

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA
KELAS IX DI MTs AL-FIRDAUS PANTI TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Maulidatusy Syahrissy Syarifah
NIM.204101090005

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA
KELAS IX PADA MTs AL-FIRDAUS PANTI TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Maulidatusy Syahrissy Syarifah
NIM.204101090005

Disetujui Pembimbing :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dr. Moh Sutomo, M.Pd.
NIP.197110151998021003

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA
KELAS IX PADA MTs AL-FIRDAUS PANTI TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Selasa
Tanggal : 11 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP. 198607062019031004

Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1990030120190322007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Anggota

1. Dr. Nuruddin, M.Pd.I
2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd



Menyetujui
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zīkr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan” (Q.S. An-Nahl:44)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya (Jakarta: PT Insan Media Pustaka, 2014).

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Atas ridho dan pertolongan-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan cinta yang tulus, saya dengan rendah hati mempersembahkan karya kecil ini kepada orang – orang terkasih yang ada dalam hidup saya yakni :

1. Keluarga tercinta, khususnya kepada kedua orang tua saya bapak Moh. Nadi dan ibu Siti Munfaridah yang selalu memperjuangkan dan memberikan dukungan terbaik kepada saya untuk selalu semangat dalam mengerjakan skripsi ini. Skripsi ini juga sebagai dedikasi saya kepada kedua orang tua saya yang ingin sekali anaknya lulus sarjana.
2. Adikku tersayang Anjani Filda Rain, terimakasih atas dukungan dan motivasi yang telah diberikan.
3. Sahabat-sahabatku Diana, Fitri, Nafila, Anisa, Khofifah, Muzayyana, Ervina, Veby yang senantiasa menemani dan menyemangati.
4. Terimakasih kepada Bapak/Ibu Dosen serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sege nap puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang maha pengasih dan Maha Penyayang. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita nabi besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita umat islam ke jalan yang benar yaitu addinul islam.

Skripsi ini disusun penulis dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini sangat membutuhkan bantuan, bimbingan dan arahan dari segala pihak. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember beserta staf rektornya yang selalu memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah bersedia memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Hartono, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP. selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) UIN KHAS Jember yang telah memberikan wadah kepada kami untuk menggali pengalaman dan pengetahuan.
5. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan sepenuh hati memberikan banyak arahan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Maskur Efendy, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MTs Al-Firdaus yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Bapak Gatod Suyanto, S.Pd. selaku guru IPS kelas IX MTs Al-Firdaus yang juga banyak membantu dalam penelitian ini.

Tiada kata yang bisa diucapkan selain doa dan ucapan terimakasih.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar lebih baik kedepannya. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 31 Mei 2024

Penulis

Maulidatusy Syahrishy Syarifah

ABSTRAK

Maulidatusy Syahrisy Syarifah, 2024 : *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IX pada MTs Al-Firdaus Panti Jember Tahun 2023/2024*

Kata Kunci : media berbasis *augmented reality*, motivasi belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar pada saat pembelajaran IPS di MTs Al-Firdaus Panti Jember. Salah satu faktor yang melatarbelakangi rendahnya motivasi belajar yaitu siswa kurang tertarik dengan materi IPS karena kurangnya pemahaman tentang keterkaitan materi tersebut dengan kehidupan nyata. Melihat kondisi ini, peneliti percaya bahwa rendahnya motivasi belajar siswa juga disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mendukung gagasan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi (IT) akan bermanfaat. Pemanfaatan media digital yang tersedia di *smartphone*, seperti media pembelajaran berbasis *augmented reality*, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS kelas IX pada MTs Al-Firdaus Panti Jember. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji ada atau tidaknya penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas IX yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IX A yang berjumlah 29 sebagai kelas kontrol dan kelas IX B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 siswa di MTs Al-Firdaus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket, sedangkan teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji *Independen Sampel T-Tes*. Data dianalisis menggunakan bantuan *software SPSS versi 25*.

Berdasarkan hasil uji-t pada angket motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikan sebesar 0,037 yang lebih rendah dari taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Oleh karena itu hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS kelas IX pada MTs Al-Firdaus Panti Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian	10
1. Variabel Penelitian.....	10
2. Indikator Variabel	11
F. Definisi Operasional	12
G. Asumsi Penelitian	14
H. Hipotesis	15
I. Sistematika Pembahasan.....	16

BAB II KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu18
2. Kajian teori.....26

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....51
- B. Populasi dan Sampel51
- C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....53
- D. Analisis Data.....45

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

- A. Gambaran Objek Penelitian.....62
- B. Penyajian Data.....68
- C. Analisis dan Pengujian Hipotesis71
- D. Pembahasan76

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan.....80
- B. Saran80

DAFTAR PUSTAKA82

LAMPIRAN J E M B E R

DAFTAR TABEL

1. 1 Data Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa	4
2. 1 Penelitian Terdahulu	23
3. 1 Distribusi Populasi	52
3. 2 Distribusi Sampel.....	53
3. 3 Kriteria Penskoran Angket Motivasi Belajar Siswa.....	55
3. 4 Hasil Uji Validitas Angket	57
3. 5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	58
3. 6 Hasil Uji Reliabilitas	59
4. 1 Jumlah Data Siswa MTs Al-Firdaus	67
4. 2 Keadaan Guru MTs Al-Firdaus.....	68
4. 3 Data Penyajian Skor Rata-rata Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	69
4. 4 Data Penyajian Skor Rata-rata Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	70
4. 5 Hasil Uji Normalitas	72
4. 6 Rekapitulasi Uji Normalitas.....	73
4. 7 Hasil Uji Homogenitas	74
4. 8 Hasil Uji T.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan	85
2. Matrik Penelitian	86
3. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	88
4. Lembar Angket Motivasi Belajar	90
5. Hasil Uji Validitas	94
6. Uji Reliabilitas	95
7. Uji Normalitas dan Homogenitas	95
8. Hasil Uji T	96
9. Tabulasi Angket Motivasi Belajar	97
10. Jurnal Kegiatan Penelitian	103
11. Surat Permohonan Izin Penelitian	104
12. Denah MTs Al-Firdaus Panti Jember	105
13. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	106
14. RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen	107
15. Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar	121
16. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	123
17. Dokumentasi	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya terstruktur yang bertujuan untuk mempersiapkan individu melalui berbagai kegiatan seperti panduan, pengajaran, dan latihan agar mereka siap mengemban peran di masa depan. Di era modern, pendidikan menghadapi tantangan besar, terutama karena pendidik harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan pendidikan saat ini sangat pesat, terutama dalam hal metode pengajaran yang semakin canggih. Penggunaan teknologi dalam pendidikan memudahkan penyebaran informasi dan meningkatkan efisiensi serta kenyamanan dalam belajar. Hal ini juga membuka peluang untuk variasi metode pembelajaran yang lebih dinamis, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.²

Untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, pendidik perlu mengintegrasikan berbagai media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi elemen penting yang dapat mempengaruhi kemajuan belajar siswa secara signifikan. Ketika siswa tidak memiliki akses yang memadai terhadap media pembelajaran, mereka sering mengalami kesulitan

²Ika Zuhro Nafistuts, Moh Sutomo, and Moh Sahlan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember," *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 7, no. 3 (2021): 27–42, <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>.

dalam proses belajar.³ Oleh karena itu, pendidik perlu memilih dengan bijak dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran tetap menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Media pembelajaran memiliki peranan vital dalam memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa. Saat siswa terpapar pada materi yang disajikan secara menarik oleh pendidik melalui media, mereka cenderung lebih mudah mengingatnya. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membuat penyampaian materi lebih menarik, memperbaiki kualitas pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴

Namun, dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar-gambar cetak, spidol, dan papan tulis. Pendidik seringkali menjelaskan materi secara verbal sambil menggambar di papan tulis atau menempelkan gambar hasil cetak. Meskipun media tersebut mungkin efektif dalam memberikan pemahaman awal kepada siswa, namun dalam jangka panjang, gambar-gambar tersebut kurang memotivasi siswa karena terlihat sederhana dan

³ Afifah Zahro', Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan, "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 61–77.

⁴ Rahmatia Thahir and Rismawati Kamaruddin, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (2021): 24–35.

datar. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran IPS menjadi kurang menarik dan membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh.⁵

Namun, dengan pesatnya perkembangan *smartphone*, perangkat ini menjadi sangat berguna bagi siswa, terutama siswa SMP dan SMA. *Smartphone* memberikan akses internet yang luas, memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai informasi, sumber belajar, dan referensi yang diperlukan untuk tugas-tugas mereka. Selain itu, *smartphone* juga menjadi tempat untuk diskusi dalam grup kelas, serta komunikasi yang cepat dan efisien dengan pendidik dan keluarga melalui media sosial dan pesan instan.

Dalam konteks ini, guru juga dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai alat bantu dalam menghadirkan materi pembelajaran. Saat ini, *smartphone* menyediakan beragam fitur dan aplikasi gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk dengan mudah memilih dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan materi yang diajarkan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Al-Firdaus Panti Jember, dipilih karena dianggap sebagai pilihan yang tepat untuk menerapkan penggunaan media dalam pembelajaran. Keputusan ini didasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan selama masa Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP) dengan beberapa siswa dan guru IPS di sekolah tersebut. MTs Al-Firdaus merupakan sekolah yang menghadapi keterbatasan fasilitas dan kurangnya sarana untuk memanfaatkan media

⁵ Iwan Permana Suwana, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel," *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society* 2, no. 1 (2014): 61–72.

pembelajaran, yang menyebabkan kejenuhan siswa dalam mengikuti mata pelajaran.

Salah satu guru IPS yang peneliti temui, seperti Bapak Gatod Suyanto, yang juga bertindak sebagai wali kelas IX, juga menyampaikan hal yang serupa. Beliau menyatakan bahwa sarana media pembelajaran IPS yang tersedia cenderung terbatas hanya pada peta, atlas, dan globe, yang mengakibatkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran, terutama menjelang akhir jam pelajaran. Hal ini menjadi dorongan bagi peneliti untuk merasa perlunya melakukan penelitian ini.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP) di sekolah tersebut, peneliti juga mengidentifikasi masalah yang serupa, yaitu kebutuhan untuk mengatasi kejenuhan siswa terutama saat pelajaran hampir berakhir. Berikut adalah beberapa faktor yang dapat diidentifikasi oleh peneliti terkait rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di MTs Al-Firdaus Desa Panti Kabupaten Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 1. 1
Data Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa⁶

NO	INDIKATOR
1	Kurang minat pada materi pembelajaran IPS
2	Kurangnya keterlibatan siswa
3	Kurang melihat keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata
4	Rasa percaya diri yang rendah

⁶ Data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi siswa kelas IX pada tanggal 25 Mei 2023

Informasi dari tabel 1.1 di atas merupakan hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa siswa kelas IX yang dilakukan oleh peneliti selama periode Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP). Seorang siswi dari kelas IXB menyatakan bahwa dirinya kurang tertarik dengan materi IPS karena kurangnya pemahaman tentang keterkaitan materi tersebut dengan kehidupan nyata. Kadang-kadang, selama proses pembelajaran, beberapa siswa terlibat dalam percakapan sendiri, merasa mengantuk, atau kehilangan minat untuk mengikuti pelajaran. Melihat kondisi ini, peneliti percaya bahwa rendahnya motivasi belajar siswa juga disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mendukung gagasan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi (IT) akan bermanfaat. Pemanfaatan media digital yang tersedia di *smartphone*, seperti media pembelajaran berbasis *augmented reality*, bisa menjadi solusi yang efektif dan berdampak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa salah satu faktor yang berperan dalam menurunkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengetahui dan mengadopsi pendekatan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS serta memperbaiki motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang

sedang berkembang pesat, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pada pelajaran IPS.

Dalam era perkembangan teknologi yang begitu cepat seperti sekarang, penggunaan teknologi oleh guru sebagai sarana pembelajaran menjadi sangat penting. Ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2016 pasal 7 yang mengatur strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu aspek yang ditekankan adalah integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya. Dokumen tersebut juga menekankan pentingnya penggunaan beragam media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran.⁷

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media berbasis *augmented reality*. Meskipun konsep teknologi ini mungkin masih baru bagi beberapa orang, namun saat ini terdapat banyak aplikasi di *smartphone* yang menggunakan teknologi *augmented reality*, memudahkan guru untuk memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan.

Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen dunia maya, baik dalam format dua dimensi maupun tiga dimensi, yang diproyeksikan dalam lingkungan nyata secara

⁷ Permendikbudristek, "Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah," *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah* 1, no. 69 (2022): 5–24.

bersamaan.⁸ Tujuan dari penggunaan *augmented reality* adalah untuk menyajikan objek maya dengan cara yang lebih sederhana, memungkinkan penyampaian informasi tidak hanya kepada pengguna secara langsung melalui interaksi tatap muka, tetapi juga kepada pengguna lain yang tidak secara langsung terlibat melalui antarmuka objek nyata, misalnya melalui video *live streaming*. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang akan diterapkan di dalam kelas.

Assemblr Edu adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan menyenangkan melalui teknologi 3D dan *augmented reality*. Dengan menggunakan aplikasi ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memudahkan interaksi antara guru dan murid. *Assemblr Edu* dapat diakses melalui *smartphone* dengan pilihan versi gratis atau berbayar. Aplikasi ini menampilkan antarmuka visual yang menarik dan mudah digunakan, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam mengakses serta memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia.⁹

Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Rismawati Kamaruddin, menyoroti pengaruh positif media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa. *Augmented reality* memberikan manfaat bagi pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran.

⁸ P Purnamawati et al., "Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)" (2021): i-22, http://eprints.unm.ac.id/21721/2/Buku_Panduan_Penggunaan_Media.pdf.

⁹ Dinda Wahyu Lestari, Puput Wanarti Rusimamto, and Rina Harimurti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education* 5 (2023): 225-232.

Salah satu manfaatnya adalah siswa menjadi lebih mudah belajar karena mereka lebih suka praktik langsung daripada hanya mendengar teori. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media berbasis *augmented reality* juga lebih menarik, dengan kemungkinan menampilkan gambar dan suara yang memotivasi siswa untuk belajar.¹⁰

Penelitian lain oleh Herawati Affandi dkk menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti pada konsep dinamika partikel di kelas X. Hasil belajar siswa kelas eksperimen cenderung lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dalam konteks pendidikan, teknologi *augmented reality* dapat berfungsi sebagai pelengkap media pembelajaran yang sudah ada, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.¹¹

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IX di MTs Al-Firdaus Panti Jember." Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif solusi terhadap tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

¹⁰ Thahir and Kamaruddin, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA."

¹¹ Suwarna, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IX pada MTs Al – Firdaus Panti Jember ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IX pada MTs Al – Firdaus Panti Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca dan menjelaskan dampak penggunaan *augmented reality* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini, diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman baru tentang bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan

motivasi belajar mereka dan membantu dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru.

b. Untuk Guru

Penelitian ini akan membantu guru dalam merancang strategi instruksional dan alat bantu pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

c. Untuk diterapkan di sekolah

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna bagi kelangsungan pembelajaran di sekolah, serta menjadi standar bagi sekolah dalam memilih penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

d. Untuk Peneliti

Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti sebagai persiapan untuk masa depan, terutama jika mereka berkecimpung dalam profesi sebagai guru.

