Efektivitas Teknologi *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Minat Siswa terhadap Mata Pelajaran IPS SD

Nurdiansyah¹, Delia Apriliani², Ica Nurlaela³, Resa Azahra⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: Nurdiansyah1971@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran yang monoton menyebabkan berkurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS karena dianggap membosankan. Cara untuk mengatasi hal tersebut diantaranya adalah penggunaan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang diperkirakan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Tujuan artikel ini adalah untuk menguraikan bagaimana penggunaan teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Artikel ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka sebagai cara untuk mendapatkan data, dengan jurnal sebagai sumber utama. Hasilnya ditemukan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dapat merangsang pola pikir peserta didik dalam berpikir kritis terhadap suatu masalah, selain itu sistem *Augmented Reality* yang menggabungkan kehidupan nyata dan digital merupakan hal yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran IPS.

Kata kunci: *IPS, Media Pembelajaran, Augmented Reality*

Abstract

Monotonous learning causes reduced student interest in social studies subjects because they are considered boring. Ways to overcome this include using Augmented Reality technology as a learning medium which is expected to increase students' interest in learning. The purpose of this article is to describe how the use of Augmented Reality technology can increase students' interest in social studies subjects. This article uses the literature review research method as a way to obtain data, with journals as the main source. The results found that the use of Augmented Reality technology as a learning medium proved effective in increasing students' interest in social studies subjects. The use of Augmented Reality as a learning medium can stimulate students' mindsets in thinking critically about a problem. Apart from that, the Augmented Reality system which combines real and digital life is interesting

and fun for students. A pleasant learning experience can increase students' motivation and interest in learning social studies.

Keywords : *Social Science, Instructional Media, Augmented Reality*

PENDAHULUAN.

Pendidikan memiliki tujuan yaitu mengembangkan sumber daya manusia. Kebutuhan zaman harus dipertimbangkan ketika mengejar pembangunan. Permasalahan baru yang bahkan tidak pernah kita duga, muncul sebagai akibat dari kemajuan masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter bangsa dan meningkatkan taraf hidup negara. Namun demikian, mengingat bidang pendidikan terus berkembang dan mengalami kemajuan, maka maksud dan tujuan pendidikan belum sepenuhnya terwujud. Mengingat keadaan tersebut, pendidikan, khususnya pendidikan IPS, harus mulai membaik dengan sendirinya. Hal ini termasuk beralih dari tatanan epistemologis ke arah kreativitas serta memunculkan ide-ide tentang bagaimana pendidikan IPS harus berkembang ke depan.

Sekolah Dasar (SD) menawarkan kursus ilmu-ilmu sosial (IPS). Kelas IPS sekolah dasar mengkaji orang-orang dalam semua aspek keberadaan dan interaksi sosial. Siswa dibimbing untuk menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab dan demokratis melalui kelas IPS (Susanto, 2014). Muatan IPS wajib diajarkan di sekolah pada semua jenjang pendidikan, baik SMP, SMA, dan SD. Berbeda dengan ilmu-ilmu murni lainnya yang memiliki konsep, prinsip, dan teori tersendiri, seperti sosiologi, antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, dan sebagainya, ilmu-ilmu sosial bukanlah suatu bidang ilmu yang berdiri sendiri. Namun untuk tujuan pendidikan, IPS hanyalah sebuah subdisiplin yang menggunakan ide, sila, dan teori dari ilmu-ilmu sosial lainnya. Sebagai disiplin ilmu yang mengambil ide, kesimpulan, dan teori dari ilmu-ilmu sosial lainnya, maka konten ilmu-ilmu sosial dipilih dan dimodifikasi untuk memenuhi tuntutan belajar mengajar daripada dijadikan konten IPS. Para pemimpin ilmu-ilmu sosial, yang mempunyai tujuan bersama untuk membantu warga negara mereka menjadi warga negara yang taat hukum, menentang gagasan bahwa ilmu-ilmu sosial harus menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa.

