

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN *ASSEMBLR EDU*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Tasya Cahyaningtyas

NIM:06031282025051

Program Studi Pendidikan Ekonomi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN ASSEMBLR EDU
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Tasya Cahyaningtyas

NIM : 06031282025051

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Dwi Hasmiyanti, S.Pd., M.Si
NIP 198405262009122007

**Mengesahkan,
Pembimbing,**



Deskoni, S.Pd., M.Pd.
NIP 197401012001121004



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY MENGGUNAKAN *ASSEMBLR EDU* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Tasya Cahyaningtyas

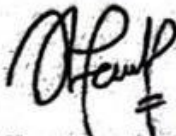
NIM : 06031282025051

Program Studi Pendidikan Ekonomi


Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengesahkan :

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**


Dr. Dwi Hasmiyani, S.Pd., M.Si.
NIP 198405262009122007

**Mengesahkan,
Pembimbing,**


Deskoni, S.Pd., M.Pd.
NIP 197401012001121004



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN *ASSEMBLR EDU* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh

Tasya Cahyaningtyas

NIM : 06031282025051

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah diujikan :

Hari : Rabu

Tanggal : 24 Juli 2024

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**

Dr. Dwi Hasnidyan, S.Pd., M.Si
NIP 198405262009122007

**Mengesahkan,
Pembimbing,**

Deskonl, S.Pd., M.Pd.
NIP 197401012001121004



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tasya Cahyaningtyas

NIM : 06031282025051

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan *Assemblr EDU* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 27 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Tasya Cahyaningtyas

NIM 06031282025051

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Saya selaku penulis mempersembahkan dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis Ibunda Heni Herawati yang penulis sering panggil mama. Betapa besar pengorbanan, perjuangan, dan kerja keras beliau sebagai *single mother* dari penulis masih menduduki sekolah dasar hingga saat ini. Beliau selalu memberikan segala keinginan anak-anaknya tanpa ada kekurangan. Penulis sangat berterima kasih kepada mama yang sudah rela menunggu, mendukung, serta berdoa untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan adanya gelar yang penulis dapatkan dapat membanggakan mama. Terima Kasih juga kepada Ayahanda Sibli, S.E. (Alm) penulis tidak akan pernah lupa ajaran dan didikan dari papa yang selalu menginginkan yang terbaik untuk anak-anaknya, penulis selalu melangitkan doa untuk papa.
2. Saudari-saudari penulis, kakak tercinta yang bernama Putri Utami dan adikku tersayang yang bernama Rayhana Nasywa Tsabita. Terima kasih sudah menemani dan mendengarkan semua cerita penulis.
3. Seluruh keluarga besar penulis, terima kasih atas segala dukungan yang telah diberikan.
4. Dosen pembimbing skripsi dan pembimbing akademik penulis yaitu Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd. terima kasih atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi beserta staff, saya mengucapkan terima kasih banyak atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.

6. Ibu Eka Rahmawati, S.Pd selaku Guru Ekonomi di SMAN 1 Indralaya, saya mengucapkan terima kasih telah membantu dan membimbing saya selama penelitian di sekolah.
7. Teman terdekat penulis yaitu Nazwa Anandra Medina Razani, Nabila Fachrunesha, Nurani Rama Dwi Putri, M. Dendy Endriarto dan yang lainnya terima kasih sudah memberikan dukungan dan senantiasa menemani dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepada teman perkuliahan penulis yaitu Nugra Hani, Resma Anjelika, Wike Dean Meilani, Putri Indah Lestari, dan yang lainnya, terima kasih atas dukungan dan menemani penulis selama di masa perkuliahan.

Motto :

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

(QS Al-Insyirah: 6)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Augmented reality* menggunakan *Assemblr EDU* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dwi Hasmidyani, M.Si Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih kepada Bapak Sigit Dwi Sucipto, S.Pd., M.Pd. dosen Pendidikan Bimbingan Konseling dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. dosen Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Indralaya, 27 Juni 2024

Peneliti



Tasya Cahyaningtyas

NIM. 06031282025051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN TELAH DIUJI SKRIPSI	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	7
2.2 <i>Augmented Reality</i>	9
2.2.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	9
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	9
2.3 <i>Assemblr EDU</i>	10
2.3.1 Pengertian <i>Assemblr EDU</i>	10