E. Ruang Lingkup Penelitian

a. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan obyek penelitian atau sesuatu yang menjadi fokus dalam suatu penelitian.¹² Dalam penelitian ini

¹² Anwar Hidayat, "Identifikasi Variabel," *14 O*, no. X (2020): 1, <https://www.statistikian.com/2012/10/variabel-penelitian.html>.

peneliti mengambil judul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IX di MTs Al – Firdaus Panti tahun 2023 – 2024. Maka disini ada variabel yang mempengaruhi dan ada variabel yang dipengaruhi.

Untuk mempermudah pemahaman tentang status variabel yang diselidiki, variabel yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Variabel bebas (independen) : Media pembelajaran berbasis *augmented reality* (X)
- 2) Variabel terikat (dependen) : Motivasi belajar (Y)

b. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian ditetapkan, langkah berikutnya adalah menyusun indikator penelitian yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diselidiki. Indikator ini akan digunakan sebagai dasar untuk merumuskan pernyataan angket observasi. Indikator dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* (X) indikatornya yaitu :
 - a. Definisi media pembelajaran berbasis *augmented reality*
 - b. Tingkat interaktivitas media *augmented reality* yang digunakan
 - c. Ketersediaan sumber belajar *augmented reality* yang beragam
2. Motivasi Belajar (Y) indikatornya yaitu :
 - a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar
- c. Adanya harapan dan cita – cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif¹³

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penentuan operasional dari batasan masalah yang didefinisikan secara jelas dan tegas untuk setiap variabel penelitian. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi penafsiran yang keliru. Oleh karena itu, peneliti memberikan pengertian yang spesifik untuk setiap variabel yang akan diteliti.

1. Media Berbasis *Augmented Reality (AR)*

Secara keseluruhan, *augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan unsur dunia nyata dengan elemen digital atau virtual, menciptakan pengalaman yang menyatukan dunia nyata dengan dunia virtual. Dalam penelitian ini, aplikasi berbasis *augmented reality* yang digunakan adalah *Assemblr Edu App*. *Assemblr Edu* adalah salah satu aplikasi berbasis tiga dimensi dan *augmented reality* yang membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kolaboratif, dan menyenangkan.

¹³ Uno.H, “*Teori Motivasi dan Pengukurannya*”. Jakarta : PT. Bumi Aksara.2008

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk meningkatkan pengetahuannya dalam suatu bidang atau subjek tertentu. Motivasi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor dan dapat memengaruhi tingkat komitmen seseorang terhadap pembelajaran, tingkat usaha yang mereka lakukan, dan seberapa lama mereka bertahan dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan menggunakan teknologi *augmented reality*, siswa dapat terlibat langsung dengan materi pelajaran. Mereka dapat berinteraksi dengan objek tiga dimensi secara real-time, melakukan manipulasi, dan mengamati objek dari berbagai sudut. Hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

3. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap Motivasi Belajar

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan teknologi *augmented reality*, siswa dapat langsung terlibat dengan materi pelajaran. Mereka dapat berinteraksi dengan objek tiga dimensi secara real-time, melakukan manipulasi, dan mengamati objek dari

berbagai sudut. Ini dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian, yang juga dapat disebut sebagai postulat atau anggapan dasar, adalah titik awal pemikiran yang diterima kebenarannya oleh peneliti. Anggapan dasar ini harus dirumuskan dengan jelas sebelum peneliti mengumpulkan data. Selain berfungsi sebagai landasan kuat dalam memahami masalah yang diteliti, anggapan dasar juga membantu menegaskan variabel yang menjadi fokus penelitian dan merumuskan hipotesis.

Peran guru dianggap sangat signifikan dalam keberhasilan akademis siswa. Tujuannya adalah untuk mendukung siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan. Pengetahuan siswa tentang proses pembelajaran sangat penting agar proses belajar dapat berjalan sesuai dengan harapan. Pembelajaran berlangsung terus-menerus bagi siswa yang memahami informasi yang diberikan guru, dengan memanfaatkan sumber daya pendidikan yang menarik sebagai salah satu strategi.

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa didasarkan pada beberapa asumsi yang mendasar. Beberapa asumsi yang mungkin menjadi landasan penelitian tersebut meliputi:

1. Melalui penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* , proses kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* dapat berfungsi sebagai pendamping dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena mampu menggabungkan dunia nyata dengan elemen – elemen digital,
4. Peserta didik sudah memiliki *smartphone* semua dan menguasai penggunaan *smartphone*.
5. Siswa lebih antusias terhadap pembelajaran yang menggunakan bantuan berbasis IT.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah perkiraan atau proposisi yang bersifat provisional terhadap suatu masalah penelitian, di mana kebenarannya masih belum teruji secara kuat dan akan diuji secara empiris. Validasi atau penolakan hipotesis sangat ditentukan oleh hasil penyelidikan atas fakta-fakta yang terkumpul.

Dalam penelitian yang akan dilakukan terdapat dua hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_1) dan hipotesis nol (H_0), yaitu sebagai berikut:

1. H_1 : Pemberian media pembelajaran berbasis *augmented reality*

memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Al – Firdaus Panti Jember.

2. H_0 : Pemberian media pembelajaran berbasis *augmented reality* tidak memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Al – Firdaus Panti Jember.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang alur deskripsi pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Berikut adalah susunan sistematika pembahasan:

Bab I Pendahuluan: Memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian yang mencakup variabel dan indikator, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Pustaka: Membahas studi terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, serta teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian: Mendeskripsikan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta metode analisis data.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis: Memberikan gambaran tentang obyek penelitian, presentasi data, analisis, dan pengujian hipotesis, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup: Berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, dilanjutkan dengan saran-saran yang berguna bagi pengembangan lembaga pendidikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk menghindari kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan, membantu peneliti dalam menentukan posisinya. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai pembandingan:

- 1 Rismawati Kamaruddin 2021, tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap prestasi belajar siswa dalam materi virus di kelas X SMA Negeri 1 Gowa. Penelitian ini menggunakan desain Quasi Experiment atau eksperimen semu dengan Posttest Only Control Group Design. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Gowa, yang terdiri dari 7 kelas dengan total 252 siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality memiliki rata-rata prestasi belajar sebesar 80, sedangkan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional diajar oleh guru bidang studi mencapai rata-rata prestasi belajar sebesar 73. Tingkat ketuntasan belajar siswa di kelas eksperimen adalah 86,1%, sementara di kelas kontrol adalah 47,2%. Hasil

pengujian statistik inferensial menggunakan uji Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,001 < \alpha = 0,05$. Hasil ini menunjukkan penolakan terhadap H_0 dan penerimaan terhadap H_1 . Kesimpulannya, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada topik virus di kelas X SMA Negeri 1 Gowa.¹⁴

- 2 Mochamad Zulfahmi 2020, tentang “Potensi Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa penggunaan *augmented reality* sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendapatkan berbagai tanggapan positif dari siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pustaka, di mana berbagai jurnal dan artikel yang mencakup indikator motivasi belajar dan tanggapan siswa terhadap penggunaan *augmented reality* sebagai media pembelajaran diambil sebagai bahan referensi. Berdasarkan hasil penelitian dari literatur yang dikumpulkan, terbukti bahwa penggunaan aplikasi *augmented reality* dalam berbagai materi pembelajaran telah meningkatkan motivasi siswa dan mendapat respon positif dari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *augmented reality* memiliki potensi sebagai sarana pembelajaran yang menerima

¹⁴ Thahir and Kamaruddin, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA.”

tanggapan positif dari siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.¹⁵

- 3 Lailatul Fitriyah 2023, tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality (AR)* pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun 2022/2023”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efek penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap minat, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah uji coba lapangan dengan melibatkan sekelompok siswa sekolah menengah di lingkungan nyata. Penelitian ini mengadopsi pendekatan R&D atau pengembangan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, kuesioner, dan tes pemahaman konsep. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran IPS memberikan dampak yang signifikan terhadap minat dan motivasi siswa. Sebanyak 85% siswa menunjukkan minat tinggi terhadap penggunaan teknologi augmented reality, sementara 90% siswa melaporkan peningkatan motivasi mereka dalam mempelajari materi IPS. Interaksi siswa dengan teknologi juga terbukti efektif,

¹⁵ Mochamad Zulfahmi and Setya Chendra Wibawa, “Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Dan Respon Siswa,” *It-Edu* 5, no. 1 (2020): 334–343.

dengan 95% siswa dapat menggunakan teknologi tersebut dengan lancar dan berinteraksi dengan konten yang disajikan.¹⁶

- 4 Alifiah Fischa Hilmy Aulia, 2023, tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 terhadap Motivasi belajar IPA pada Materi Sistem Eksresi Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Kalitengah Lamongan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi Kipin School 4.0 sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalitengah Lamongan pada materi sistem ekskresi. Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimen dengan rancangan nonesquivalent control group design. Sampel diambil dari populasi menggunakan teknik Purposive Sampling, di mana kelas VIII A dengan 31 siswa dijadikan kelas eksperimen, sedangkan kelas VIII C dengan 31 siswa dijadikan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket, dan analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sampel T-Test untuk menguji hipotesis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil uji-t pada angket motivasi belajar siswa, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kipin School 4.0 berpengaruh signifikan

¹⁶ Lailatul Fitriyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Mata Pelajara*, 2023, http://digilib.uinkhas.ac.id/24733/1/LAILA_FITRIYAH_watermak_compressed.pdf.

terhadap motivasi belajar IPA pada materi sistem ekskresi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalitengah Lamongan.¹⁷

- 5 Masri 2023, tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan aplikasi *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon, terutama pada topik sistem pencernaan manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling, di mana satu kelas di SMP Negeri 12 Cilegon yang terdiri dari 35 siswa menjadi sampel penelitian. Mereka diberikan perlakuan menggunakan media *augmented reality assemblr edu* selama pembelajaran tentang sistem pencernaan manusia. Data minat belajar dikumpulkan melalui kuesioner setelah intervensi. Analisis data melibatkan uji validitas, uji normalitas, uji regresi linier sederhana, uji t, dan uji koefisien determinasi (R^2) untuk membandingkan perbedaan minat belajar antara penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *augmented reality assemblr edu* memberikan dampak positif yang signifikan pada minat belajar siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan media *augmented reality assemblr edu* menunjukkan

¹⁷ Alifiah fischahilmy, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School.4.0 Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 1 KALITENGAH LAMONGAN,” 2023.

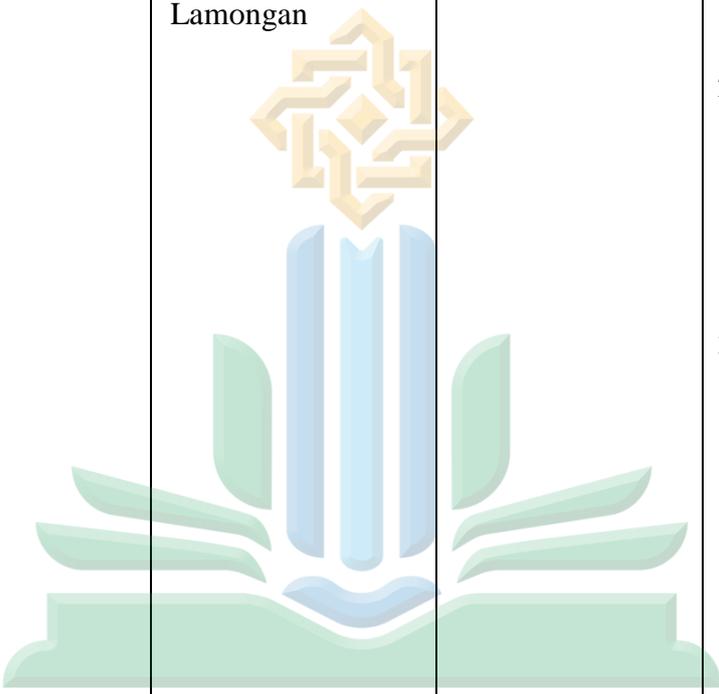
peningkatan minat belajar yang lebih besar. Temuan ini memberikan bukti bahwa teknologi augmented reality dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam IPA, khususnya dalam konteks sistem pencernaan manusia.¹⁸

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Rismawati Kamaruddin (2021)	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Biologi siswa SMA	1. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i>	1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> pada mapel IPS, sedangkan penelitian terdahulu pada mapel Biologi 2. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa MTs, sedangkan pada penelitian terdahulu adalah siswa SMA 3. Tempat penelitian di MTs Al-Firdaus Panti Jember, sedangkan penelitian terdahulu di SMA Negeri 1

¹⁸ Masri, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 3 (2023): 209–216.

				Gowa
2	Mochamad Zulfahmi (2020)	Potensi Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> 2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, sedangkan pada penelitian terdahulu adalah kajian pustaka
3	Lailatul Fitriyah (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, sedangkan pada penelitian terdahulu adalah R&D 2. Tempat penelitian di MTs Al-Firdaus Panti Jember, sedangkan penelitian terdahulu di SMPN 04 Jember 3. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas IX, sedangkan pada penelitian terdahulu kelas VII
4	AlifiahFischa Hilmy Aulia	Pengaruh Penggunaan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat pada penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan

	(2023)	<p>Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 terhadap Motivasi belajar IPA pada Materi Sistem Eksresi Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Kalitengah Lamongan</p> 	<p>ini adalah motivasi belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> Instrumen yang digunakan sama-sama menggunakan angket 	<p>media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i>, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan aplikasi Kipin School 4.0</p> <ol style="list-style-type: none"> Penelitian yang digunakan pada mapel IPS, sedangkan penelitian terdahulu mapel IPA Tempat penelitian di MTs Al-Firdaus Panti Jember, sedangkan penelitian terdahulu di SMPN 01 Kalitengah Lamongan
5	Masri (2023)	<p>Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa SMP</p>	<ol style="list-style-type: none"> Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian yang digunakan pada mapel IPS, sedangkan penelitian terdahulu mapel IPA Tempat penelitian di MTs Al-Firdaus Panti Jember, sedangkan penelitian terdahulu di SMPN 12 Cilegon

				3. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas IX, sedangkan pada penelitian terdahulu kelas VIII
--	--	--	--	--

Dari rangkuman penelitian sebelumnya yang telah disajikan, peneliti menemukan perbedaan yang signifikan antara penelitian yang direncanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian ini serta fokus penelitian yang akan dijalankan. Penelitian ini menggunakan materi ekonomi kreatif, dan menerapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada siswa kelas IX MTs Al - Firdaus Panti Jember dengan tujuan untuk menilai dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu elemen yang sangat krusial dalam proses pembelajaran yang efektif adalah pemanfaatan media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran secara langsung memberikan akses informasi kepada siswa, membantu mereka untuk merangsang pemahaman materi dengan lebih mudah. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang bertujuan untuk menarik perhatian, minat,

pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Setiap jenis media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan di dalamnya terdapat informasi yang bisa diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan lain sebagainya yang dapat disampaikan kepada peserta didik.¹⁹

Definisi tentang media pembelajaran telah dijelaskan oleh banyak ahli. Secara etimologis, "media" adalah bentuk jamak dari kata "medium" yang berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti "antara". Dalam konteks komunikasi, "medium" merujuk kepada sesuatu yang menjadi perantara dalam proses komunikasi, yang membantu dalam penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan.²⁰

Komunikasi antara guru, siswa, dan materi pelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Tanpa bantuan alat dan media untuk menyebarkan pesan atau materi, komunikasi tidak akan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media dalam setiap kegiatan pembelajaran yang melibatkan peran guru sangatlah penting. Guru harus cermat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai kesuksesan dalam tujuan pembelajaran selama proses belajar-mengajar.

¹⁹ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya* (2016): 1–129.

