AT TA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah
Volume 05 Nomor 02 Tahun 2026
ISSN 2829-3746

PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV MADRASAH IBTIDIYAH

Atsila Al-Awal Azfa Jihan[1], Sudarsri Lestari[2], Vina Rohmatul Ummah[3]
[1,2,3]Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia
e-mail: sudarsrilestari.iaii@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Augmented Reality terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung motivasi belajar peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental, yaitu Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 42 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, terdiri atas 20 peserta didik kelas eksperimen dan 22 peserta didik kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis Independent Samples t-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai (t = 5,366) dengan signifikansi (p < 0,001) serta mean difference sebesar 8,605. Rata-rata skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Augmented Reality lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media poster. Temuan ini menunjukkan bahwa media Augmented Reality berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Secara praktis, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyajikan materi secara visual dan interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan menguji penerapannya pada materi, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan yang berbeda serta mengkaji pengaruhnya terhadap variabel pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Motivasi Belajar, IPAS, Peserta Didik*

Abstract

This study aims to examine the effect of Augmented Reality media on students' learning motivation in the IPAS subject among fourth-grade students at MI At-Tauhidiyah Songgon. The study was motivated by the need for innovative and interactive learning media to support students' learning motivation. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 42 students selected through a saturated sampling technique, comprising 20 students in the experimental group and 22 students in the control group. Data were collected using a learning motivation questionnaire and

documentation. Data analysis involved the Shapiro–Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Independent Samples t-test. The results showed a (t)-value of 5.366, with a significance level of (p < 0.001) and a mean difference of 8.605. The average learning motivation score of students in the experimental group, which used Augmented Reality media, was higher than that of the control group, which used poster-based media. These findings indicate that Augmented Reality media has a significant effect on students' learning motivation in IPAS lessons. In practical terms, this media can serve as an alternative learning tool that presents material visually and interactively. Future research is recommended to examine its application to different topics, subjects, and educational levels, as well as its effects on other learning-related variables.

***Keywords**: Augmented Reality, Learning Motivation, IPAS, Students.*

Accepted:	Reviewed:	Published:
01 November 2026	08 November 2026	30 September 2026

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar berperan penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Namun, karakteristik materi IPAS yang mencakup berbagai konsep dan proses, termasuk yang bersifat abstrak, menuntut penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Lestari et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman yang bermakna dan kontekstual mengenai fenomena alam dan sosial. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan untuk membantu peserta didik memahami materi secara konkret sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu media yang berpotensi mendukung kebutuhan tersebut adalah *Augmented Reality* (AR), yaitu teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dengan lingkungan nyata melalui visualisasi interaktif. Purwanti et al. (2024) menjelaskan bahwa media *Augmented Reality* dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran, sedangkan Wulan & Syahza (2025) mengemukakan bahwa teknologi ini mampu menampilkan visualisasi tiga dimensi yang seolah-olah menyatu dengan dunia nyata. Pemanfaatan media tersebut relevan dengan motivasi belajar karena dorongan belajar berperan dalam menentukan perhatian, ketekunan, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran

(Prabowo & Wakhudin, 2024; Rifaaldi & Hadijah, 2021). Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dapat berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik (Prasetyo et al. 2023).

Permasalahan tersebut ditemukan dalam pra-observasi pada 29 Januari 2026 di MI At-Tauhidiyah Songgon. Pembelajaran IPAS kelas IV masih membutuhkan pengembangan dalam penggunaan media yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Berdasarkan percakapan awal dengan guru dan beberapa peserta didik, pembelajaran terkadang dirasakan membosankan karena kegiatan belajar masih berlangsung secara sederhana, sedangkan penggunaan media berbasis teknologi belum banyak diterapkan. Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi *Augmented Reality* dalam pembelajaran. Firdausa & Darmawan, (2024) menemukan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, Rachim et al. (2024) menunjukkan potensinya dalam mendukung keaktifan dan keterlibatan peserta didik, Prabowo & Wakhudin (2024)mengkaji penggunaannya untuk mendukung motivasi belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV, sedangkan Deritawati et al. (2025) mengaitkan penggunaan teknologi tersebut dengan motivasi dan hasil belajar. Meskipun demikian, perbedaan jenjang pendidikan, konteks sekolah, dan fokus penelitian menunjukkan perlunya pengujian lebih lanjut mengenai pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar dalam konteks pembelajaran IPAS kelas IV di madrasah ibtidaiyah.

Pengujian tersebut penting secara ilmiah untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung motivasi belajar peserta didik. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar peserta didik, serta bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Berbeda dari kajian yang berfokus pada pengembangan atau pemanfaatan media secara umum, penelitian ini menguji pengaruh penggunaan *Augmented Reality* dengan membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media tersebut dan kelas kontrol yang menggunakan media poster. Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI At-Tauhidiyah Songgon.