2.3.2	Langkah-langkah Penggunaan <i>Assemblr EDU</i>	11
2.4	Motivasi Belajar	14
2.4.1	Pengertian Motivasi Belajar	14
2.4.2	Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	15
2.4.3	Indikator Motivasi Belajar	16
2.5	Mata Pelajaran Ekonomi	17
2.5.1	Pengertian Mata Pelajaran Ekonomi	17
2.5.2	Materi yang digunakan.....	18
2.6	Penelitian Terdahulu	18
2.7	Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Metode Penelitian.....	21
3.2	Variabel Penelitian	21
3.3	Definisi Operasional Variabel.....	21
3.3.1	Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented reality</i>	21
3.3.2	Motivasi Belajar	21
3.4	Populasi dan Sampel	22
3.4.1	Populasi Penelitian	22
3.4.2	Sampel Penelitian.....	23
3.5	Desain Penelitian Eksperimen.....	23
3.6	Rancangan Penelitian	23
3.7	Teknik Pengumpulan Data	25
3.7.1	Angket	25
3.7.2	Observasi.....	30
3.8	Teknik Analisis Data.....	30
3.8.1	Analisis Data Angket Motivasi Belajar.....	30
3.8.2	Analisis Data Observasi	31
3.9	Uji Prasyarat.....	32
3.9.1	Uji Normalitas Data	32
3.10	Uji Hipotesis.....	33

3.10.1 Uji-t Paired Sample T-Test	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Deskripsi Data.....	35
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	35
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Angket.....	36
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Observasi	40
4.2 Uji Prasyarat Data	42
4.2.1 Uji Normalitas Data	42
4.3 Uji Hipotesis.....	50
4.3.1 Uji Paired Sample T-Test.....	50
4.4 Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi Penelitian.....	22
Tabel 2 Skala Likert Angket Motivasi.....	25
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	26
Tabel 4 Kategori Koefisien Reliabilitas.....	29
Tabel 5 Skala Likert Lembar Observasi.....	30
Tabel 6 Interpretasi Motivasi Belajar.....	31
Tabel 7 Kriteria Penilaian Hasil Observasi.....	32
Tabel 8 Hasil Angket Motivasi Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	38
Tabel 9 Kategori Motivasi Belajar (<i>Pre-test</i>).....	39
Tabel 10 Kategori Motivasi Belajar (<i>Post-test</i>).....	40
Tabel 11 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar (<i>Pre-test</i>).....	43
Tabel 12 Distribusi Frekuensi Yang Diharapkan.....	45
Tabel 13 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar (<i>Post-test</i>).....	47
Tabel 14 Distribusi Frekuensi Yang Diharapkan.....	49
Tabel 15 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Halaman Awal web <i>Assemblr EDU</i>	12
Gambar 2 Halaman web Mendaftar Akun <i>Assemblr EDU</i>	13
Gambar 3 Halaman web Mengelola Kelas Baru.....	13
Gambar 4 Halaman web Mengelola Proyek Baru.....	13
Gambar 5 Halaman web Membuat Media Pembelajaran	14
Gambar 6 Halaman web Fitur 3D Objek	14
Gambar 7 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar	37
Gambar 8 Hasil Angket <i>Post-test</i> Motivasi Belajar.....	37
Gambar 9 Persentase Hasil Angket Motivasi Belajar	39
Gambar 10 Contoh <i>AR</i> pada pertemuan 1.....	52
Gambar 11 Kode <i>QR</i> contoh <i>AR</i> pada pertemuan 1.....	53
Gambar 12 Contoh <i>AR</i> pertemuan 2	53
Gambar 13 Kode <i>QR</i> contoh <i>AR</i> pertemuan 2	53
Gambar 14 Contoh <i>AR</i> pertemuan 3	54
Gambar 15 Kode <i>QR</i> contoh <i>AR</i> pertemuan 3	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran.....	66
Lampiran 2 Modul Ajar Penelitian	70
Lampiran 3 Media Pembelajaran	85
Lampiran 4 Kisi-kisi Lembar Observasi	92
Lampiran 5 Lembar Observasi Penelitian.....	94
Lampiran 6 Kisi-kisi Lembar Angket Motivasi Belajar	103
Lampiran 7 Lembar Angket Motivasi Belajar Sebelum Validasi	105
Lampiran 8 Lembar Angket Motivasi Belajar Sesudah Validasi.....	111
Lampiran 9 Hasil Angket Motivasi Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	112
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas Lembar Angket Motivasi Belajar	113
Lampiran 11 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Angket Motivasi Belajar	114
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	115
Lampiran 13 Lembar Usul Judul Skripsi	122
Lampiran 14 Surat Tugas Validator	123
Lampiran 15 Surat Tugas Validator	124
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Angket	125
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Validasi Lembar Observasi.....	127
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Media.....	129
Lampiran 19 Lembar Kelayakan Validasi Angket.....	131
Lampiran 20 Lembar Kelayakan Validasi Instrumen Observasi	134
Lampiran 21 Lembar Kelayakan Validasi Instrumen Media	137
Lampiran 22 Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket	140
Lampiran 23 Surat Keterangan Validasi Instrumen Observasi dan Media	141
Lampiran 24 Surat Keterangan Pembimbing	142
Lampiran 25 Kartu Bimbingan Skripsi	144
Lampiran 26 Surat Izin Pra-Penelitian	147
Lampiran 27 Surat Keterangan Izin Penelitian Universitas	148
Lampiran 28 Surat Keterangan Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	149
Lampiran 29 Surat Keterangan Izin Selesai Penelitian.....	150
Lampiran 30 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	151
Lampiran 31 Hasil Plagiasi	152
Lampiran 32 Lembar Perbaikan Skripsi	153