²⁰ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

Media pembelajaran yang efektif harus memenuhi beberapa persyaratan. Pertama, media tersebut harus dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan media yang dirancang untuk memberikan dorongan motivasi kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga harus dapat merangsang peserta didik untuk mengingat materi yang telah dipelajari, serta memberikan stimulus baru untuk belajar. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dengan mendorong mereka untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan melakukan praktik dengan tepat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, menginspirasi, dan memotivasi peserta didik.

2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Secara sederhana, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis :²¹

- a) Media visual, yang menggunakan indra penglihatan sebagai medium utamanya, seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya;
- b) Media audio, yang mengandalkan pendengaran sebagai medium utamanya, seperti tape recorder dan radio;
- c) Media audio visual, yang menggabungkan elemen visual dan audio, seperti film, video, program TV, dan

²¹ Ibid.

sejenisnya;

- d) Multimedia, yang melibatkan berbagai jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses atau kegiatan pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangatlah signifikan dalam proses pendidikan dengan tujuan meningkatkan kualitas pengetahuan dan keterampilan siswa. Sanaky menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai sebuah alat bantu:

- a) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena menarik minat peserta didik pada penggunaannya.
- b) Media tersebut dapat memperjelas makna dari materi pembelajaran yang disampaikan.
- c) Penggunaan media pembelajaran memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran.
- d) Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih intens melalui penggunaan media tersebut.

b. *Augmented Reality* (AR)

1. Pengertian *Augmented reality* (AR)

Augmented reality adalah teknologi yang mengintegrasikan benda maya dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi dan memproyeksikan benda-benda maya tersebut di lingkungan nyata. Menurut Mustakim *augmented reality* merupakan

gabungan antara dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua atau tiga dimensi yang ditampilkan secara bersamaan dalam lingkungan nyata.²² Sari menambahkan bahwa *augmented reality* juga memproyeksikan benda-benda maya secara real-time ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi, seperti label atau objek virtual yang dapat dilihat dengan kamera smartphone atau komputer. Joe frie menjelaskan bahwa *augmented reality* menggunakan teknik komputer vision untuk mencocokkan citra dengan dunia nyata, menghitung pose, projection matrix, dan homografi untuk menciptakan kesesuaian. Sistem *augmented reality* memerlukan minimal kamera, monitor, dan kadang-kadang perangkat khusus untuk interaksi dengan objek virtual.²³

Dari pengertian-pengertian tersebut, *augmented reality* adalah konsep yang menggabungkan realitas fisik dengan dunia digital untuk menghasilkan informasi dari data suatu sistem pada objek fisik tertentu. Hal ini memudahkan perbatasan antara kedua dunia tersebut. *Augmented reality* memungkinkan interaksi antara lingkungan nyata dan digital dengan menyisipkan informasi secara real-time, menciptakan pengalaman interaktif di mana informasi tersebut tampak menjadi bagian dari realitas fisik.

²² Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–183.

²³ Purnamawati et al., "Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)."

Konsep *augmented reality* pertama kali diperkenalkan oleh Thomas P. Caudell pada tahun 1990 dalam "The Term 'Augmented Reality'". Terdapat tiga ciri yang menandakan penerapan teknologi *augmented reality* :²⁴

- a) Kemampuan untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya.
- b) Kemampuan untuk memberikan informasi secara interaktif dan secara realtime.
- c) Kemampuan untuk menampilkan informasi dalam format tiga dimensi.

2. Tujuan *Augmented reality* (AR)

Augmented reality bertujuan untuk memperkaya pengalaman pengguna dengan menyajikan informasi virtual ke dalam lingkungan nyata mereka, menjadikan pengalaman tersebut lebih sederhana.

Selain itu, *augmented reality* juga meningkatkan persepsi pengguna dan interaksi dengan dunia nyata.²⁵

Untuk mengimplementasikan sistem *augmented reality*, minimal diperlukan kamera, perangkat tampilan, dan dalam beberapa situasi khusus, perangkat tambahan untuk berinteraksi dengan objek virtual. Perangkat tampilan berperan dalam menampilkan gambar atau output dari proses komputer.

Carmigniani dkk mengemukakan bahwa dalam teknologi

²⁴ Mustaqim, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran."

²⁵ I Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–183

augmented reality terdapat tiga jenis tampilan. Salah satunya adalah HMD (*Head Mounted Device*), suatu perangkat tampilan yang dipasang di kepala pengguna untuk menampilkan gambar yang menggabungkan lingkungan virtual dengan lingkungan nyata. Bentuknya dapat menyerupai helm atau kacamata. Jenis kedua adalah *handheld display*, yakni perangkat genggam yang tidak hanya mampu menampilkan gambar tetapi juga memiliki kemampuan untuk memproses data, input, dan pelacakan, seperti *smartphone* atau PDA. Sedangkan jenis terakhir adalah *spatial augmented reality*, di mana citra visual diproyeksikan secara langsung ke objek fisik tanpa memerlukan perangkat tampilan yang dibawa oleh pengguna. Pada *spatial augmented reality*, perangkat ditempatkan pada satu lokasi dan tidak dapat dipindahkan seperti pada *handheld display* atau HMD.

3. Manfaat *Augmented reality* (AR)

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality* memiliki dampak besar terhadap peningkatan proses pembelajaran dan minat belajar peserta didik. *Augmented reality* menawarkan unsur hiburan yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan aktivitas bermain, serta menyajikannya dalam bentuk yang nyata dengan melibatkan interaksi dari semua indera siswa menggunakan teknologi *augmented reality*. Ini disebabkan oleh kesamaan karakteristik dan fungsi *augmented reality* dengan media pembelajaran, yang bertujuan untuk menghantarkan informasi antara

pendidik dan peserta didik, menjelaskan materi dengan lebih jelas, dan merangsang motivasi serta minat dalam pembelajaran.

Augmented reality menjadi salah satu media yang menarik dan penting dalam konteks pendidikan yang berkelanjutan karena kemampuannya untuk disesuaikan dengan gaya belajar siswa, serta membantu mencegah kebosanan selama proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan tepat sangatlah penting untuk mengaitkan materi pelajaran dengan proses belajar. Hal ini dapat memberikan motivasi kepada siswa saat mereka memahami materi dengan baik, serta membantu mereka dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

4. Langkah – Langkah Penggunaan Media berbasis *Augmented reality* (AR)

Cara kerja *augmented reality* dapat dibagi menjadi dua metode utama:

- a. *Marker Augmented Reality* adalah sebuah metode yang menggunakan marker, yang biasanya berupa gambar berbentuk persegi hitam-putih dengan batas hitam tebal di sekitarnya dan latar belakang putih. Sistem komputer akan mengenali posisi dan orientasi dari marker tersebut, kemudian menciptakan dunia virtual 3D dengan menggunakan titik (0,0,0) dan tiga sumbu, yaitu X, Y, dan Z. Teknologi pelacakan berbasis marker ini telah dikembangkan sejak tahun 1980-an dan mulai diterapkan dalam

penggunaan *augmented reality* pada awal 1990-an.

b. *Markerless Augmented Reality* adalah suatu metode di mana tidak dibutuhkan marker khusus untuk menampilkan elemen-elemen digital dalam lingkungan *augmented reality*. Saat ini, pengembangan *markerless augmented reality* sedang gencar dilakukan oleh perusahaan-perusahaan besar. Mereka telah menciptakan aplikasi *augmented reality* yang menggunakan berbagai teknik *Markerless Tracking* sebagai teknologi utama mereka. Teknik-teknik tersebut termasuk *Face Tracking*, *3D Object Tracking*, dan *Motion Tracking*.

1) *Face Tracking* dalam konteks *markerless augmented reality* memanfaatkan algoritma khusus yang memungkinkan komputer untuk mengidentifikasi wajah manusia secara umum. Algoritma ini secara spesifik mengenali posisi mata, hidung, dan mulut manusia, sambil mengabaikan objek-objek lain di sekitarnya seperti pohon, rumah, dan benda lainnya. Dengan fokus pada fitur wajah, teknologi ini memungkinkan interaksi *augmented reality* yang lebih personal dan terfokus pada pengguna manusia;

2) Teknik *3D Object Tracking* berbeda dengan *Face Tracking* yang hanya mengenali wajah manusia secara umum. *3D Object Tracking* mampu mengenali berbagai bentuk benda di sekitarnya seperti mobil, meja, televisi, dan lainnya.

Algoritma yang digunakan memungkinkan sistem untuk mengidentifikasi dan melacak objek-objek dalam tiga dimensi, memberikan kemampuan *augmented reality* untuk berinteraksi dengan beragam objek di lingkungan nyata;

3) Motion Tracking adalah teknik komputer yang menangkap dan melacak gerakan objek atau subjek dalam ruang tiga dimensi. Teknologi Motion Tracking banyak diadopsi, terutama dalam produksi film yang berusaha mensimulasikan gerakan. Dalam produksi film, teknik ini memungkinkan perekaman gerakan dari objek atau aktor di dunia nyata dan penggabungan gerakan tersebut ke dalam lingkungan virtual, menciptakan efek visual yang realistis dan aliran gerakan yang terkoordinasi.

4) Teknik GPS Based Tracking populer dan banyak dikembangkan dalam aplikasi *smartphone*, termasuk pada perangkat iPhone dan Android. Aplikasi ini menggunakan fitur GPS dan kompas dalam *smartphone* untuk menampilkan arah yang diinginkan secara langsung. Bahkan beberapa aplikasi mampu menampilkan informasi dalam bentuk visual 3D berdasarkan data yang diterima dari GPS dan kompas tersebut. Setiap jenis *augmented reality* memiliki cara kerja dan kegunaan yang berbeda, tergantung pada tujuan dan aplikasi yang ingin dicapai.

Dalam penelitian ini, aplikasi *Assemblr Edu* mengadopsi metode *Marker Augmented Reality* untuk mengaktifkan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Proses penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* dalam konteks proses belajar mengajar di kelas diuraikan dalam dua tahap: tahap persiapan dan tahap penyajian. Tahap persiapan, yang dilakukan sebelum penyajian, mencakup:

- a) Mempersiapkan diri ; pendidik perlu menguasai menu – menu pada aplikasi *Assemblr Edu* dengan baik. Memilikiketerampilan untuk menggunakan media tersebut.
- b) Mempersiapkan aplikasi *Assemblr Edu*; sebelum pembelajaran dimulai, pastikan aplikasi sudah terinstal dan materi dalam aplikasi tersebut sudah disiapkan.
- c) Mempersiapkan hasil cetakan atau prin out marker *augmented reality*; sebelum dimulai pastikan jumlahnya cukup.
- d) Mempersiapkan tempat ; posisi penyaji baik atau tidak, bagaimana penerangannya apakah semua peserta didik dapat melihat dengan jelas dan pastikan didalam ruangan tidak ada suara yang mengganggu.
- e) Mempersiapkan peserta didik; posisi peserta didik lebih baik ditata dengan baik dan meminta peserta didik untuk mengeluarkan ponsel agar diletakkan diatas meja.

Saat Penyajian :

- a) Berdiri dengan jarak sekitar 1-1,5 meter didepan kelas dimana semua peserta didik dapat melihat pendidik.
- b) Persiapkan cetakan marker *augmented reality*, kemudian tempatkan kamera android diatas marker. Aplikasi kemudian akan mendeteksi validitas marker yang ditangkap oleh kamera. Jika valid aplikasi akan menampilkan objek 3D dan video yang berkaitan dengan materi ekonomi kreatif kelayar android.
- c) Mintalah peserta didik untuk melakukan apa yang pendidik contohkan.
- d) Kemudian peserta didik diminta untuk mengamati objek 3D dan menyimak video yang berkaitan dengan materi ekonomi kreatif tersebut.
- e) Setelah proses mengamati dan menyimak selesai, lakukan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan isi materi.



Gambar :

Marker augmented reality

c. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "motif" atau "motive", yang merujuk pada dorongan yang aktif dan kuat. Perilaku seseorang didorong oleh keinginannya untuk mencapai tujuan tertentu, yang merupakan esensi dari motivasi. Motivasi belajar adalah faktor psikologis yang mempengaruhi semangat individu dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki energi yang lebih besar untuk belajar.

Motivasi belajar mencakup seluruh kekuatan psikologis yang mendorong aktivitas pembelajaran. Ini melibatkan usaha untuk menciptakan kondisi yang mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Motivasi adalah dorongan dinamis yang memicu tindakan siswa dan memberikan kemampuan untuk melakukan hal

tersebut. Sebagai faktor internal, motivasi belajar memiliki peran dalam memicu, mendukung, dan mengarahkan tindakan siswa.

Tingkat motivasi yang tinggi dapat mendorong ketekunan dan ketekunan dalam pembelajaran. Beberapa indikator motivasi belajar meliputi keinginan untuk mencapai kesuksesan, kebutuhan dan dorongan yang memengaruhi pembelajaran, harapan akan masa depan, penghargaan dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar yang menarik, lingkungan belajar yang mendukung, dan kemampuan siswa untuk belajar secara efektif.

Tingkat motivasi seseorang akan memengaruhi seberapa besar pengaruh motivasi terhadap perilakunya. Dengan motivasi yang kuat, seseorang akan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien. Dalam konteks pendidikan, motivasi dapat dijelaskan sebagai kekuatan yang mendorong individu untuk memulai proses pembelajaran, memberikan arah pada aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan memastikan pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Macam – macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu :

- a) Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Motivasi ini terkait dengan keinginan yang timbul dari dalam diri siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar.²⁶ Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi intrinsik adalah aspek-aspek internal seperti predisposisi

individu, faktor bawaan, dan pengalaman sejak lahir. Motivasi intrinsik juga dapat timbul melalui proses pembelajaran. Saat seseorang meniru perilaku yang memberikan kepuasan dan kemudian menginternalisasikannya menjadi bagian dari dirinya sendiri, motivasi intrinsik muncul. Individu yang memiliki motivasi intrinsik cenderung terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memiliki minat yang tinggi untuk terus belajar,

²⁶ Septian Dwi Prasetya and Yeni Anistiyasari, “Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Markerless Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal IT-EDU* 05, no. 01 (2020): 468–479.

sehingga dorongan dari luar tidaklah menjadi faktor penting. Keyakinan positif bahwa pembelajaran akan memberikan manfaat di masa depan merupakan pemicu motivasi intrinsik.²⁷

- b) Motivasi ekstrinsik, sebaliknya, berkaitan dengan dorongan yang timbul dari luar individu. Motivasi ini aktif karena adanya insentif eksternal, seperti lingkungan belajar yang mendukung atau situasi yang memperkuat tujuan pembelajaran yang ditetapkan dari luar diri individu. Ada berbagai cara di mana siswa dapat didorong untuk belajar berdasarkan penilaian atau insentif yang bersifat eksternal. Dengan kata lain, motivasi ekstrinsik muncul saat individu menetapkan tujuan pembelajarannya berdasarkan faktor-faktor eksternal.²⁸

3. Peran Motivasi Belajar

Peran motivasi belajar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam memperkuat proses pembelajaran. Ketika seorang anak menghadapi tantangan yang memerlukan solusi melalui pengalaman masa lalu, motivasi menjadi kunci untuk memperkuat pembelajaran mereka.
- b. Motivasi memainkan peran penting dalam menetapkan tujuan

²⁷ Syafira Alvina Alfariza, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Media Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2" (2023).

²⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar* : Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 89

pembelajaran. Inti dari pembelajaran sangat terkait dengan bagaimana motivasi belajar mempengaruhi penetapan tujuan pembelajaran. Jika anak-anak merasakan kesenangan atau minat dalam materi yang dipelajari, hal ini akan membuat mereka lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran.