Minat belajar siswa adalah kemauan siswa yang disertai perhatian dan keaktifan yang akhirnya melahirkan perubahan tingkah laku, berupa pengetahuan, sikap, dan atau keterampilan. Penting bagi guru untuk meningkatkan dan menjaga agar minat siswa terhadap pembelajaran tetap tinggi. Minat belajar siswa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi sikap siswa dalam proses pembelajaran, saat siswa tidak memiliki minat belajar maka pembelajaran yang dilakukan tidak akan memberikan efek yang baik. Pemberian media pembelajaran pada siswa diharapkan dapat menambah semangat siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung. Guru dapat memberikan media pembelajaran yang beragam untuk menarik perhatian siswa.

Di sekolah dasar, masih sering dijumpai kesulitan dalam menarik minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode pengajaran yang monoton seperti ceramah dan tanya jawab, yang membuat siswa cepat merasa bosan. Selain itu, pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif, dan mereka tidak aktif mencatat materi dengan cara yang kreatif.

Tingkat pemahaman dan daya ingat siswa juga masih rendah, yang berdampak pada minat dan hasil belajar mereka. Selain itu, persepsi negatif terhadap IPS sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, kurang dihargai, dan membosankan juga turut mempengaruhi minat siswa terhadap IPS.

Perkembangan pesat teknologi digital saat ini memiliki dampak besar dalam dunia pendidikan, di mana teknologi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terutama difokuskan pada penggunaan berbagai media pembelajaran. Pentingnya memilih media pembelajaran yang sesuai adalah untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa dalam mengolah informasi, terutama dalam konteks pembelajaran IPS di SD. Guru perlu memilih media pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan dan memiliki keterampilan mengajar yang berdedikasi serta komunikasi yang baik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif agar siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga membantu mereka memahami materi yang disampaikan (Suroiya & Prasetya, 2021).

Contoh-contoh penggunaan teknologi mutakhir dalam media pembelajaran interaktif termasuk penggunaan Augmented Reality (AR). AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan virtual secara interaktif dengan menampilkan animasi tiga dimensi (Aditama, Adnyana, & Ariningsih, 2019). Definisi lain menggambarkan AR sebagai teknologi yang memperlihatkan objek tiga dimensi dan memberikan interpretasi benda virtual dalam waktu nyata. Dengan demikian, AR memiliki potensi untuk menggabungkan objek nyata dan virtual dalam animasi tiga dimensi untuk menciptakan pengalaman realita semu yang diproyeksikan secara langsung (P. Chen, Liu, Cheng, & Huang, 2017).

Guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, terutama Augmented Reality (AR), untuk menyajikan materi ajar dengan cara yang unik, cerdas, inovatif, dan kreatif (Suh & Ahn, 2022). Keterampilan tersebut harus diterapkan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran IPS yang awalnya terasa membosankan dapat diubah menjadi sesuatu yang menarik dan dicintai oleh siswa, sehingga meningkatkan kemampuan belajar mereka. Namun, tidak semua guru mampu membuat dan mengembangkan teknologi AR sendiri karena keterbatasan dan kesibukan. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi AR untuk dunia pendidikan perlu diperkuat untuk membantu dan memfasilitasi guru dalam memperkaya proses pembelajaran di kelas serta memungkinkan penyesuaian metode dengan media pembelajaran yang tersedia.

Artikel ini akan menguraikan bagaimana penggunaan teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Kami akan mengumpulkan dan menganalisis hasil data penelitian dari kajian serta rangkuman dari artikel terkait teknologi *Augmented Reality* dan penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Kami berharap artikel ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca mengenai pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

METODE

Berisi Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka sebagai cara untuk mendapatkan data, di mana peneliti memilih dan mengkaji data dari berbagai referensi literatur yang relevan dengan topik pembahasan. Creswell, John. W. (2014; 40) yang menyatakan bahwa kajian pustaka merupakan sebuah metode penelitian dimana peneliti mencari data mengenai sebuah topik atau masalah dari jurnal, buku, dan dokumen lain. Setelah mendapatkan data yang sesuai peneliti lalu mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan hingga akhirnya data-data yang didapatkan diolah dan disusun dalam bentuk artikel penelitian. Data yang telah diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk kualitatif deskriptif, dengan menggunakan kalimat-kalimat deskriptif untuk menggambarkan topik yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi

Ilmu pengetahuan berkembang setiap harinya mengikuti pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kehadiran guru tidaklah tepat untuk mengatakan bahwa seseorang itu kompeten dan profesional. Peningkatan taraf pendidikan merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi agar mampu bersaing dengan negara-negara industri maju lainnya.