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan digunakan berulang. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan cara menerapkan media seperti penggunaan teknologi berbasis *Augmented Reality (AR)*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* dengan *assemblr EDU* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Indralaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* berbentuk *Pretest-posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya yang dalam mengikuti mata pelajaran ekonomi. Teknik penarikan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan rendahnya motivasi belajar di kelas XI.3. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-*t paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $8,5013 \geq 1,68957$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan *assemblr EDU* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Indralaya. Sehingga penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat digunakan didalam pembelajaran. Untuk keberlangsungan pembelajaran yang optimal, sebaiknya pendidik memastikan bahwa semua peserta didik dapat mengakses gawainya terlebih dahulu dan memiliki internet yang stabil sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Augmented Reality (AR), Motivasi Belajar*

ABSTRACT

The low motivation of students to learn can be caused by the use of learning media that is less varied and used repeatedly. One of the efforts made is by applying media such as the use of Augmented Reality (AR) based technology. This study aims to prove the effect of using Augmented Reality (AR) based learning media with assemblr EDU on students' learning motivation at SMAN 1 Indralaya. This research uses experimental quantitative research methods with Pre-Experimental Design research design in the form of Pretest-posttest Design. The population in this study were all students in grade XI at SMA Negeri 1 Indralaya who were taking economics subjects. The sampling technique used purposive sampling by considering the low learning motivation in class XI.3. Data collection techniques in this study using questionnaires and observation. The results of the hypothesis test using the paired sample t-test show that the value of $t_{count} \geq t_{table}$ is $8.5013 \geq 1.68957$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant effect of the application of Augmented Reality (AR) based learning media using assemblr EDU on student learning motivation at SMAN 1 Indralaya. So that the application of Augmented Reality (AR) based learning media can be used in learning. For optimal continuity of learning, educators should ensure that all students can access their gadgets first and have stable internet before carrying out learning activities.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality (AR), Learning Motivation*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat. Dimana dengan pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kepribadian, pengetahuan, maupun keahliannya dalam suatu hal. Dengan adanya kegiatan pembelajaran yang berkualitas maka akan menciptakan peserta didik yang berkualitas pula. Kedudukan guru sangat penting dan dijadikan kepercayaan yang sangat tinggi dalam mengubah serta meningkatkan kualitas peserta didik (Juhji, 2016). Pendidik harus dapat mengembangkan kemampuan siswa dan menyajikan pengalaman belajar yang berharga serta bermakna. Tingkat kemajuan teknologi di era global ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi sekarang dapat memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas bagi semua orang, termasuk siswa. Hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk guru, yang mana harus dapat menyesuaikan dengan segala kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan (Nurillahwaty, 2022). Guru memiliki peranan penting untuk mengembangkan inovasi dengan memanfaatkan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran. Diperlukannya sebuah pengalaman kegiatan pembelajaran yang dapat menarik motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

Penting untuk memiliki dorongan belajar guna mencapai tujuan pendidikan, karena dengan adanya motivasi dalam diri peserta didik dapat belajar dengan maksimal saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Khasanah, 2014). Motivasi belajar yang rendah dalam diri peserta didik dapat berdampak pada penurunan keberhasilan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tri dkk., (2020) mengenai dampak siswa yang kurang termotivasi yakni tidak dapat memahami materi dan tugas yang diberikan, jika kesulitan dalam pembelajaran lebih memilih acuh dan tidak mencari solusi, cepat putus asa dalam mengerjakan tugas dan lebih memilih bergantung kepada orang lain yang mana hal ini individu

menjadi kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Motivasi belajar merupakan dorongan internal pada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ardani & Fitriyah, 2023).