- c. Motivasi adalah kunci untuk menjaga semangat belajar tanpa kenal lelah. Seorang anak yang termotivasi untuk belajar akan gigih dalam proses pembelajaran, secara aktif dan tekun, dengan harapan meningkatkan hasil pembelajaran mereka.²⁹

4. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen diantaranya :

- a. Dorongan kognitif merujuk pada motivasi untuk mencari pengetahuan, pemahaman, dan menyelesaikan masalah. Ketika siswa terlibat dalam tugas atau masalah, keinginan untuk hal tersebut menjadi jelas.

- b. Harga diri adalah saat beberapa siswa belajar dengan tekun dan menyelesaikan tugas-tugas bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan, tetapi juga untuk meningkatkan status dan harga diri mereka.

- c. Kebutuhan akan koneksi, terutama dorongan untuk fokus pada materi atau pelajaran dengan harapan mendapatkan validasi dari orang lain atau teman-teman. Kebutuhan ini sulit dipisahkan dari

²⁹ Hamzah B. Uno, Teori Motivasi dan Pengukurannya. (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2018), 27 - 29

perasaan harga diri.

5. Prinsip – prinsip Motivasi Belajar

Berikut adalah beberapa prinsip yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran:

- a. Topik yang akan dipelajari menarik dan berguna;
- b. Tujuan pembelajaran disusun secara jelas;
- c. Hasil belajar peserta didik harus diberitahu;
- d. Pemberian *reward* bagi yang berprestasi;
- e. Memanfaatkan sikap – sikap, cita – cita dan rasa ingin tahupeserta didik;
- f. Memperhatikan setiap perbedaan peserta didik;
- g. Berusaha selalu memenuhi kebutuhan peserta didik denganmemperhatikannya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

6. Indikator Motivasi Belajar

a. Indikator Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas karena alasan pribadi yang berasal dari dalam dirinya sendiri, bukan karena hadiah eksternal atau tekanan dari luar. Ini berarti individu merasa terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu karena

aktivitas itu sendiri memberikan kesenangan, ketertarikan, atau kepuasan secara personal..

Dalam konteks pendidikan, siswa yang sangat termotivasi secara intrinsik cenderung mengambil inisiatif dalam menetapkan dan mencapai tujuan belajar mereka sendiri. Mereka merasa terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar karena mereka merasa tertarik dan terpenuhi oleh materi tersebut. Banyak siswa memiliki motivasi intrinsik yang muncul dari minat pribadi mereka dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman.

Dengan kata lain, motivasi intrinsik berakar pada kebutuhan pribadi seperti keinginan untuk tumbuh dalam hal pengetahuan dan pembelajaran. Motivasi intrinsik tidak hanya didorong oleh keinginan untuk mendapatkan pujian atau penghargaan eksternal, tetapi juga oleh kesadaran diri terhadap kepentingan dan nilai-nilai tertentu yang terkait dengan aktivitas tersebut. Misalnya, seorang siswa mungkin merasa terdorong untuk belajar matematika karena mereka menemukan kepuasan dalam memecahkan masalah atau mengeksplorasi konsep-konsep baru, bukan hanya karena mereka ingin mendapatkan pujian dari orang lain

1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Motif berprestasi, juga dikenal sebagai "motivasi untuk berhasil dalam tugas dan aktivitas" atau "motif pencapaian

yang tinggi," mengacu pada dorongan dan keinginan untuk meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Proses mental ini merupakan bagian integral dari karakter dan perilaku manusia, yang berasal dari internal individu itu sendiri.

Motivasi untuk mencapai tujuan merupakan jenis motivasi yang dapat dipelajari dan ditingkatkan melalui pendidikan. Individu yang memiliki dorongan kuat untuk mencapai kesuksesan cenderung menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas tanpa mengalami keputusasaan. Dorongan untuk menyelesaikan tugas tersebut timbul dari dalam diri individu, bukan dipengaruhi oleh faktor eksternal.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar

Seseorang bisa menyelesaikan suatu tugas, meskipun memiliki tingkat motivasi berprestasi yang tinggi, karena dorongan untuk menghindari kegagalan muncul dari ketakutan akan kegagalan. Penyelesaian suatu tugas tidak selalu didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau kesuksesan.

Contohnya, seorang siswa mungkin terlihat sangat rajin belajar karena mereka takut akan konsekuensi yang mungkin terjadi jika mereka gagal menyelesaikan tugas dengan baik.

Mereka khawatir akan dipermalukan oleh guru, diolok-olok oleh teman, atau menerima hukuman dari orang tua. Dalam situasi seperti ini, prestasi belajar siswa tidak hanya muncul dari dorongan internal, tetapi juga dipengaruhi oleh tekanan atau perasaan dari luar dirinya.

3) Adanya harapan dan cita – cita masa depan

Harapan dan cita-cita didasarkan pada keyakinan bahwa individu dipengaruhi oleh pemikiran tentang konsekuensi dari tindakan mereka. Sebagai contoh, seseorang yang memiliki ambisi untuk berkembang akan menunjukkan kinerja yang baik dengan asumsi bahwa mereka percaya prestasi tinggi akan dihargai dan diimbangi dengan kemajuan.

Motivasi intrinsik memiliki nilai yang sangat penting dalam proses pendidikan karena mampu mendorong siswa untuk mencapai kinerja belajar yang lebih tinggi dengan lebih mudah. Dorongan batin ini menentukan tingkat ketekunan siswa dalam belajar; ketika seseorang sudah termotivasi untuk belajar, mereka akan cenderung fokus dan tekun, dengan harapan mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang dapat menghasilkan usaha yang maksimal dalam belajar ketika memiliki motivasi intrinsik yang kuat. Sebaliknya, ketika seseorang kurang

memiliki motivasi atau tidak termotivasi untuk belajar, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama waktu belajar yang panjang dan mungkin akan menunda proses belajar.

Oleh karena itu, motivasi memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, mulai dari tahap awal, selama proses pembelajaran berlangsung, hingga pada tahap akhir pembelajaran.

b. Indikator Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik memiliki hubungan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya melibatkan perubahan perilaku yang berlangsung dalam jangka panjang, dan ini seringkali dipengaruhi oleh adanya keterampilan dan dukungan yang diberikan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi ekstrinsik fokus pada dorongan dari luar diri individu. Seorang siswa mungkin terdorong untuk belajar karena mereka tahu bahwa mereka akan mendapatkan pengakuan keesokan harinya, atau mereka berharap mendapatkan penilaian yang baik agar dihormati oleh teman-teman mereka. Motivasi ini mungkin muncul dari keinginan untuk memperoleh penghargaan atau pujian dari orang lain.

Inti dari belajar tidak terletak pada keinginan untuk menambah pengetahuan semata, melainkan pada usaha untuk

mencapai prestasi yang lebih baik atau memperoleh penilaian akademik yang memadai. Motivasi di balik proses pembelajaran ini tidak sepenuhnya bersumber dari minat terhadap materi yang dipelajari, tetapi lebih pada dorongan eksternal yang memicu dan mempertahankan proses belajar. Motivasi ekstrinsik ini tidak tergantung pada substansi materi pelajaran, melainkan pada rangsangan luar yang digunakan untuk menggerakkan siswa dalam belajar, seringkali melalui penggunaan insentif atau dorongan tambahan. Hal ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan belajar seseorang..

Karena dorongan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, motivasi ekstrinsik berbeda dari motivasi intrinsik. Dorongan dari guru seperti pujian, kritik, hadiah, atau teguran adalah contoh dorongan eksternal yang bisa digunakan.

Penelitian ini lebih menekankan pada pengaruh faktor-faktor luar. Motivasi ekstrinsik memiliki nilai yang setara dengan motivasi intrinsik karena bisa membantu mengatasi kejenuhan atau kurang fokus dalam memahami materi akibat proses pembelajaran yang monoton atau membosankan. Oleh karena itu, penggunaan indikator motivasi ekstrinsik dapat mendukung pencapaian hasil dan tujuan dalam proses belajar..

1) Adanya penghargaan dalam belajar

Metode yang paling mudah dan efektif untuk

meningkatkan semangat belajar siswa adalah dengan memberikan pujian atau penghargaan atas pencapaian yang baik atau hasil positif dalam pembelajaran. Misalnya, menggunakan kata-kata seperti "bagus" atau "keren" bisa memberikan kepuasan kepada siswa. Penjelasan secara lisan juga memiliki peran penting dalam membangun hubungan dan pengalaman personal antara guru dan siswa, serta dalam menyampaikan materi dengan jelas dan langsung. Ini bisa membuat siswa merasa bangga saat mereka berhasil memahami materi, terutama saat pujian lisan diberikan di depan kelompok, seperti dalam kelas setelah mereka mencapai kemajuan tertentu;

2) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan yang menarik dalam proses belajar memiliki

potensi untuk memberikan makna yang lebih dalam pada pengalaman pendidikan. Siswa cenderung lebih baik dalam mengingat, memahami, dan meresapi materi ketika mereka melibatkan diri dalam aktivitas yang memiliki relevansi bagi mereka. Contoh dari aktivitas semacam itu termasuk partisipasi dalam proyek pengabdian masyarakat, diskusi, dan berbagai kegiatan pembelajaran lainnya. Proses ini menarik bagi siswa, tidak peduli apakah itu diimplementasikan dalam bentuk permainan atau simulasi.

3) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Secara umum, motivasi pribadi berkembang dalam individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, kemajuan dalam proses pembelajaran bisa terjadi, diperbaiki, atau diubah melalui pengalaman belajar dan latihan. Ini menjadi salah satu faktor yang mendorong siswa untuk terus belajar, sehingga mereka dapat memperoleh dukungan yang dibutuhkan untuk mengatasi kesulitan atau tantangan dalam pembelajara.

7. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Pemanfaatan alat bantu pembelajaran memberikan berbagai manfaat penting, termasuk meningkatkan semangat, sikap, dan efisiensi belajar siswa. Ini memperkaya metode pembelajaran mereka, menjadikannya lebih efektif, dan membangkitkan semangat yang kuat terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran juga mendukung efektivitas dan daya tarik pembelajaran, serta memfasilitasi penyampaian pesan atau isi materi pelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran diharapkan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan, merangsang motivasi siswa untuk belajar, serta meningkatkan daya serap dan konsentrasi siswa dalam proses belajar. Dengan perkembangan teknologi yang pesat,

penggunaan *augmented reality* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.³⁰

Augmented reality adalah salah satu teknologi interaktif yang menggabungkan unsur nyata dan virtual untuk menciptakan objek tiga dimensi (3D) yang dapat dilihat melalui layar *smartphone* pengguna. Cara kerja AR melibatkan deteksi gambar atau citra yang disebut sebagai marker, menggunakan kamera pada *handphone* atau *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diharapkan dapat meningkatkan daya tarik saat guru menyampaikan materi ajar, menjadikannya lebih menarik bagi siswa. Media pembelajaran ini juga dianggap sebagai salah satu alternatif yang sesuai karena mampu menyajikan materi pelajaran dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).³¹

Materi pembelajaran tidak hanya disampaikan secara teoritis, tetapi juga disertai dengan gambar observasi yang lengkap dengan penjelasan detail mengenai bagian-bagiannya. Selain itu, gambar-gambar menarik, animasi, video, dan berbagai media lainnya ditampilkan melalui aplikasi *augmented reality*. Dengan demikian, hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Lebih lanjut, pendekatan ini juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

³⁰ Thahir and Kamaruddin, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA."26

³¹ Ibid.26

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kuantitatif. Dimana penelitian ini menekankan pada fenomena – fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperiment* dengan pola *Nonequivalent Control Group Design*.³² Penelitian ini disusun untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IX di MTsAl – Firdaus Panti, Jember.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merujuk pada area umum dimana peneliti mengidentifikasi objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik spesifik yang ditentukan untuk studi dan untuk mengambil kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.³³ Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas IX di MTs Al – Firdaus Panti, Jember yang terdiri

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Pt Alfabet, 2019) 111

³³ Aini, Q. Pengaruh Model Problem Based,”. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. 2019

dari dua kelas dengan jumlah total 58 siswa.

Tabel 3. 1
Distribusi Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
IX A	29 siswa
IX B	29 siswa
Jumah total siswa	58 siswa

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari sekelompok elemen yang dipilih untuk diselidiki. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX di MTs Al-Firdaus Panti Jember. Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas IX di MTs Al - Firdaus Panti Jember yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas IX A dan IX B. pada tahun ajaran 2023/2024.

Dalam studi ini, peneliti menggunakan metode *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Suharsimi Arikunto menyarankan bahwa jika jumlah subjek kurang dari 100, lebih baik mengambil seluruhnya.

Namun, jika lebih dari 100, disarankan untuk mengambil 10-15% atau 15-25% dari populasi sebagai sampel yang mewakili. Dalam penelitian ini, pemilihan sampel dilakukan dari populasi siswa kelas IX yang terdiri dari 58 siswa yang tersebar di dalam kelas IX A dan kelas IX B dimana setiap siswa dalam kelas IX memiliki peluang yang sama untuk menjadi bagian dari sampel yang diambil. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dipilih secara acak tanpa memandang kelas mana siswa berasal. Proses pemilihan kelas dilakukan dengan

cara yang tidak memihak dan murni acak, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi bagian dari sampel.

Tabel 3. 2
Distribusi Sampel

Kelas	Jumlah Siswa
IX A	29 siswa
IX B	29 siswa
Jumah total siswa	58 siswa

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Bagian ini menjelaskan bagaimana peneliti mengumpulkan informasi serta menguraikan perangkat dan bahan yang diterapkan dalam proses pengumpulan data seperti angket, observasi, dan sebagainya. Aspek yang ditekankan dalam instrumen penelitian adalah prosedur penilaian atau kode setiap pertanyaan. Untuk memastikan data yang akurat, penting untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi standar validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu, pengujian validitas dan reliabilitas instrumen diperlukan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan dalam pengukuran yang diinginkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Angket / kuesioner

Angket / kuesioner adalah sebuah instrumen penelitian yang berisikan rangkaian pertanyaan atau pernyataan yang

dirancang untuk mengumpulkan informasi atau tanggapan dari responden. Jika jumlah responden mencukupi dan tersebar luas, kuesioner juga dapat menjadi metode yang dipilih. Responden akan diberikan kuesioner yang bisa terdiri dari pertanyaan tertutup atau terbuka. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengevaluasi motivasi siswa terkait penggunaan aplikasi berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran, dan akan didistribusikan secara langsung kepada siswa.

Tujuan dari angket ini adalah untuk menghimpun informasi tentang motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran yang menggunakan aplikasi berbasis *augmented reality*. Angket yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari 24 item pernyataan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang mengandung sejumlah pertanyaan yang disajikan kepada responden. Dalam angket ini, responden diminta untuk menandai (✓) pada kotak jawaban yang sesuai. Penyajian ini disesuaikan dengan situasi yang dihadapi. Peneliti memanfaatkan angket untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap motivasi belajar siswa di kelas IX MTs Al-Firdaus pada mata pelajaran IPS. Setiap pernyataan dalam angket dirancang dengan pilihan jawaban alternatif yang berjumlah lima. Skala Likert digunakan dalam penelitian ini, di mana setiap pernyataan dalam skala Likert

diikuti oleh respons yang mencerminkan tingkatannya. Pernyataan diberi skor sesuai jawaban responden dengan kriteria penskoran angket sebagaimana pada Tabel 3.4 dibawah ini :³⁴

Tabel 3. 3
Kriteria Penskoran Angket Motivasi Belajar Siswa

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Agar data yang dihasilkan dalam penelitian sesuai dan akurat, instrumen penelitian harus dipastikan memenuhi dua persyaratan penting yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sebelum digunakan dalam penelitian ini, setiap butir pernyataan tersebut diuji cobakan terlebih dahulu di kelas selain dua kelas yang diteliti. Oleh karena itu, penting untuk memverifikasi bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel melalui uji validitas dan reliabilitas.