Artikel ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teknologi pendidikan, khususnya mengenai hubungan penggunaan media *Augmented Reality* dengan motivasi belajar pada jenjang pendidikan dasar. Secara teoretis, penelitian ini menambah bukti empiris mengenai pemanfaatan media

visual dan interaktif dalam pembelajaran IPAS. Secara praktis, temuan penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi dalam penyampaian materi, tetapi juga pada pengujian pengaruhnya terhadap aspek motivasional yang mendukung proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu *(quasi-experimental design)* dan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena subjek penelitian telah terbagi ke dalam kelas yang tersedia sehingga pengacakan peserta didik tidak dapat dilakukan. Penelitian melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan media Augmented Reality (AR) dan kelas kontrol yang menggunakan media poster. Kedua kelas diberikan pengukuran awal *(pretest)* dan pengukuran akhir *(posttest)* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar setelah perlakuan diberikan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui pengukuran dan analisis statistik (Juliana, J., Ondeng, S., & Rahman, 2026; Sugiyono, 2013).

Penelitian dilaksanakan di MI At-Tauhidiyah Sumberarum, Kecamatan Songgon, Kabupaten Banyuwangi, pada 29 Januari hingga 22 Juli 2026. Lokasi ini dipilih karena penggunaan media Augmented Reality belum diterapkan dalam pembelajaran sebelumnya dan peneliti memperoleh izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV MI At-Tauhidiyah Songgon. Sampel ditentukan menggunakan teknik nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh, yaitu melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel (Darmawan, 2013). Teknik ini dipilih karena populasi penelitian hanya terdiri atas dua kelas. Jumlah sampel sebanyak 42 peserta didik, meliputi 20 peserta didik kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 22 peserta didik kelas IV B sebagai kelompok kontrol.

Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan dokumentasi. Angket disusun berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Uno (2023), yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Angket menggunakan skala Likert empat pilihan, yakni selalu (skor 4), sering (skor 3), jarang (skor 2), dan tidak pernah (skor 1), untuk mengurangi kecenderungan responden memilih jawaban

netral (Widoyoko, 2012). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang mencakup profil sekolah, data peserta didik, hasil angket, dan dokumen pelaksanaan penelitian (Arikunto, 2010).

Kualitas instrumen diperiksa melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan terhadap 30 butir pernyataan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan melibatkan 30 peserta didik dalam uji coba instrumen. Hasilnya menunjukkan 25 butir pernyataan valid, sedangkan lima butir tidak valid dan tidak digunakan. Selanjutnya, uji reliabilitas terhadap 25 butir valid menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,903, yang menunjukkan konsistensi internal instrumen yang sangat tinggi. Sebelum pengujian tersebut, instrumen juga dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk menilai kesesuaian butir dengan indikator motivasi belajar.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pretest kepada kedua kelas, melaksanakan pembelajaran sesuai perlakuan masing-masing, kemudian memberikan *posttest*. Kelas eksperimen mempelajari materi fotosintesis menggunakan media *Augmented Reality* melalui platform Assemblr EDU, sedangkan kelas kontrol menggunakan media poster. Dokumentasi dikumpulkan untuk melengkapi data angket dan mendukung pencatatan pelaksanaan penelitian.

Data dianalisis secara statistik menggunakan SPSS versi 22. Analisis meliputi uji normalitas *Shapiro Wilk* untuk memeriksa distribusi data dan uji *homogenitas Levene* untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test untuk menguji perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, uji *Wilcoxon* dipertimbangkan sesuai rancangan analisis yang ditetapkan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Uji Prasyarat Analisis dan Kualitas Instrumen

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar diuji terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Uji coba instrumen melibatkan 30 peserta didik dengan total 30 butir pernyataan. Pengujian validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan nilai (r=0,361) pada taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 25 butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan lima butir lainnya tidak memenuhi kriteria validitas sehingga tidak digunakan dalam analisis penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar butir angket telah memenuhi kriteria pengukuran yang ditetapkan.