Siswa perlu memahami dan mahir menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan Indonesia saat ini adalah memastikan generasi siswa untuk melek teknologi. Untuk pembelajaran yang tetap berpegang pada buku teks, *e-book* dan barang digital lainnya mulai menggantikannya.

Berikut ini adalah beberapa cara penting pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.

- a. Maraknya media massa, khususnya media elektronik, sebagai hub pendidikan dan sumber informasi. Dampak PIT adalah guru, namun bukan satu-satunya tempat belajar.
- b. Pengembangan strategi pengajaran baru yang memfasilitasi pembelajaran bagi guru dan siswa.
- c. Sistem pembelajaran tidak perlu dilakukan secara langsung. Berkat kemajuan teknologi, pendidikan tidak lagi diperlukan bersama-sama dengan siswa, namun kita juga dapat memanfaatkan internet dan sumber daya lainnya.

Pada kenyataannya, pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses sosial yang dinamis dan berkelanjutan yang terjadi setelahnya kemajuan saat ini. Dalam proses belajar kita tidak harus belajar di kelas. Guru dapat memperoleh manfaat dari teknologi internet, dan ada banyak cara teknologi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.

Ruang belajar dengan integrasi dan adaptasi teknologi yang mendalam menjadi penting dalam menghadapi globalisasi, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta perubahan (TIK) mempengaruhi pendidikan global, khususnya di bidang proses pembelajaran. Patmanthara (2012:28) menyatakan bahwa perkembangan besar terakhir dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) perkembangan yang sangat cepat. Masalah itu karena kuatnya globalisasi di dunia saat ini, komputer dan internet pada dasarnya

merupakan fasilitas dinamis yang mendominasi berbagai aktivitas kehidupan. Oleh karena itu, ketersediaannya sangat penting untuk tujuan pendidikan dan sektor lainnya.

Augmented Reality

Sejarah *Augmented Reality* dimulai pada tahun 1957–1962, ketika seorang bernama Morton Heilig, seorang sinematografer, membuat dan mengembangkan simulator yang disebut Sensorama yang mencakup elemen visual dan pendengaran. Lalu pada tahun 1966, Ivan Sutherland membuat tampilan di lobi yang diklaim sebagai jendela menuju dunia maya.

Seorang ilmuwan bernama Myron Krueger menciptakan Videoplace pada tahun 1975, yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan item virtual untuk pertama kalinya. Jaron Lanier memperkenalkan realitas virtual pada tahun 1989. Tahun 1992 menyaksikan perkembangan *Augmented Reality* dan berdirinya perusahaan dunia maya komersial pertama. L.B. Rosenberg juga mengembangkan salah satu fungsi sistem AR, yang dikenal sebagai perlengkapan virtual, yang digunakan di Laboratorium AS Armstrong Angkatan Udara dan telah terbukti bermanfaat bagi manusia. Pada tahun 1992, Steven Feiner, Blair MacIntyre, dan Dorée Seligmann juga memperkenalkan makalah besar pertama untuk pengembangan *augmented prototype reality*.

Istilah "*Augmented Reality*" (AR) menggambarkan situasi di mana batas-batas antara dunia fisik dan dunia maya yang dihasilkan oleh komputer menjadi kabur. Pengaturan ini lebih nyata ke lingkungan sebenarnya. Jadi, dalam sistem ini, realitas adalah yang terpenting (Brian, 2012). Teknologi yang dikenal sebagai *Augmented Reality* (AR) memadukan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan dunia nyata tiga dimensi, menampilkan objek virtual tersebut secara real-time (Putra, 2012).