Sebelum menggunakan instrumen, langkah yang penting adalah memastikan validitas dan reliabilitasnya melalui pengujian instrumen penelitian. Hal ini karena sebuah instrumen dianggap memenuhi persyaratan jika dapat dipercaya (reliabel) dan mengukur apa yang seharusnya diukur (valid)

³⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 168

1) Uji Validitas

Sebelum menyebarkan angket kepada siswa kelas IX MTs Al-Firdaus, penting untuk mengumpulkan data terlebih dahulu guna mengevaluasi kevalidannya. Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa suatu instrumen lebih dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, validitas isi digunakan untuk menilai keakuratan angket berdasarkan kontennya. Sebelum menyebarkan angket kepada siswa MTs Al-Firdaus, perlu dilakukan pengumpulan data untuk mengevaluasi validitasnya terlebih dahulu. Semakin tinggi tingkat validitas, semakin baik instrumen tersebut digunakan. Setelah mendapatkan nilai r dari perhitungan tersebut, kriteria uji validitas dapat ditentukan sebagai berikut :

a) Jika $> R_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan valid

b) Jika $< R_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan tidak valid³⁵

Untuk menentukan nilai R_{tabel} , penelitian ini mengadopsi taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $\alpha = 5\%$. Dalam menentukan validitas alat ukur, peneliti memilih untuk menggunakan uji validitas yang juga dapat dilakukan dengan bantuan *software SPSS versi 25 for Windows*.

³⁵ Ajar Rukajat, *pendekatan penelitian kuantitatif*, (Sleman: CV.Budi Utama, 2018) 66

Uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah setiap item dalam angket motivasi belajar siswa memiliki validitas sebelum diujikan kepada kelas yang akan diteliti. Berdasarkan hasil uji validitas, item-item yang tidak valid akan dihapus, dan hanya item-item yang valid yang akan digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Dalam uji coba instrumen angket, peneliti menggunakan *software SPSS versi 25*. Hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan data dari angket uji coba disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. 4
Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
P1	0,387	0,388	Tidak Valid
P2	0,52	0,388	Valid
P3	0,477	0,388	Valid
P4	0,489	0,388	Valid
P5	0,497	0,388	Valid
P6	0,451	0,388	Valid
P7	0,343	0,388	Tidak Valid
P8	0,437	0,388	Valid
P9	0,406	0,388	Valid
P10	0,477	0,388	Valid
P11	0,555	0,388	Valid
P12	0,391	0,388	Valid
P13	0,282	0,388	Tidak Valid
P14	0,335	0,388	Tidak Valid
P15	0,45	0,388	Valid
P16	0,458	0,388	Valid
P17	0,467	0,388	Valid
P18	0,184	0,388	Tidak Valid
P19	0,23	0,388	Tidak Valid

P20	0,477	0,388	Valid
P21	0,469	0,388	Valid
P22	0,122	0,388	Tidak Valid
P23	0,151	0,388	Tidak Valid
P24	0,394	0,388	Valid
P25	0,563	0,388	Valid
P26	0,492	0,388	Valid
P27	0,344	0,388	Tidak Valid
P28	0,431	0,388	Valid
P29	0,494	0,388	Valid
P30	0,677	0,388	Valid
P31	-0,7	0,388	Tidak Valid
P32	0,515	0,388	Valid
P33	0,019	0,388	Tidak Valid
P34	0,516	0,388	Valid
P35	0,578	0,388	Valid

Sumber : Hasil olah data menggunakan *SPSS versi 25*

Dari hasil uji validitas tersebut, terdapat 24 soal yang dinyatakan valid dan 11 soal yang dinyatakan tidak valid.

Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan 24 soal yang valid untuk diuji cobakan pada kedua kelas tersebut. Berikut

adalah ringkasan hasil dari uji validitas instrumen:

Tabel 3. 5
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Keterangan	No Soal	Jumlah
Valid	2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,15,16, 17,20,21,24,25,26,28,29,30, 32,34,35	24
Tidak Valid	1,7,13,14,18,19,22,23,27,31,33	11

2) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah prosedur yang dilakukan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Perhitungan

ini bertujuan untuk menentukan seberapa konsisten instrument tersebut dalam memberikan hasil yang relatif sama setiap kali digunakan.³⁶

Kriteria reliabilitas instrumen menurut *SPSS* Indonesia adalah jika nilai alpha Cronbach $>0,7$, maka instrument tersebut dianggap reliabel. Dalam penelitian ini, peneliti menguji reliabilitas instrumen menggunakan *software IBM SPSS Windows versi 25*. Berikut adalah tabel hasil uji reliabilitas:

Tabel 3. 6
Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.834	35

Sumber : Hasil olah data menggunakan *SPSS versi 25*

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas dapat diketahui nilai alpha cronbach menunjukkan 0,834, nilai tersebut lebih besar dari 0,7 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel.

D. Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah uji *T-Test*. Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data nilai angket agar

³⁶ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*, (Jakarta:PT. Fajar Interpratamamandiri, 2014) 242

mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa adalah analisis *Independent Sample T-Test* dengan menggunakan bantuan *software SPSS* 25.

Sebelum melaksanakan uji tersebut, langkah awal adalah melakukan dua uji prasyarat analisis data, yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai kedua uji analisis tersebut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berasal dari sampel dengan distribusi normal atau tidak. Uji *Kolmogorof-smirnov* digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal pada tingkat signifikansi 0,05 atau sama dengan 5%.

Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai sig. $>0,05$ menunjukkan distribusi data penelitian berdistribusi secara normal, sedangkan jika nilai sig. $< 0,05$ menunjukkan distribusi data tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki

varians yang serupa. Kriteria uji homogenitas adalah sebagai berikut: jika nilai (sig.) $>0,05$, maka varians dari dua kelompok data dianggap sama atau homogen. Sebaliknya, jika nilai (sig.) $<0,05$, maka kedua kelompok data dianggap tidak sama atau tidak homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan dengan membandingkan kriteria untuk menolak atau menerima hipotesis nol (H_0) berdasarkan analisis data menggunakan uji t. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil angket dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *Independent Sample T-test* adalah metode statistik yang digunakan untuk membandingkan skor rata-rata dua kelompok yang tidak memiliki keterkaitan satu sama lain, dengan tujuan menentukan apakah rata-rata kedua kelompok tersebut sama atau tidak.

Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed) dari uji statistik. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) $<0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_1 diterima.³⁷

³⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif", (Bandung : Alfabeta, 2019)226

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Pada penelitian ini objek penelitian dilakukan di MTs Al – Firdaus yang terletak di Desa Suci, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember. Untuk Spesifikasinya akan dipaparkan profil sekolah sebagai berikut :

1. Profil Sekolah

Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiah Al - Firdaus

Alamat : Jl. Kepiring No.1

Kelurahan / Desa : Suci

Kecamatan : Panti

Kabupaten : Jember

Provinsi : Jawa Timur

NPSN : 2058153

Telepon / HP : (0331)413074

Jenjang : MTs

Satuan (Negeri / Swasta) : Swasta

Tahun Berdiri : 2000

Hasil Akreditasi : B

SK Pendirian : 121235090090

Tanggal SK Pendirian : 08 Desember 2015

Status Kepemilikan : Milik Yayasan

SK Izin Operasional : Kd.13.09/4/MTs/90/2010

Tanggal SK Izin Opeasional : 01 Juli 2010
 Website : <https://mtsalfirdaus.sch.id/>
 Email : mtsalfirdaus@gmail.com

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi MTs Al – Firdaus

Terwujudnya pribadi yang cerdas, terampil, berakhlak mulia dan berbudaya.

Indikator pencapaian visi tersebut antara lain adalah :

- 1) Meningkatkan pengamalan pada rumpun mata pelajaran agama 90% pada siswa
- 2) Meningkatkan rata-rata nilai ujian
- 3) Melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi minimal pada 75% siswa
- 4) Memiliki keterampilan dan kecakapan khusus yang dapat dikembangkan secara professional
- 5) Mendapatkan kepercayaan dari masyarakat b. Misi MTs Al-

Firdaus

b. Misi MTs Al – Firdaus

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran dan pendidikan yang bermutu
- 2) Menyelenggarakan bimbingan belajar, pribadi dan sosial yang terencana dan berkesinambungan.
- 3) Melaksanakan pengembangan keterampilan warga madrasah di bidang umum dan keagamaan.

- 4) Menciptakan tata budaya madrasah yang baik dan sopan.
- 5) Menciptakan pergaulan madrasah yang islami.
- 6) Menyelenggarakan Kegiatan kesiswaan dalam pengembangan kepribadian, kecakapan hidup, seni budaya dan penerapan nilai-nilai luhur yang berasaskan islam.

c. Tujuan MTs Al-Firdaus

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Terpenuhnya perangkat pembelajaran untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan pengembangan nilai religious dan budi pekerti luhur.
- 2) Terwujudnya budaya gemar membaca, kerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif.
- 3) Terwujudnya peningkatan prestasi dibidang akademik dan non akademik.
- 4) Terwujudnya suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis.
- 5) Terwujudnya efisiensi waktu belajar, optimalisasi penggunaan sumber belajar dilingkungan untuk meghasilkan karya dan prestasi yang maksimal.

- 6) Terwujudnya lingkungan sekolah yang memiliki kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta hidup demokratis
- 7) Memotivasi dan membantu peserta didik untuk pengembangan diri dalam mengenali potensi diri dan minas melalui program bimbingan konseling sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal.

d. Strategi

Untuk tercapainya visi, misi, dan tujuan madrasah, maka diperlukanlah strategi. Berikut adalah strategi MTs Al-Firdaus:

- 1) Terciptanya Kegiatan di madrasah yang terencana dengan acuan manajemen yang baik.
- 2) Meningkatkan kualitas guru dan jajaran pengelola madrasah lainnya, sehingga memungkinkan terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif dan menciptakan output yang handal.
- 3) Berfungsinya unit-unit pendidikan baik yang berkaitan dengan kegiatan murid, guru dan kepala sekolah serta seluruh jajaran pengelola dan masyarakat, baik unit organisasional maupun fungsional, sehingga memungkinkan terjadinya kerjasama yang baik dan terbangunnya rasa tanggung jawab bersama antara kita.

3. Sejarah Singkat Berdirinya MTs Al – Firdaus

MTs Al-Firdaus terletak di jalan Kepiring Nomor 01 Desa Suci Kecamatan Panti Kabupaten Jember dengan jarak kurang lebih 250 meter dari jalan protokol Desa Suci, yang di kelilingi oleh perumahan masyarakat yang sebagian besar mata pencahariannya adalah petani. MTs Al-Firdaus mempunyai luas lahan 2000 meter persegi dengan kepemilikan tanah waqaf yang kemudian berubah kepemilikan tanah jual beli. MTs Al- Firdaus merupakan madrasah yang berada dibawah naungan "Yayasan Pendidikan Islam Al- Firdaus" yang didirikan dan diasuh oleh Alm. Drs. KH Abdul Aziz Rangkuti pada 1 Juli 2002, dan sejak tahun 2012 Yayasan Pendidikan Islam Al- Firdaus diasuh oleh Hj. Humaidah yang merupakan istri beliau sampai saat ini. MTs Al-Firdaus merupakan lembaga pendidikan kedua yang didirikan setelah lembaga pendidikan Madrasah Aliyah Al-Firdaus, Raudhatul Athfal Al-Firdaus dan Madrasah Diniyah Al-Firdaus. MTs Al-Firdaus dalam tujuannya yaitu untuk mencetak siswa- siwi yang berilmu pengetahuan dan berakhlak kepada Allah SWT dan lingkungannya. Dengan tujuan tersebut MTs Al-Firdaus mengoptimalkan potensi siswa-siswi sehingga dapat menjadi bekal bagi dirinya serta bermanfaat bagi masyarakat. Sehingga out-come Madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus dapat diterima oleh masyarakat sesuai kompetensi masing-masing dengan dilandasi budi pekerti luhur, iman dan taqwa kepada Allah SWT.

Drs.KH. Abdul Aziz, (Alm) Rangkuti merupakan kepala sekolah pertama di MTs Al - Firdaus, kemudian kepala madrasah kedua adalah Bapak Hakim, ketiga Bapak Mu'is, dan yang ke empat yakni Bapak Maskur Efendy, S.Pd.I sampai sekarang.

4. Keadaan Siswa

Jumlah keseluruhan siswa di MTs Al – firdaus tahun pelajaran 2023 / 2024 berjumlah 114 siswa dengan data sebagai berikut :

Tabel 4. 1
Jumlah Data Siswa MTs Al - Firdaus

Tingkat Pendidikan	Total	Penggunaan Kurikulum
Kelas 7	23	Kurikulum Merdeka
Kelas 8	33	K13
Kelas 9	58	K13

5. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Al – Firdaus Tahun

Pelajaran 2023/2024 :

Komite Madrasah	:	H. Subari
Kepala Madrasah	:	Maskur Efendy, S.Pd.I
Waka Kurikulum	:	Anis Furoidah, S.Pd
Waka Kesiswaan	:	M. Rosyid, S.sos.I
Waka Sarpras	:	Imam Muttaqin Aziz, S.Pd
Waka Humas	:	Guntur Teguh, S.Pd
Tenaga Kependidikan	:	Feri Umar Dani, S.E

6. Keadaan Tenaga Pengajar

Data tenaga kependidikan di MTs Al – Firdaus tahun ajaran 2023/2024

secara rinci sebagai berikut :

Tabel 4. 2
Keadaan Guru MTs Al – Firdaus

Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir	Tugas Mengajar
Maskur Efendy, S.Pd.I	L	Sarjana (S1)	Bahasa Arab
M.Misbahul Umam, S.Pd	L	Sarjana (S1)	Bahasa Arab
M. Rosyid, S.Sos,I	L	Sarjana (S1)	Akidah Akhlak
Sugiono, S.Pd.I	L	Sarjana (S1)	Fiqih
Zulfa Faurina, S.Pd.I	P	Sarjana (S1)	Qurdist
M.Sugiono, S.Pd.I	L	Sarjana (S1)	SKI
Mulyadi, S.Pd	L	Sarjana (S1)	PPKN
Jumaidah, S.H	P	Sarjana (S1)	PPKN
Ferilia, S.Pd	P	Sarjana (S1)	Matematika
Fitriyah, S.Pd	P	Sarjana (S1)	IPA
Anis Furoidah, S.Pd	P	Sarjana (S1)	IPS & Bahasa Jawa
Gatod Suyanto, S.Pd	L	Sarjana (S1)	IPS
Dwi Yunita, K, S.Pd	P	Sarjana (S1)	Bahasa Inggris
Umi Fajarul Aini, S.Pd.I	P	Sarjana (S1)	Bahasa Indonesia
Asti Rudati, S.Pd	P	Sarjana (S1)	Bahasa Indonesia
Venche Dewayanti, S.Pd	P	Sarjana (S1)	Seni Budaya
Ahmad Fais Ari Rosydi, S. Pd	L	Sarjana (S1)	Penjas
Agus Budiyanto, S.Pd	L	Sarjana (S1)	Penjas
Guntur Teguh, S.Pd	L	Sarjana (S1)	Prakarya