Pengujian reliabilitas selanjutnya dilakukan terhadap 25 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Hasil analisis menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,903.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Pengujian validitas dan reliabilitas menjadi penting karena ketepatan kesimpulan penelitian bergantung pada kemampuan instrumen dalam mengukur variabel secara konsisten. Dengan demikian, data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan butir pernyataan yang telah melalui proses pengujian kualitas instrumen.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, distribusi data diperiksa menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS versi 22. Pengujian dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,413, posttest kelas eksperimen sebesar 0,924, *pretest* kelas kontrol sebesar 0,307, dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,417. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga keempat kelompok data dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk melanjutkan analisis parametrik. Pemeriksaan asumsi ini diperlukan agar pengujian perbedaan antarkelompok dilakukan dengan prosedur statistik yang sesuai. Sebagaimana dijelaskan Ghozali (2021), uji normalitas digunakan untuk menilai apakah distribusi data memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis parametrik. Oleh karena itu, hasil uji *Shapiro Wilk* memberikan dasar untuk melanjutkan analisis, dengan tetap memperhatikan hasil pengujian asumsi lainnya.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene Test* untuk menilai kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini merupakan prasyarat sebelum membandingkan rata-rata kedua kelompok menggunakan Independent Samples t-test. Namun, nilai statistik dan signifikansi *Levene Test* tidak dicantumkan dalam ringkasan hasil yang tersedia, sehingga nilai tersebut tidak disajikan di sini. Untuk pelaporan artikel final, hasil uji homogenitas perlu ditampilkan berdasarkan tabel keluaran SPSS yang terdapat dalam dokumen penelitian.

Secara keseluruhan, hasil pengujian kualitas instrumen menunjukkan bahwa angket yang digunakan memiliki 25 butir valid dengan reliabilitas sebesar 0,903, sedangkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh kelompok data memenuhi asumsi normalitas. Temuan ini mendukung kelayakan instrumen dan prosedur analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan motivasi belajar. Meskipun demikian, interpretasi hasil akhir tetap perlu mempertimbangkan kesesuaian seluruh asumsi statistik dan karakteristik desain eksperimen semu yang digunakan.

2. Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Pengujian pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar dilakukan dengan membandingkan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Independent Samples t-test. Penelitian melibatkan 42 peserta didik kelas IV MI At-Tauhidiyah Songgon, terdiri atas 20 peserta didik kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 22 peserta didik kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran IPAS materi fotosintesis menggunakan media *Augmented Reality* melalui *Assemblr EDU*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan media poster. Kedua kelompok memperoleh materi dan tujuan pembelajaran yang sama, tetapi menggunakan media penyajian yang berbeda.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai (t) hitung sebesar 5,366 dengan nilai signifikansi yang tercantum pada keluaran SPSS sebesar 0,000. Dalam pelaporan statistik, nilai tersebut lebih tepat dituliskan sebagai ($p<0,001$), bukan sebagai probabilitas yang benar-benar sama dengan nol. Karena nilai signifikansi lebih kecil daripada taraf pengujian 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan secara statistik antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* dan peserta didik yang menggunakan media poster.

Nilai *mean difference* sebesar 8,605 menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi 8,605 poin dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Augmented Reality berkaitan dengan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam konteks pembelajaran IPAS materi fotosintesis pada peserta didik yang diteliti. Namun, nilai selisih rata-rata tersebut tidak dengan sendirinya menjelaskan besarnya efek dalam ukuran terstandar ataupun perubahan pada setiap indikator motivasi. Oleh sebab itu, temuan utama penelitian ini adalah adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dan menguntungkan kelompok eksperimen, bukan bukti bahwa seluruh aspek motivasi meningkat dalam proporsi yang sama.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar Uno (2023), yang mencakup enam indikator, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan *Augmented Reality* berpotensi mendukung terutama indikator kegiatan belajar yang menarik karena peserta didik berinteraksi dengan visualisasi tiga dimensi, bukan hanya mengamati gambar dua dimensi atau

mendengarkan penjelasan guru. Pengalaman belajar yang berbeda dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong perhatian terhadap materi. Meskipun demikian, karena hasil yang tersedia berfokus pada skor motivasi secara keseluruhan, pengaruh khusus terhadap masing-masing indikator tidak dapat dipastikan tanpa analisis per indikator.