Rahmat (2011) menyatakan bahwa tujuan dari *Augmented Reality* (AR) adalah menggunakan dunia nyata sebagai landasan dengan menggabungkan sejumlah teknologi virtual dengan informasi kontekstual untuk membantu pemahaman pengguna menjadi semakin jelas. Informasi kontekstual ini dapat disajikan dalam berbagai format, seperti komentar audio, lokasi data, atau konteks sejarah. Tujuan dari *Augmented Reality* termasuk meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan sekitar, menciptakan antarmuka baru antara lingkungan virtual dan nyata, dan menampilkan informasi terkait untuk membantu dalam bidang pendidikan, pelatihan, manufaktur, pemeliharaan, permainan, dan segala jenis hiburan.

Peran Teknologi Augmented Reality dalam Bidang Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, *Augmented Reality* berfungsi sebagai alat pembelajaran materi untuk menyampaikan informasi melalui alat bantu visual yang disempurnakan dengan suara dan visual. Menurut Munir (2013, 109), media pembelajaran interaktif yang efektif akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Multimedia dianggap sebagai alat pengajaran yang efektif berdasarkan metode pengajaran yang mencakup beberapa indra panca: sentuhan, penglihatan, dan pendengaran. Francis M. Dwyer menyatakan dalam Pujiriyanto (2005, 6) bahwa penggunaan grafik dalam pendidikan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

Grafis sebagai ilustrasi visual dapat menciptakan pengalaman belajar yang merangsang banyak hasil belajar dengan kualitas yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya.

Guna menghasilkan pengalaman belajar yang berhasil dan efisien, augmented reality berfungsi sebagai alat yang menghubungkan, menyalurkan komunikasi, dan menyediakan informasi antara guru dan siswa. Selama proses pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa difasilitasi oleh media pembelajaran. Kemampuan media pembelajaran AR dalam menggambarkan konsep-konsep abstrak untuk pemahaman dan pengorganisasian suatu model objek, menjadikan AR sebagai alat yang berguna untuk mencapai tujuan media pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan berlangsung apabila tidak digunakan media di dalamnya.

Augmented Reality menggabungkan interaksi antara dunia fisik dan virtual, memungkinkan penambahan objek atau informasi virtual ke dalam lingkungan dunia nyata (Arvanitis et al., 2007; Dunleavy et al., 2009). Sebagai contoh, saat menggunakan buku AR dengan kamera web, seseorang dapat melihat animasi 3D langsung dari halaman buku tersebut, menjadikannya sebagai potensi besar untuk media pembelajaran interaktif. Sistem AR membantu dalam menggambarkan konsep-konsep kompleks seperti bencana alam yang sulit dilihat secara langsung (Shelton & Hedley, 2002), serta memfasilitasi pemahaman konsep abstrak secara langsung, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Augmented Reality sering kali dikaitkan dengan sensasi kehadiran, pengalaman langsung, dan kedalaman interaksi. Dalam konteks ini, AR menciptakan ruang perantara yang memungkinkan peserta didik merasa berada di lokasi yang sama dengan orang lain, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Squire & Jan, 2007). Sistem AR juga memberikan umpan balik secara real-time dan memberikan petunjuk baik secara verbal maupun non-verbal untuk meningkatkan pengalaman langsung peserta didik (Kotranza et al., 2009). Lebih lanjut, AR dapat memberikan sensasi menyenangkan, memperkuat persepsi bahwa peserta didik terlibat dalam pengalaman yang komprehensif dan realistis (Dede, 2009).

Augmented Reality memiliki potensi untuk memotivasi peserta didik, merangsang keterlibatan mereka dengan cara melibatkan mereka dalam memanipulasi bahan pembelajaran dari berbagai perspektif (Kerawalla et al., 2006). Selain itu, AR dapat mendorong kolaborasi antara peserta didik dan guru atau antara peserta didik sendiri (Billinghurst, 2002), merangsang kreativitas dan imajinasi peserta didik (Klopfer & Yoon, 2004), memberi mereka kendali atas pembelajaran mereka sendiri (Hamilton & Olenewa, 2010), dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang autentik sesuai dengan gaya belajar individu peserta didik (Classroom Learning with AR, 2010).