B. Penyajian Data

Data yang disajikan dalam laporan ini mencakup hasil angket tentang motivasi belajar yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu di kelas IX MTs Al-Firdaus yang terdiri dari 58 siswa. Hasil penelitian tersebut ditampilkan dalam bentuk tabel, termasuk tabel 4.3 yang berisi rata-rata keseluruhan angket motivasi belajar siswa kelas

kontrol, dan tabel 4.4 yang berisi rata-rata keseluruhan angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen. Berikut adalah penyajian data dari hasil angket tersebut :

Tabel 4.3
Data Penyajian Skor Rata-rata Angket Motivasi Belajar Siswa
Kelas Kontrol

No	Nama	Skor	Rata-rata
1	Kisfyatul Muafida	84	3,5
2	Lailatul Fitri	85	3,5
3	Fatur Rosiqin	79	3,2
4	Hasan Fatoni Irawan	81	3,3
5	Muhammad Khoiris Sya'bani	80	3,3
6	Muhammad Khoiril Ibad	81	3,3
7	Muhammad Raihanul Rafif	87	3,6
8	Oktafia Zuhro Dian Pahlefie	84	3,5
9	Faizatul Mukarromah	86	3,5
10	Miftahul Silfiah	91	3,7
11	Mohamad Husni Hidayat	85	3,5
12	Raditya Candra Wijaya	75	3,1
13	Nur Hasanah	82	3,4
14	Putri Zahro Romadhon	82	3,4
15	Resti Aulia Agustin	83	3,4
16	Rival Adi Putra	83	3,4
17	Revi Susanti Ramadani	90	3,7
18	Devan Deni Stiawan	87	3,6
19	Levi Andreansyah	84	3,5
20	Nikita Trisna Levia	86	3,5
21	Oliv Valencia Rahmadani	92	3,8
22	Wahyu Kurniawan	94	3,9
23	Abdul Gofur	86	3,5

24	Aditiya Putra Wijaya	94	3,9
25	Al Vino	84	3,5
26	Reihan Syaifullah Darmawan	75	3,1
27	Agus Adit Hermawan	82	3,4
28	Rohimatus Saida	82	3,4
29	Dia Fernanda	81	3,3
Total			100,7
Rata - rata Keseluruhan			3,47

Sedangkan data hasil angket kelas eksperimen disajikan dalam table berikut :

Tabel 4. 4
Data Penyajian Skor Rata-rata Angket Motivasi Belajar Siswa
Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor	Rata-rata
1	Ahmad Bintang Izza Moreno	92	3,8
2	Cahaya Camelia Sofyana	86	3,5
3	Ike Artika Sari	85	3,5
4	M. Rafi Akbar	84	3,5
5	Akbar Arsyil Agung	77	3,2
6	Aulia Alvi Maghfiroh	96	4
7	Febrian Dwi Ardiansah	92	3,8
8	Intan Mar'atus Sholeha	82	3,4
9	M. Adly Putra Pratama	89	3,7
10	Muhammad Galih Alfarsi	75	3,1
11	Ahmat Maulana Ari Fandi	81	3,3
12	Dinda Mela Pratiwi	85	3,5
13	Rafi Ramadani	96	4
14	Siti Nur Halizah	89	3,7
15	Umziroh Nabilatul D.	99	4,1
16	Yuanira Rachim Rabbani	92	3,8

17	Yudha Aditya Pratama	90	3,7
18	Amelia Kartika Lestari	89	3,7
19	Aulia Eka Puji Lestari	95	3,9
20	Fiveliya Ambarwati	94	3,9
21	Indah Lestari	85	3,5
22	M. Fajar Dwi Antoni Sugiarto	83	3,4
23	Muhammad Rafi Ibnu Abdillah	87	3,6
24	Riski Maulana	76	3,1
25	Jelita Tiara Filda	98	4
26	M. Rezza Alfiansyah	96	4
27	Moch. Rendi Alhuda	81	3,3
28	Mohammad Hidayatullah Akbar	88	3,6
29	Muhamad Faris Darmawan	78	3,2
Total			104,8
Rata - rata Keseluruhan			3,61

Dari data tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam rata-rata nilai motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai motivasi belajar siswa di kelas kontrol adalah 3,47 sementara di kelas eksperimen adalah 3,61.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, analisis data dan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *software SPSS versi 25*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengevaluasi apakah data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal dan homogen:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas adalah prosedur yang digunakan untuk menilai apakah data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian dianggap memiliki distribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian dianggap tidak memiliki distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan menggunakan *software SPSS versi 25 for Windows* dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil pengujian normalitas adalah sebagai berikut::

Tabel 4.5
Data Penyajian hasil Uji Normalitas
One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test

N		58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	85.9483
	Std. Deviation	6.02749
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.068
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber : Hasil olah data menggunakan *SPSS versi 25*

Berdasarkan hasil uji Normalitas diatas diketahui nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket Motivasi Belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi Normal. Adapun hasil rekapitan uji normalitas hasil angket Motivasi Belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut :

Tabel 4. 6
Rekapitulasi Uji Normalitas

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikansi	Tingkat Hubungan
Media berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) dan Konvensional	IX	0,200	$>0,05$	Normal

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan penilaian terhadap tingkat normalitas data, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengevaluasi variasi data dalam populasi, dengan tujuan untuk menentukan apakah dua kelas tersebut memiliki varian yang serupa atau berbeda.

Kriteria untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka varian dari kedua kelompok data dianggap sama (homogen), sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka varian kedua kelompok data dianggap tidak sama atau tidak homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan

menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil dari uji homogenitas adalah sebagai berikut::

Tabel 4. 7
Data Penyajian Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
motivasi belajar	Based on Mean	1.562	1	56	.217
	Based on Median	1.666	1	56	.202
	Based on Median and with adjusted df	1.666	1	54.693	.202
	Based on trimmed mean	1.636	1	56	.206

Sumber : Hasil olah data menggunakan *SPSS versi 25*

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, nilai signifikansi (sig) sebesar 0,206 yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah varians data dari hasil angket kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelas IX adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t independen, yang disebut sebagai Independent Samples T-Test. Analisis ini dilakukan setelah memastikan bahwa kedua prasyarat analisis data terpenuhi, yaitu data memiliki distribusi normal dan varian yang homogen.

Pengujian *Independent Samples T-Test* ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS* versi 25. Kriteria pengambilan keputusan dalam analisis ini adalah jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka

hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima; sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Hasil analisis mengenai pengaruh media pembelajaran *augmented reality* terhadap motivasi belajar disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4. 8
Data Penyajian Hasil Uji T
Independen Sampel Test

		t-test for Equality of Means		
		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
motivasi belajar	Equal variances assumed	56	.037	-3.27586
	Equal variances not assumed	50.010	.038	-3.27586

Sumber : Hasil olah data menggunakan *SPSS versi 25*

Dari hasil uji t di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,037. Ini mengindikasikan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Ini menyiratkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media berbasis *augmented reality* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IX MTs Al-Firdaus.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media pembelajaran yang berbasis *augmented reality* terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas IX di MTs Al-Firdaus. Materi yang difokuskan dalam penelitian ini adalah materi tentang ekonomi kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen, yang melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, siswa diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, sementara di kelas kontrol, siswa mengikuti pembelajaran konvensional.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* di MTs Al-Firdaus diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Tujuan dari penerapan ini adalah agar siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test* pada tabel 4.8, ditemukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,038, yang lebih rendah dari taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar IPS. Selain itu, rata-rata skor angket motivasi belajar siswa yang menggunakan media berbasis *augmented reality* di kelas eksperimen, yaitu sebesar 3,61

lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol yang sebesar 3,47. Hal ini disebabkan oleh daya tarik yang lebih besar dari penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* serta beberapa keunggulannya, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan yang dicapai dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* telah dibuktikan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Masri dkk menyatakan bahwa penggunaan media *augmented reality assemblr edu* memiliki dampak positif yang signifikan pada minat belajar siswa.³⁸

Pendapat tersebut diperkuat pula oleh penelitian yang dilakukan Faiza dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan siswa dan membuat siswa tidak mudah merasa bosan, mengantuk, malas sehingga dapat dikatakan sangat efektif untuk digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran.³⁹

Siswa di kelas eksperimen terlihat lebih termotivasi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Hal ini mungkin disebabkan oleh perbedaan dalam penyajian media yang digunakan selama proses pembelajaran. Siswa di kelas kontrol hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar dan tidak dapat memvisualisasikan materi secara langsung selama

³⁸ Masri, Surani, and Fricticarani, "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP."

³⁹ Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, and Agus Suprijono, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8686–8694.

pembelajaran. Akibatnya, mereka cenderung kurang termotivasi dan hanya dapat membayangkan materi yang dijelaskan oleh guru.

Di sisi lain, siswa di kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media berbasis *augmented reality* seperti video 3D, yang membuat mereka lebih termotivasi selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata secara langsung, merangsang imajinasi, dan bersifat interaktif. Selain itu, pemanfaatan media pendidikan yang menggunakan *augmented reality* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap berbagai masalah dan kejadian sehari-hari. Ini karena media pendidikan tersebut dapat memberikan pembelajaran secara langsung tanpa perlu keberadaan pendidik, sehingga siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun mereka inginkan.⁴⁰

Wawancara terakhir yang dilakukan peneliti kepada salah satu siswa dikelas eksperimen, siswa tersebut menyatakan bahwa penggunaan media berbasis *augmented reality* ini menarik dan tidak monoton. Media berbasis *augmented reality* yang menggunakan apk *assemblr edu* ini juga baru pertama kali digunakan, sehingga mereka sangat antusias dan penasaran dalam mengaplikasikannya. Dari beberapa hasil penjelasan tersebut sangat mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPS khususnya sangat

⁴⁰ Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran."

bermanfaat. Terlebih di era saat ini yang membutuhkan media sesuai perkembangan zaman. Penggunaan media ini dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IX di MTs Al-Firdaus Panti tahun 2023/2024. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS.

Hasil dari uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,037, yang lebih rendah dari taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap motivasi belajar IPS. Selain itu, skor rata-rata angket motivasi belajar siswa yang menggunakan media berbasis *augmented reality* di kelas eksperimen, yaitu 3,61 lebih tinggi daripada rata-rata di kelas kontrol yang mencapai 3,47.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi untuk perbaikan di masa yang akan datang dalam melakukan penelitian :

1. Bagi sekolah, disarankan untuk meningkatkan fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar agar siswa dapat mencapai hasil dan motivasi yang optimal.
2. Bagi guru, disarankan untuk terus berinovasi dalam pembelajaran guna mencapai efektivitas dalam kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif, seperti media pembelajaran berbasis *augmented reality*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian pada materi atau konsep lain guna mengeksplorasi potensi penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat SMP/MTs atau sejenisnya. Namun, penelitian tersebut perlu menyesuaikan karakteristik materi yang diajarkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Zahro', Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan. "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 61–77.
- Alfariza, Syafira Alvina. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Media Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2" (2023).
- Alifiah fischahilmy. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School.4.0 Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 1 KALITENGAH LAMONGAN," 2023.
- Ananda, Rusydi. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan : Pusdikra Mitra Jaya. 2020 Burhan, Bungin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana. 2017
- Arikounto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013) 173
- Astawa, Ida Bagus Made, *Pengantar Ilmu Sosial* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2017)
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: PT Insan Media Pustaka, 2014)
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- Emda, Oem Amna "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal*, Vol. 5, No. 2
- Faiza, Maya Nurani, Muhammad Turhan Yani, and Agus Suprijono. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8686–8694.
- Fitriyah, Lailatul. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Mata Pelajara*, 2023. http://digilib.uinkhas.ac.id/24733/1/LAILA_FITRIYAH_watermak_compressed.pdf.

Hamzah B, Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2018

Hidayat, Anwar. "Identifikasi Variabel." *14 O*, no. X (2020): 1. <https://www.statistikian.com/2012/10/variabel-penelitian.html>.

Kadir, Statistika Terapan. Jakarta : Rajawali Pers.2016

Kristanto, Andi. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya* (2016): 1–129.

Lestari, Dinda Wahyu, Puput Wanarti Rusimamto, and Rina Harimurti. "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education* 5 (2023): 225–232.

Mahanani, Hestu Riski, survey motivasi belajar siswa kelas IV di SD kanisius wirobrajan selama masa pandemic, (UIN Sanata Dharma, 2022)

Masri, Dewi Surani, and Ade Fricticarani. "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 3 (2023): 209–216.

Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–183.

Mulyadi, Mohammad, "Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya', *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15.1 (2011) 128–37

Nafistuts, Ika Zuhro, Moh Sutomo, and Moh Sahlan. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan,Jember." *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 7, no. 3 (2021): 27–42. <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>.

Observasi wawancara siswa MTs Al-Firdaus 25 Oktober 2024

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

Permendikbudristek. "Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah* 1, no. 69 (2022): 5–24.

- Prasetya, Septian Dwi, and Yeni Anistyasari. "Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Markerless Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal IT-EDU* 05, no. 01 (2020): 468–479.
- Pratiwi, Diani Ayu, dkk, *Konsep Dasar IPS*, (Aceh: Yayasan penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Purnamawati, P, S SUPRIADI, A Arfandi, T Ponta, and Mukhlisin. "Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)" (2021): i–22. [http://eprints.unm.ac.id/21721/2/Buku Panduan Penggunaan Media.pdf](http://eprints.unm.ac.id/21721/2/Buku_Panduan_Penggunaan_Media.pdf).
- Rukajat, Ajar, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, (Sleman: CV.Budi Utama, 2018)
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana) 2017
- Sardjiyo, Dkk, *Pendidikan Ips Di Sd*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) 126
- Suwarna, Iwan Permana. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel." *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society* 2, no. 1 (2014): 61–72.
- Seran Erlina Yunitha dan Mardawani, *Konsep Dasar IPS*, (Sleman: Deepublish, 2021) 3
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. 2014
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif.. Bandung* : Alfabeta. 2019
- Thahir, Rahmatia, and Rismawati Kamaruddin. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (2021): 24–35.
- Zulfahmi, Mochamad, and Setya Chendra Wibawa. "Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Dan Respon Siswa." *It-Edu* 5, no. 1 (2020): 334–343.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : UIN KHAS Jember Press

LAMPIRAN**Lampiran 1****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Nama : Maulidatusy Syahrissy Syarah
NIM : 20410100005
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 28 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Maulidatusy Svahrissy Svarifah
NIM.20410100005

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS Kelas IX pada MTs Al-Firdaus Panti Jember Tahun 2023/2024	Variabel Bebas : Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan an dalam belajar 3. Adanya harapan dan cita – cita masa	Angket	1. Pendekatan penelitian kuantitatif 2. Metode eksperimen jenis <i>Nonequivalent Control Group Design</i> 3. Tempat penelitian : MTs Al-Firdaus Panti Jember 4. Metode pengumpulan data : teknik analisis data	1. apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada MTs

		<p>depan</p> <p>4. Adanya</p> <p>penghar</p> <p>gaan</p> <p>dalam</p> <p>belajar</p> <p>5. Adanya</p> <p>lingkung</p> <p>an</p> <p>belajar</p> <p>yang</p> <p>kondusif</p>			<p>Al –</p> <p>Firdaus</p> <p>Panti</p> <p>Jember ?</p>
--	--	--	--	--	---

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3

KISI – KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	Indikator	Sub Indikator	Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Adanya hasrat dan keinginan belajar	Ketertarikan terhadap materi pelajaran, rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk memahami lebih dalam tentang mata pelajaran	1,26,2 ,32,5, 23	8,12	8
2	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	Rasa tanggung jawab terhadap tugas – tugas belajar, dorongan	6,25,9,13,28,21,	19,27, 29	9

		internal untuk belajar tanpa paksaan			
3	Adanya harapan dan cita – cita masa depan	Upaya untuk meraih cita – cita dan ketekunan dalam belajar	3,7	4	3
4	Adanya penghargaan dalam belajar	Ganjaran dan hukuman, serta mendapatkan pujian	14,11,34,18	24	5
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat yang kondusif	16,17,22,10,31,33,35	15,20,30	10

Lampiran 4

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

No Absen :

A. Petunjuk Pengisian

1. Baca setiap pernyataan dengan seksama, kemudian beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda mengenai pernyataan tersebut.
2. Tidak ada jawaban yang bernilai benar atau salah, tetapi yang ada merupakan pendapat atau kondisi yang anda rasakan.