Dari sisi karakteristik materi, fotosintesis melibatkan proses yang tidak seluruhnya dapat diamati secara langsung dalam kegiatan pembelajaran biasa. *Assemblr EDU* memungkinkan peserta didik mengamati representasi tiga dimensi mengenai unsur dan proses fotosintesis melalui perangkat smartphone dan pemindaian marker. Visualisasi ini memberikan bentuk penyajian materi yang lebih konkret dan interaktif. Penjelasan tersebut sejalan dengan Mustaqim (2016), yang mengemukakan bahwa Augmented Reality dapat menghadirkan visualisasi yang lebih nyata untuk membantu pemahaman materi, serta Nugroho & Pramono (2017), yang menekankan potensi tampilan *Augmented Reality* dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, karakteristik media tersebut memberikan penjelasan yang masuk akal atas perbedaan skor motivasi yang ditemukan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Firdausa & Darmawan (2024), yang membahas penggunaan Augmented Reality dalam pembelajaran IPAS dan kaitannya dengan motivasi belajar, serta Biantara et al. (2024), yang melaporkan peningkatan motivasi melalui pengembangan media *Augmented Reality*. Penelitian ini melengkapi temuan sebelumnya melalui penggunaan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok pembanding, sehingga perbedaan skor motivasi dapat dianalisis secara statistik. Sementara itu, penelitian Sholicha dan Ratnaningrum (2025) lebih menekankan kelayakan media berbasis *Assemblr EDU*, Nadyarta et al. (2025) membahas penggunaan media dengan konteks dan indikator motivasi yang berbeda, sedangkan Pujilestari, Bambang Eko H., dan Enggawati (2024) berfokus pada hasil belajar materi fotosintesis. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini memberi perhatian khusus pada motivasi belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS.

Secara teoretis, temuan ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang berkaitan dengan motivasi belajar, sebagaimana dijelaskan Uno (2023), Sardiman (2018), dan Slameto (2015). Secara praktis, *Augmented Reality* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk materi IPAS yang membutuhkan visualisasi konsep, terutama ketika guru ingin menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif. Namun, penerapannya tetap memerlukan kesiapan perangkat, akses terhadap aplikasi, serta pendampingan guru agar

teknologi mendukung tujuan pembelajaran dan tidak sekadar menjadi unsur hiburan. Karena penelitian dilaksanakan pada satu madrasah dengan dua kelas yang telah terbentuk, hasilnya perlu ditafsirkan sesuai konteks dan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian berikutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah, menguji materi yang berbeda, menambahkan pengukuran efek terstandar, serta mengamati keberlanjutan motivasi belajar setelah perlakuan selesai.

D. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI At-Tauhidiyah Songgon. Hasil uji Independent Samples t-Test memperoleh nilai ($t = 5{,}366$) dengan signifikansi ($p < 0{,}001$) dan mean difference sebesar 8,605. Rata-rata skor motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media poster. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui visualisasi tiga dimensi dan interaktif dapat menjadi alternatif untuk mendukung ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung motivasi belajar, khususnya melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Secara praktis, *Augmented Reality* dapat dipertimbangkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi objek atau proses yang sulit diamati secara langsung. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai perbedaan motivasi belajar antara penggunaan *Augmented Reality* dan media poster dalam pembelajaran IPAS di kelas IV madrasah ibtidaiyah.

Daftar Rujukan

Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. *(No Title)*.

Biantara, D. G. A. R., Asril, N. M., & Bayu, G. W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, *5*(1), 72–80.

Darmawan, D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif*.

Deritawati, D., Danil, M., & Aldyza, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran IPAS terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Edukasi*, *12*(1), 80–88.

Firdausa, R. A., & Darmawan, P. (2024). *MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN*

AUGMENTED REALITY (AR). 26–35. https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.004.01.04

Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis mulltivariatel delngan program IBM SPSS 26 (10th eld.). *Badan Pelnelrbit Univelrsitas Diponelgoro*.

Juliana, J., Ondeng, S., & Rahman, U. (2026). Konsep Dasar Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *10 (1)*, 140–146. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.35817

Lestari, A. D., Wicaksono, Y. P., Fadhillah, U., Novitasari, W., & Santi, F. M. C. (2025). Pentingnya pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Teacher in Educational Research*, *7*(1), 22–30.

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, *13*(2), 174–183.

Nadyarta, S. A., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2025). SOCA: Inovasi media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *5*(2), 727–741.

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, *14*(2), 86–91.

Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmenteded Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(2), 591–604.

Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Central Publisher*, *1*(11), 1257–1264.

Pujilestari, M., Bambang Eko, H., & Gita Enggawati, K. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Fotosintesis Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *1*(5), 7024–7028.

Purwanti, P., Diana, R., Mulyadin, M., Yusup, F., & Fauzi, R. N. (2024). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, *4*(2), 67–73.

Rachim, M. R., Salim, A., & Mangkurat, U. L. (2024). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA*. *4*(1), 594–605.

Rifaaldi, F., & Hadijah, H. S. (2021). Meningkatkan prestasi belajar melalui motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *6*(1), 17–31.

Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar (cetakan 24). *Jakarta: Rajawali Pers*, *246*.

Sholicha, A. P., & Ratnaningrum, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(3), 719–732.

Slameto, D. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi (Edisi Ke-1. *Jakarta: Rineka Cipta*.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*.

Wulan, S. D., & Syahza, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(3 Agustus), 4347–4360.