Dengan peran pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran ini, pendidik diharuskan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada 29 September 2023 di SMAN 1 Indralaya tahun pelajaran 2023/2024 dengan melakukan wawancara singkat bersama guru mata pelajaran ekonomi yaitu Ibu Eka Rahamawati, S.Pd. bahwa saat kegiatan mengajar menggunakan media berupa buku dan media teknologi berupa *power point* dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Lalu saat peneliti melakukan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Indralaya, yang mana Ibu Eka Rahamawati, S.Pd. mengajar pada kelas XI dan XII. Tetapi dikarenakan kelas XII sedang melakukan persiapan untuk melaksanakan ujian akhir, maka difokuskan pada kelas XI. Peneliti mengamati dimana pendidik menggunakan media tersebut berulang kali dan tidak adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang lain pada setiap kelas yang diajarnya. Karena tidak adanya variasi penggunaan media tadi, dapat memicu peserta didik menjadi tidak tertarik dan bosan selama kegiatan pembelajaran, sehingga lebih memilih untuk mengobrol sesama teman sebangkunya yang dapat menyebabkan potensi rendahnya motivasi belajar pada siswa. Sejalan dengan pendapat (Nawawi, 2020) dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, menurut Ibu Eka Rahmawati, S.Pd. rendahnya motivasi belajar diantara kelas XI terletak pada kelas XI.3. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian menggunakan media yang interaktif, salah satunya yaitu *Augmented Reality (AR)*. Dimana diharapkan dengan menerapkan media berbasis *Augmented Reality (AR)* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar yaitu pendorong bagi siswa untuk menjalankan aktivitas belajar dalam mencapai tujuan pada proses kegiatan

pembelajaran (Syahrudin, 2022). Pendidik harus mampu meningkatkan rangsangan potensi yang terdapat pada peserta didiknya serta mengarahkan agar peserta didik dapat termotivasi dan dapat memanfaatkan potensi di dalam dirinya tersebut secara tepat, sehingga peserta didik dapat memperoleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Leny, 2022). Siswa merespon positif penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar (Cahyaningtias & Ridwan, 2021).

Dalam menghadapi perkembangan revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan, guru diharapkan menciptakan media pembelajaran yang beragam dan interaktif, seperti penggunaan teknologi *Augmented Reality (AR)* (Zulfahmi & Wibawa, 2020). Objek yang digunakan pada *augmented reality* bertujuan untuk menggabungkan dunia asli dengan teknologi virtual yang memuat data atau informasi agar pengguna dapat menghasilkan pemahaman yang mudah untuk dipahami (Gotama dkk., 2021). Dalam penelitian yang dilakukan Hariyono (2023) teknologi *AR* dapat menjadi perangkat yang efektif dalam menciptakan pembelajaran ekonomi yang berkualitas dengan membuat pengalaman baru untuk memahami konsep materi dan mendorong kemampuan analisis siswa.

Adapun hasil penelitian terdahulu mengenai dalam penelitian yang dilakukan oleh Banjarani & Ridwan (2023) dengan judul "Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar *Passing* Sepak Bola", disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar setelah diterapkannya media *augmented reality* pada materi *passing* sepak bola. Oleh sebab itu, peningkatan inovasi media pembelajaran di sekolah perlu ditingkatkan, termasuk penggunaan media berbasis *augmented reality* agar dapat menghasilkan pemahaman yang mudah serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada subjek penelitian yang mana peneliti terdahulu menggunakan kelas VIII SMP pada mata pelajaran PJOK, tempat penelitian yaitu pada SMPN 1 Nganjuk dan hanya menggunakan angket (kuesioner) sebagai teknik pengumpulan data. Sedangkan pada penelitian ini lebih difokuskan pada siswa kelas XI pada mata pelajaran