Keterangan :

SS=Sangat Setuju S=Setuju N=Netral TS=Tidak Setuju

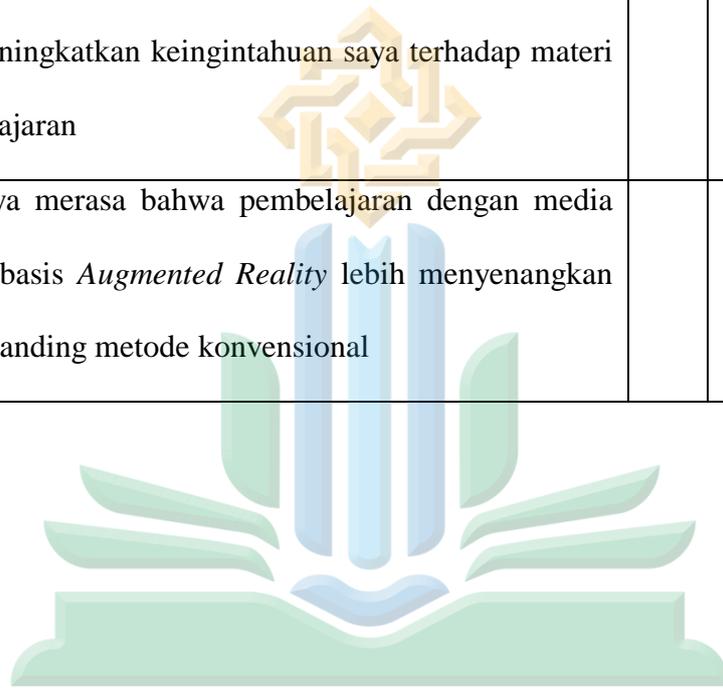
STS = Sangat Tidak Setuju

B. Lampiran Angket Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya berusaha memahami materi Pelajaran IPS dengan baik					
2	Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade					
3	Saya sering merasa bosan selama proses pembelajaran IPS dikelas					
4	Saya sering berdiskusi dengan teman tentang materi Pelajaran IPS					
5	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru					
6	Saya tidak belajar meskipun mendapat nilai yang jelek					
7	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu					
8	Saya merasa guru saya menggunakan metode yang menarik dalam mengajar					
9	Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik					
10	Saya sering merasa lelah dan tidak tertarik untuk belajar IPS					

11	Saya merasa sulit berkonsentrasi selama Pelajaran dikelas					
12	Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajara baru					
13	Saya merasa terbantu belajar dengan media pembelajaran interaktif					
14	Saya sering mengikuti ajakan teman untuk membolos dari Pelajaran IPS					
15	Saya merasa media pembelajaran tradisional lebih efektif					
16	Saya tidak aktif dalam pembelajaran IPS agar tidak mendapat nilai tambahan dari guru					
17	Saya merasa lebih semangat belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i>					
18	Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> membuat belajar IPS lebih menarik					
18	Saya merasa lebih mudah memahami konsep dengan visualisasi 3D					
20	Saya tidak termotivasi untuk belajar IPS meskipun menggunakan teknologi					
21	Saya merasa kesulitan memahami materi IPS					

	menggunakan media berbasis <i>Augmented Reality</i>					
22	Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> memudahkan saya memahami materi Pelajaran IPS					
23	Saya merasa media berbasis <i>Augmented Reality</i> meningkatkan keingintahuan saya terhadap materi pelajaran					
24	Saya merasa bahwa pembelajaran dengan media berbasis <i>Augmented Reality</i> lebih menyenangkan dibanding metode konvensional					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	94.7692	177.385	.338	.830
P02	95.2308	176.745	.489	.829
P03	93.9615	171.078	.409	.828
P04	93.7308	173.485	.437	.827
P05	94.4615	168.578	.419	.827
P06	94.4231	174.254	.396	.828
P07	94.0769	173.194	.245	.835
P08	93.2308	171.305	.360	.829
P09	94.6154	174.166	.340	.830
P10	94.3846	172.726	.419	.828
P11	94.8462	170.615	.502	.825
P12	93.3846	175.766	.333	.830
P13	94.8462	178.935	.227	.833
P14	95.0000	178.000	.283	.832
P15	94.6538	172.235	.381	.829
P16	94.6538	174.555	.407	.828
P17	94.7308	174.525	.416	.828
P18	94.6538	180.155	.104	.837
P19	93.6154	177.686	.130	.839
P20	92.7692	172.905	.420	.828
P21	94.5385	175.938	.426	.829
P22	94.4615	182.338	.059	.837
P23	94.1923	181.042	.066	.839
P24	93.2308	174.905	.331	.830
P25	94.6538	171.515	.515	.825
P26	94.4231	175.614	.451	.828
P27	93.3077	175.262	.269	.832
P28	94.5385	174.658	.374	.829
P29	93.4231	170.894	.430	.827
P30	94.0385	164.358	.626	.820
P31	94.3077	187.502	-.145	.844
P32	94.6538	173.835	.470	.827
P33	94.4231	184.894	-.053	.841
P34	94.5385	171.538	.460	.826
P35	94.5385	168.818	.522	.824

Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.834	35

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		motivasi belajar
N		58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	85.9483
	Std. Deviation	6.02749
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.068
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

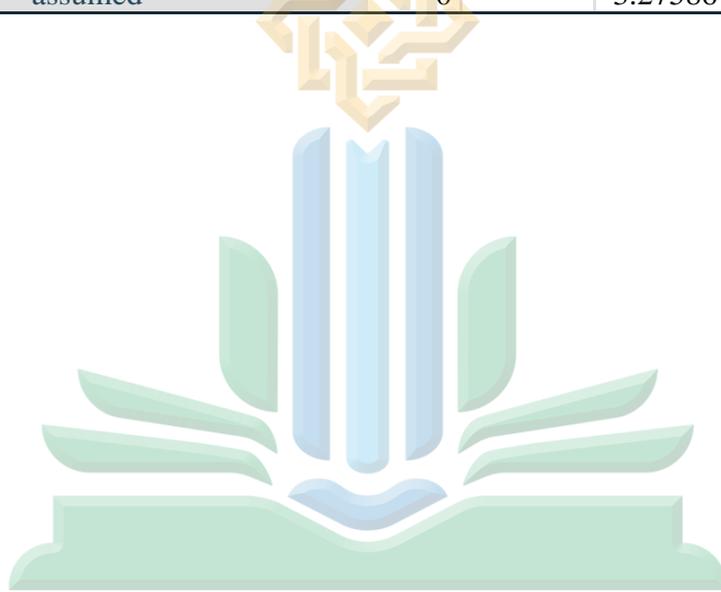
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
motivasi belajar	Based on Mean	1.562	1	56	.217
	Based on Median	1.666	1	56	.202
	Based on Median and with adjusted df	1.666	1	54.693	.202
	Based on trimmed mean	1.636	1	56	.206

Hasil Uji T

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
motivasi belajar	Equal variances assumed	56	.037	-3.27586
	Equal variances not assumed	50.010	.038	-3.27586



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

Tabulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol (kelas A)

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Skor
Kisfyatul Muafida	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	2	2	4	3	3	2	3	84
Lailatul Fitri	4	4	5	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	85
Fatur Rosiqin	4	3	3	4	2	2	4	4	4	4	3	5	5	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	2	79
Hasan Fatoni Irawan	4	3	2	4	3	4	4	4	2	3	3	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	81
Muhammad Khoiris Sya'bani	4	4	3	3	3	3	4	5	4	3	2	5	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	80
Muhammad Khoiril Ibad	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	5	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	81
Muhammad Raihanul Rafif	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	2	3	4	5	3	4	3	3	87
Oktafia Zuhro Dian Pahlefie	2	3	3	2	5	3	5	4	5	5	3	5	2	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	2	84
Faizatul Mukarromah	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	3	4	4	4	2	4	86
Miftahul Silfiah	4	4	3	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3	4	91
Mohamad Husni Hidayat	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	3	4	3	5	3	4	3	4	2	4	85
Raditya	5	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	5	3	3	1	3	3	4	2	3	4	2	3	3	75

Agus Adit Hermawan	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	82
Rohimatus Saida	4	2	4	2	3	4	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	3	82
Dia Fernanda	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	81

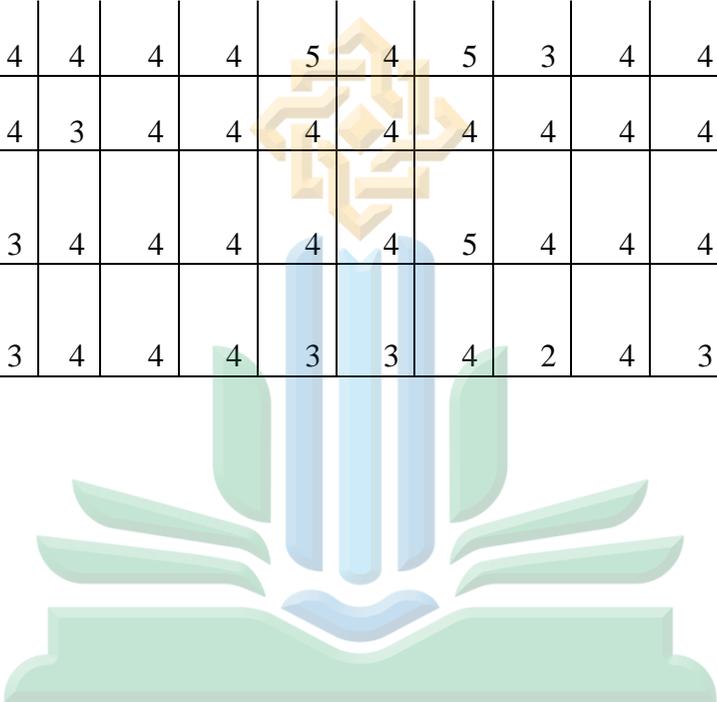


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Kelas B)

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Skor	
Ahmad Bintang Izza Moreno	3	3	4	3	4	4	3	4	5	3	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	92
Cahaya Camelia Sofyana	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	5	4	4	86
Ike Artika Sari	4	1	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	2	4	4	5	3	2	4	4	3	3	3	85
M. Rafi Akbar	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	5	3	2	1	5	4	2	4	84
Akbar Arsyil Agung	3	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	4	5	3	2	1	2	4	3	4	77
Aulia Alvi Maghfiroh	3	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	96
Febrian Dwi Ardiansah	4	3	2	2	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	92
Intan Mar'atus Sholeha	4	2	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	3	3	4	82
M. Adly Putra Pratama	5	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	2	4	5	4	4	4	89
Muhammad Galih Alfarosi	4	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	2	1	1	3	3	4	75
Ahmat Maulana Ari Fandi	4	2	3	2	4	4	3	4	4	2	2	4	4	5	4	2	2	4	5	3	2	3	5	4	4	81
Dinda Mela	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	1	2	4	2	4	85

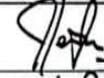
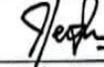
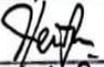
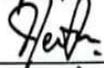
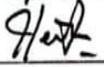
M. Rezza Alfiansyah	4	3	4	2	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	5	3	3	5	5	4	5	96
Moch. Rendi Alhuda	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	2	1	1	3	3	81
Mohammad Akbar Hidayatullah	4	2	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	2	4	4	4	3	88
Muhamad Faris Darmawan	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	1	2	3	78



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan Penelitian	TTD
1	20 Mei 2024	Mengajukan surat penelitian di MTs Al – Firdaus Panti	
3	21 Mei 2024	Observasi lapangan (Nyebar angket di kelas IX A dan kelas B)	
4	22 Mei 2024	Observasi lapangan (Nyebar angket di kelas IX A)	
5	23 Mei 2024	Observasi lapangan (Nyebar angket di kelas IX B)	
7	25 Mei 2024	Selesai penelitian sekaligus meminta surat selesai penelitian	

Jember, 25 Mei 2024

Kepala Sekolah MTs Al – Firdaus

Peneliti

Maskur Efendy, S.Pd.I

Maulidatusy Svahrisy Svarifah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7135/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Al-Firdaus Panti Jember

Jalan Kepiring No.01, Glengseran, Suci, Kec. Panti, Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101090005
Nama : MAULIDATUSY SYAHRISY SYAR
Semester : Semester delapan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Augmented reality (AR) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS Kelas IX pada MTs Al-firdaus Panti Tahun 2023/2024" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Maskur Efendy, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Mei 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 9

Denah MTs Al-Firdaus Pantii Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10



**YAYASAN AL-FIRDAUS SUCI
MADRASAH TSANAWIYAH AL-FIRDAUS**

NSM : 121235090090 NPSN 20581530

TERAKREDITASI. B

Jalan Kepiring Nomor 01 Suci Fantu Jember 68153 Telp. 0331413074
Website: www.mtsalfirdaus.sch.id E-mail: mtsalfirdaus.panti@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 018/Mts.13.32.090/SK/5/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maskur Efendy
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MAULIDATUSY SYAHRISY SYARIFAH
N I M : 204101090005
Fak/Program Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Tadris IPS
Nama Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS Kelas IX pada MTs Al-Firdaus Panti Tahun 2023/2024** dari tanggal 20 Mei - 25 Mei 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Mei 2024

Kepala MTs Al-Firdaus



MASKUR EFENDY
NUPTK: 8448757661200003

Lampiran 11

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS EKSPERIMEN**

Sekolah : MTs Al – Firdaus Panti
 Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
 Kelas/Semester : IX (Sembilan) / Genap
 Materi : Konsep Ekonomi Kreatif
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat	3.3.1 Menjelaskan konsep ekonomi kreatif 3.3.2 Menganalisis contoh ekonomi kreatif 3.3.3 Mengidentifikasi upaya meningkatkan ekonomi kreatif

<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat</p>	<p>4.3.1 Mempresentasikan hasil analisis ekonomi kreatif</p>
--	--

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran siswa dapat:

1. Menjelaskan konsep ekonomi kreatif dengan benar melalui tanya jawab;
2. Menganalisis contoh ekonomi kreatif dengan tepat melalui kegiatan mengamati;
3. Mengidentifikasi upaya meningkatkan ekonomi kreatif dengan cermat melalui membaca;
4. Mempresentasikan hasil analisis ekonomi kreatif dengan benar melalui diskusi.

C. Materi Pembelajaran

1. Konsep ekonomi kreatif
2. Upaya meningkatkan ekonomi kreatif

D. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Direct Instruction
- Metode : Ceramah, diskusi, dan penugasan.

E. Sumber, Alat dan Media Pembelajaran

1. Alat dan Bahan :
LCD Proyektor, Laptop, Smartphone
2. Media :
Aplikasi *Assemblr Edu*
3. Sumber Belajar
Buku IPS kelas IX, LKPD, Aplikasi *Assemblr Edu*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memulai pembelajaran dengan membaca doa bersama 2. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kesiapan belajar 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajak siswa untuk berfikir. “Adakah yang masih ingat apa itu kreativitas ?” 4. Guru memberikan motivasi siswa pentingnya mempelajari konsep ekonomi kreatif pada pertemuan kali ini 5. Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran 6. Guru menyampaikan metode dan model pembelajaran 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan materi mengenai konsep ekonomi kreatif berupa penayangan video 2. Siswa mengamati video pembelajaran dengan seksama 	70 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. “Apa yang dimaksud ekonomi kreatif?” “Bagaimana upaya meningkatkan ekonomi kreatif?” 4. Guru membagi kelompok secara heterogen 5. Guru membagikan hasil print out marker <i>Augmented Reality</i> pada tiap – tiap kelompok 6. Masing – masing kelompok dibimbing oleh guru untuk men scan hasil print out marker <i>Augmented Reality</i> melalui HP android 7. Siswa diminta mengamati contoh ilustrasi ekonomi kreatif dari hasil scan HP android 8. Guru membagikan dan menjelaskan LKPD kepada siswa 9. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing – masing 10. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan 11. Guru meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 12. Guru memberikan umpan balik terhadap presentasi siswa dan memberi penguatan materi tentang ekonomi kreatif 	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa mereview hasil kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan 2. Guru dan siswa menyimpulkan tentang upaya meningkatkan ekonomi kreatif 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa mengucapkan salam 	10 Menit

G. Penilaian (Assesmen)

Sikap : Observasi dan penilaian diri

Pengetahuan : Penugasan LKPD

Keterampilan : Penilaian Praktik

Lampiran

1. Teknik Penilaian

a. pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai	Lihat Lampiran ...	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

Lampiran :

1. Apa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif ?
2. Sebutkan subsektor ekonomi kreatif. yang ada di Indonesia ?
3. Sebutkan salah satu strategi yang dilakukan pemerintah dalam upaya mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia ?
4. Coba kalian amati ilustrasi video tentang ekonomi kreatif yang ada pada print out marker *Augmented Reality*. Analisislah kreativitas apa yang dilakukan Raya sehingga usahanya menjadi sukses ?



b. Keterampilan

No	Nama	Aspek yang dinilai			
		Keaktifan (1-4)	Kemampuan presentasi (1-4)	Kemampuan penugasan materi diskusi (1-4)	Kemampuan menjelaskan kepada teman (1-4)

Keterangan skor :4 atau skor diperoleh dibagi 4

Nilai peserta didik = $\frac{\text{skor yg di peroleh peserta didik}}{\text{skor maksimum (16)}} \times 100$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

c. Sikap

No	Nama	Sikap				Total Skor	Nilai
		Sopan 1-4	Disiplin 1-4	Kerjasama 1-4	Tanggung Jawab 1-4		
1							
2							
3							

Keterangan skor :.....4 atau skor yang diperoleh dibagi 4

4 (Apabila konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek yang diamati)

3 (Apabila sering konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati dan kadang-kadang tidak sesuai)

2 (Apabila jarang konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan sering tidak sesuai dengan aspek yang diamati)

1 (Apabila tidak pernah konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati dalam pedoman skor)

Jember, 22 Mei 2024

Mengetahui

Guru-Mata Pelajaran IPS

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gatod Suyanto, S.Pd

Maulidatusy Syahrissy Syarifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS KONTROL

Sekolah : MTs Al – Firdaus Panti

Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Kelas/Semester : IX (Sembilan) / Genap

Materi : Konsep Ekonomi Kreatif

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat	3.3.1 Menjelaskan konsep ekonomi kreatif 3.3.2 Menganalisis contoh ekonomi kreatif 3.3.3 Mengidentifikasi upaya meningkatkan ekonomi kreatif
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat	4.3.1 Mempresentasikan hasil analisis ekonomi kreatif

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran siswa dapat:

1. Menjelaskan konsep ekonomi kreatif dengan benar melalui tanya jawab;
2. Menganalisis contoh ekonomi kreatif dengan tepat melalui kegiatan mengamati;
3. Mengidentifikasi upaya meningkatkan ekonomi kreatif dengan cermat melalui membaca;
4. Mempresentasikan hasil analisis ekonomi kreatif dengan benar melalui diskusi.

C. Materi Pembelajaran

1. Konsep ekonomi kreatif
2. Upaya meningkatkan ekonomi kreatif

D. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Direct Instruction

Metode : Ceramah, diskusi, dan penugasan.

E. Sumber, Alat dan Media Pembelajaran

1. Alat dan Bahan :

LCD Proyektor, Laptop, Smartphone

2. Media :

PPT

3. Sumber Belajar

Buku IPS kelas IX, LKPD

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memulai pembelajaran dengan membaca doa bersama 2. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kesiapan belajar 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajak siswa untuk berfikir. “Adakah yang masih ingat apa itu kreativitas ?” 4. Guru memberikan motivasi siswa pentingnya mempelajari konsep ekonomi kreatif pada pertemuan kali ini 5. Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran 6. Guru menyampaikan metode dan model pembelajaran 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi ekonomi kreatif berupa PPT 2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. “Apa yang dimaksud ekonomi kreatif ?” “Bagaimana upaya meningkatkan ekonomi kreatif?” 3. Guru membagi kelompok secara heterogen 4. Guru membagikan dan menjelaskan LKPD kepada siswa 5. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing – masing 6. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan 7. Guru meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 8. Guru memberikan umpan balik terhadap presentasi siswa dan memberi penguatan materi tentang ekonomi kreatif 	70 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa mereview hasil kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan 2. Guru dan siswa menyimpulkan tentang upaya meningkatkan ekonomi kreatif 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan 	10 Menit

	doa mengucapkan salam	
--	-----------------------	--

G. Penilaian (Assesmen)

Sikap : Observasi dan penilaian diri

Pengetahuan : Penugasan LKPD

Keterampilan : Penilaian Praktik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran

1. Teknik Penilaian

a. pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai	Lihat Lampiran ...	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

Lampiran :

1. Apa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif ?
2. Sebutkan 14 subsektor ekonomi kreatif. Yang ada di Indonesia ?
3. Coba kalian amati ilustrasi video tentang ekonomi kreatif yang ada pada link berikut ini

(<https://drive.google.com/file/d/1WYJdcfSidagmCIkxQNfjzqu0leoinjz/v>

[iew?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1WYJdcfSidagmCIkxQNfjzqu0leoinjz/v)). Analisislah kreativitas apa yang dilakukan Raya sehingga usahanya menjadi sukses ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Keterampilan

No	Nama	Aspek yang dinilai			
		Keaktifan (1-4)	Kemampuan presentasi (1-4)	Kemampuan penugasan materi diskusi (1-4)	Kemampuan menjelaskan kepada teman (1-4)

Keterangan skor :.....4 atau skor diperoleh dibagi 4

Nilai peserta didik = *skor yg di peroleh peserta didik*

$$\frac{\text{skor yg di peroleh peserta didik}}{\text{skor maksimum (16)}} \times 100$$

c. Sikap

No	Nama	Sikap				Total Skor	Nilai
		Sopan 1-4	Disiplin 1-4	Kerja sama 1-4	Tanggung Jawab 1-4		
1							
2							
3							

Keterangan skor :.....4 atau skor yang diperoleh dibagi 4

4 (Apabila konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek yang diamati)

3 (Apabila sering konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap

yang diamati dan kadang-kadang tidak sesuai)

2 (Apabila jarang konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan sering tidak sesuai dengan aspek yang diamati)

1 (Apabila tidak pernah konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati dalam pedoman skor)



Jember, 22 Mei 2024

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran IPS

Peneliti

Gatod Suvanto, S.Pd

Maulidatusy Syahrishy Syarifah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12

**LEMBAR VALIDASI AHLI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS Kelas IX pada MTs Al – Firdaus Pantu Tahun 2023-2024” penulis bermaksud mengadakan validasi angket motivasi belajar yang akan digunakan dalam penelitian. Validasi ini digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan setiap butir pernyataan pada angket dengan indikator angket motivasi belajar siswa, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam proses penelitian, sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas kebersediaan Bapak / Ibu mengisi angket ini.

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan angket motivasi belajar siswa.

C. Identitas Ahli Validasi Angket

Nama : Anindya Fajarani, M.Pd.
NIP : 197903012015032007
Jabatan : Dosen
Tanggal Pengisian : 17 Mei 2024

D. Petunjuk Pengisian

Setelah mengisi angket validasi, saya mohon bapak / ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket berikut :

1. Bapak / Ibu dimohon menulis data pribadi pada identitas ahli validasi angket
2. Bapak / Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi, kemudian mengisi lembar instrument dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak / Ibu sesuai
3. Pedoman penilaian validasi angket motivasi belajar adalah sebagai berikut :

Skor 4 : Sangat Baik	Skor 2 : Kurang Baik
Skor 3 : Baik	Skor 1 : Tidak Baik

4. Selain memberikan jawaban sesuai dengan item diatas, bapak / ibu juga diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kesesuaian butir pernyataan dengan indikator

E. Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Konsep dan Kesesuaian Isi					
1	Kesesuaian pernyataan dengan indikator			✓	
2	Konsep format angket			✓	
kontruksi					
3	Kejelasan petunjuk cara melakukan pengisian angket			✓	
4	Kejelasan butir pernyataan pada lembar angket			✓	
Bahasa					
5.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah serta penulisan berdasarkan EYD			✓	
6.	Istilah yang digunakan mudah dipahami			✓	
7.	Kejelasan huruf dan angka			✓	

F. Catatan / Saran

.....

.....

.....

G. Kesimpulan

Angket motivasi belajar siswa ini dinyatakan :

1. Dapat digunakan tanpa ada revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Lingkarilah nomor yang sesuai penilaian Bapak / Ibu

Jember, 17 Mei 2024.....

Validator



Anindya Fajarini, S. Pd., M.Pd.

NIP. 1990030120190322007

Lampiran 13

LEMBAR PENILAIAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
OLEH VALIDATOR RPP

Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Maulidatusy Syahrissy Syarifah
 NIM : 204101090005
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Penelitian : Pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS kelas IX pada MTs Al – Firdaus Panti Tahun 2023/2024
 Nama Ahli Validasi : Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.
 Hari/Tanggal : 17 Mei 2024

A. Pengantar

Kami berharap kesediaan Bapak / Ibu validator untuk mengisi lembar validasi RPP yang dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). RPP tersebut digunakan dalam pembelajaran materi ekonomi kreatif untuk siswa kelas IX MTs Al – Firdaus Panti Jember. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan RPP dengan kriteria valid

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu Dosen dimohon untuk penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek, dengan memberikan tanda ceklis pada kolom nilai.
2. Bapak/Ibu Dosen dimohon untuk memberikan saran untuk revisi pada kolom saran yang telah disediakan.

C. Skala Nilai

Skala yang digunakan dalam lembar validasi ini adalah skala likert, yaitu :

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Cukup Baik
4. : Baik
5. : Sangat Baik

D. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
Identitas							
1	Kelengkapan identitas mata pelajaran.				✓		
2	Kelengkapan Alokasi Waktu				✓		
Rumusan, Tujuan dan Indikator Pembelajaran							
1	Kesesuaian rumusan, tujuan dengan KD			✓	✗		

2	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan KD			✓			
3	Ketepatan Penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur.			✓			Pemilihan kata fokus pada C4 sesuai KB.
Materi							
1	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta dan teori			✓			
2	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran			✓			
3	Keruntutan susunan materi			✓			
Metode Pembelajaran							
1	Kesesuaian metode pembelajaran dengan TP			✓			
2	Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pelajaran			✓			
Perencanaan Kegiatan Pembelajaran							
1	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran			✓			
2	Kesesuaian kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran			✓			
Sumber Belajar							
1	Kesesuaian sumber belajar dengan TP			✓			
2	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran			✓			
Menyusun Penilaian							
1	Kesesuaian penilaian dengan TP			✓			
2	Kesesuaian instrumen penilaian dengan indikator			✓			
Bahasa							
1	Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓			
2	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓			
3	Kalimat mudah dipahami			✓			

E. Catatan atau saran

- Belum ada instruksi untuk penulisan silabus.
- Perumusan TP sesuai dengan prinsip ABCD.
- Belum ada lampiran berupa materi, lembar kerja, dll.

F. Kesimpulan

Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang telah dinilai dinyatakan :

No	Uraian	A	B	C	D
1	Instrumen Validasi RPP			✓	

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit

C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

D = tidak dapat digunakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14

DOKUMENTASI IZIN PENELITIAN KEPADA KEPALA SEKOLAH



MEMBERIKAN RPP KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN

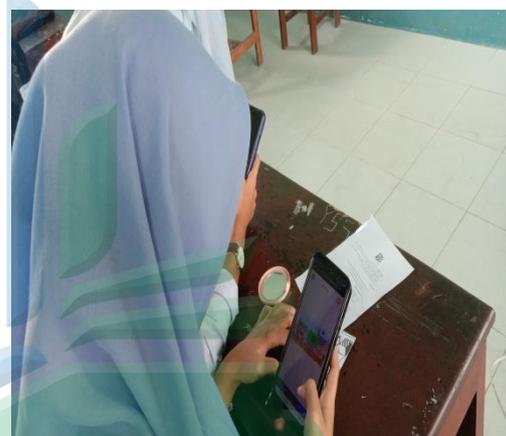


KELAS KONTROL



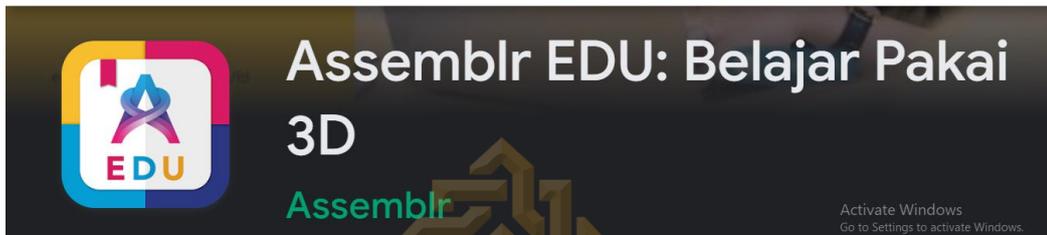
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KELAS EKSPERIMEN



GAMBARAN PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS AUGMENTED

REALITY (ASSEMBLR EDU)



Apk assemblr edu



Marker AR

Tampilan beranda



Hasil print out marker di scan menggunakan apk Assemblr Edu/ Google Lens (bentuk 3D)



Hasil print out marker di scan menggunakan apk Assemblr Edu/ Google Lens (bentuk 2D)

Lampiran 15

BIODATA PENULIS



A. IDENTITAS PENULIS

Nama : Maulidatusy Syahrissy Syarifah
 NIM : 204101090005
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 12 Desember 2000
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Dusun Jugil RT 008/ RW 002, Desa Selok Anyar, Kec. Pasirian, Kab. Lumajang
 Email : maulidatulfilda@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK	: TK Ar-Rohmah	(2007-2008)
SD	: MI Miftahul Huda	(2008-2013)
SMP	: MTs Miftahul Huda	(2013-2016)
SMA	: SMK Asy – Syarifiy	(2016-2019)
Perguruan Tinggi	: UIN KHAS Jember	(2020-2024)