ekonomi, tempat pada penelitian ini yaitu terletak pada SMAN 1 Indralaya dan menggunakan angket (kuesioner) serta observasi sebagai teknik pengumpulan data. Adapun pada penelitian ini berfokus pada subjek penelitian siswa kelas XI.3 SMAN 1 Indralaya tahun pembelajaran 2023/2024 yang menitik beratkan pada pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* menggunakan *assemblr EDU* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan *Assemblr EDU* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah disajikan oleh peneliti, maka permasalahan pada penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan menggunakan *assemblr EDU* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Indralaya?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan permasalahan penelitian yang telah peneliti jelaskan di atas yakni untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan menggunakan *assemblr EDU* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Indralaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan untuk berbagai pihak dari hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dengan diberlakukannya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman yang baru guna untuk meningkatkan motivasi belajar melalui media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan memberikan pandangan baru kepada pendidik untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *augmented reality* dalam mata pelajaran ekonomi dan lainnya. Hasilnya diharapkan dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menerapkan teknologi pembelajaran interaktif sesuai dengan perkembangan zaman.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi bagi sekolah dalam meningkatkan referensi terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah. Untuk menumbuhkan motivasi belajar, pihak sekolah dapat mempertimbangkan penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna untuk menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* serta dampaknya terhadap motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi belajar mahasiswa di masa pandemi covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/perseptual>
- Aisyah, A., Tika Gustiani, W., Alyamuari, A., Izdihar, D., Candra Dewi, L., & Liliawati, W. (2022). Systematic literature review: pengaruh media pembelajaran augmented reality (ar) terhadap hasil belajar siswa fisika sma. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 1(1), 239–247.
- Ardani, S. C., & Fitriyah, I. J. (2023). Analisis studi literatur pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality (ar) terhadap motivasi belajar ipa siswa smp. *Seminar Pendidikan Ipa dan Matematika ke-1*, 8.
- Armia, & Ardian, Z. (2021). Perancangan augmented reality sebagai media promosi gedung kampus universitas ubudiyah indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 7(1). <https://developer.vuforia.com/>
- Aryanti, F. L. (2023). *Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality (ar) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*.
- Astuti, F. F., & Zulhakim, A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sd negeri 115 bengkulu selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 1(2).
- Azizah, S. U., & Anistyasari, Y. (2023). Media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran desain grafis percetakan. *Jurnal IT-EDU*, 8(1).
- Banjarani, W. A., & Ridwan, M. (2023). Pengaruh media augmented reality terhadap motivasi belajar passing sepak bola. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2).
- Basri, M., Achmadi, A., & Suwardi, D. S. (2024). Eksposisi kebutuhan pembelajaran ekonomi berbasis augmented reality di sma se-kota singkawang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(1), 193. <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i1.75777>
- Bau, C. P. E., Olii, S., & Pakaya, N. (2022). Perbandingan motivasi belajar pada mata pelajaran kimia sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran augmented reality chemistry. *Journal of Information Technology Education*, 2(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>

- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2).
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3d untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Duli, N. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif: beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan spss*. DEEPUBLISH.
- Fajar, A. N. (2020). *Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi jaringan tumbuhan (studi eksperimen di kelas xi sma negeri 7 kota tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020)* [Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/4214/>
- Fitriyah, L. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality (ar) pada mata pelajaran ips di sekolah menengah pertama negeri 04 jember tahun pelajaran 2022/2023*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan gedung universitas teknokrat indonesia berbasis augmented reality. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Gustarie, C., Hidayat, A., & Suherman, F. (2019). Pengaruh penggunaan bahan ajar modul terhadap ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(1).
- Harahap, A., & Sucipto, A. (2020). Pemanfaatan augmented reality (ar) pada media pembelajaran pengenalan komponen elektronika berbasis android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(1), 20–25.
- Hariyono. (2023). Penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran ekonomi : inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *Jurnal Ilmian Ilmu Pendidikan*, 6(11). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran*.

- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif, dan mixed method)*. Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayat, A., & Asmalah, L. (2020). Augmented reality pada smartphone untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kecemasan matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4301064>
- Ibrahim, M. A., Lutfi, M., Fauzan, Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah- Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Iqbal, M. A., & Rosnelly, R. (2020). Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan lapisan bumi menggunakan augmented reality berbasis android. *Jurnal FTIK*, 1(1).
- Juhji. (2016). Peran urgen guru dalam pendidikan. *Studia didaktika*, 10(1).
- Khasanah, N. U. (2014). *Pengaruh metode mengajar dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X program keahlian administrasi perkantoran smk negeri 1 yogyakarta*.
- Khoerunnisa, D. A., Alamsyah, A., Sanjaya, A., & Nurfitri. (2024). Model pembelajaran serta media pembelajaran bahasa indonesia di jenjang sd/mi. *Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 2807–2937. <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Leny, L. (2022). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajarpada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1.
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan media pembelajaran berbantuan assemblr edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232.
- Maharani, Y. (2023). *Pengaruh media pembelajaran assemblr edu terhadap hasil belajar peserta didik kelas v sekolah dasar*.
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh kepercayaan diri, motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahrag*, 12(2).

- Nande, M., Banda, Y. M., & Mbaru, Y. (2021). Penerapan hasil belajar mata pelajaran ekonomi dengan model pembelajaran cooperative script. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 396–403. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.319>
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar: tinjauan berdasarkan karakter generasi z. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Nugrohadhi, S., & Anwar, T. (2022). Pelatihan *assembler edu* untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Nugroho, Y., & Prishardoyo, B. (2017). Persepsi siswa kelas x mipa tentang pelaksanaan peminatan dan lintas minat ekonomi di sma negeri 1 batang. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif* (Rais, Pandi). UMSIDA Press.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *Prosiding seminar nasional pendidikan, 1*.
- Nurnaena, S., & Gumiandari, S. (2022). Efektivitas penggunaan augmented reality untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab dan hasil belajar siswa di sekolah man 1 cirebon. *Jurnal Akrab Juara*, 7(4), 402–414.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Sibuku.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(5).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

- Prasetya, S. D., & Anistyasari, Y. (2020). Studi literatur pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality markerless terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 468–479.
- Pratama, G. Y. (2018). *Analisis penggunaan media augmented reality sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada konsep bentuk molekul*.
- Putri, A. G., & Budayawan, K. (2022). Analisis jalur (path analysis) terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa tkj smk negeri 5 padang. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 10(4), 2716–3989. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Rahmi, O. R. (2020). Analisis motivasi belajar siswa melalui pembelajaran think pair square. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, Ade. (2021). Aplikasi pengenalan perangkat keras komputer berbasis android menggunakan augmented reality (ar). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31.
- Riduwan. (2019). *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Alfabeta.
- Rizkiana, F., & Apriani, H. (2022). Pengaruh simulasi phet terhadap motivasi belajar siswa pada topik bentuk dan kepolaran molekul. *Prosiding penelitian dosen UNISKA MAB*.
- Rofi'ah, I. (2023). *Penggunaan media assemblr edu berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v-a pada materi organ gerak manusia*.
- Sari, D. N., Anjani, N., & Pratiwi, I. (2023). Analisis faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran ipa di sd muhammadiyah 25 medan. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Sari, I. (2018). Motivasi belajar mahasiswa program studi manajemen dalam penguasaan keterampilan berbicara (speaking) bahasa inggris. *Jurnal Manajemen Tools*, 9(1).
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan media augmented reality assemblr edu untuk meningkatkan pemahaman konsep peredaran darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1–13.

- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif* (Setiyawami, Ed.; 3 ed.). Alfabeta.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-jenis media dalam pembelajaran*. <http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>
- Syahrudin, H. (2022). Pengaruh komunikasi interpersonal dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi sma se-kota putussibau. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(1), 195–205. <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i1.1585>
- Syam, A. S., Ismail, W., & Ali, A. (2021). Media augmented reality dan power point serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Binomial*, 4(2).
- Takus, Y. M., Sunarno, W., & Wahyuningsih, D. (2021). *Proceedings of the 1st international conference on law, social science, economics, and education* (A. N. Cahyo, E. E. Supriyanto, E. Windy, F. J. Nugroho, F. Natalia, H. Saksono, M. Rachmawati, & S. Silviana, Ed.). EAI Publishing.
- Yuha, I. T. W., Astuti, I., & Fergina, A. (2020). Analisis motivasi belajar siswa (studi tentang peserta didik yang memiliki motivasi rendah di sekolah menengah atas santun untan pontianak). *Jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa*, 10(12).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). *Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). Potensi pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar dan respon siswa. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 334–343.