Efektivitas penggunaan teknologi AR untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran yang dinyatakan berdasarkan kenyataan fenomena sosial dengan tujuan untuk mewujudkan pendekatan ilmu interdisiplin dari berbagai cabang ilmu sosial. Saat ini, perkembangan teknologi mendorong mata pelajaran IPS untuk masuk ke dalam topik-topik teknologi kurikulum. Banyak materi IPS

yang membutuhkan pengamatan langsung seperti peninggalan-peninggalan sejarah masa lampau. Untuk mengamati objek tersebut membutuhkan media peraga dalam pembelajaran, media tersebut misalnya tiruan/replika yang menggambarkan gambaran nyatanya. Hal ini dilakukan agar siswa saat pembelajaran IPS bisa mendapatkan pengalaman langsung dan materi yang dipelajari tidak abstrak. Seperti yang dikatan oleh (Sudjana, Nana & Rivai, 2019) bahwa dengan memvisualisasikan materi pembelajaran secara nyata akan lebih efektif dan menambah semangat belajar siswa dalam menerima materi.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dan dapat untuk memvisualisasikan materi pembelajaran adalah salah satunya dengan teknologi *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality* menurut (Herdian, 2020) merupakan sebuah aplikasi yang memadukan teknologi dengan dunia nyata (*real world*) dan dunia Maya (*virtual world*) yang awalnya menggunakan dua dimensi menjadi tiga dimensi dalam keadaan yang nyata atau real. *Augmented Reality* memiliki manfaat dalam pembelajran seperti memicu pola pikir siswa untuk lebih berpikir kritis terhadap suatu permasalahan pada suatu peristiwa baik pada masa lampau ataupun saat ini. Dengan penggunaan *Augmented Reality* siswa yang mengikuti pembelajaran IPS saat mempelajari materi yang berhubungan dengan pengamatan langsung tidak harus mengunjungi berbgai tempat yang mengandung objek secara nyata. Selain itu, penggunaan teknologi ini akan membah minat belajar siswa dan pemahaman siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS.

Dengan penggunaan *Augmented Reality* yang memvisualisakian konsep abstrak menjadi konsep nyata kepada siswa, memicu suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* dapat meingkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun meningkat karena penggunaan aplikasi ini membuat siswa tidak bosan, ngantuk, malas. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa dnegan penggunaan teknologi *AR* sangatlah efektif untuk kegiatan pembelajaran IPS. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Wijayanti, 2011) menyatakan bahwa *AR* dapat memberikan pembelajaran dengan pengalaman belajar yang lebih dalam dan interkatif sesuai komponen alat *Total Station*. Penggunaan aplikasi *Augmented Reality* juga sangat mudah hanya dengan menggunakan *smartphone* dalm pengimplementasinya sehingga pengguna dapat mengakses kapanpun dan dimanapun.

Menurut Huang, Yueh Min (2017) siswa yang melakukan kegiatan belajar menggunakan *AR* lebih menikmati kegiatan belajarnya, juga terjadi peningkatan kemauan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar. *AR* mempunyai potensi Untuk meningkatkan kinerja pembelajaran, karena dapat membuat konten yang membosankan menjadi lebih Menyenangkan dan dapat digunakan untuk memberikan umpan balik langsung dan mendukung pembelajaran Mandiri (AkçaySayar dan AkçaySayar, 2017).

Banyak respon positif baik dari guru dan siswa pada penggunaan teknologi *Augmented Reality* ini. Respons positif dari guru ini berasal dari pengamatan langsung terhadap peningkatan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan *AR*, guru juga dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan gaya belajar individual siswa, memungkinkan mereka untuk menyerap informasi dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPS serta memupuk rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu,

penggunaan *AR* juga membuka peluang baru dalam kolaborasi antara guru dan siswa dalam mengembangkan kreativitas dan penemuan pengetahuan baru melalui eksplorasi mandiri. Dengan respons positif ini, penggunaan *AR* dalam pembelajaran IPS diharapkan akan terus berkembang dan menjadi bagian integral dari metode pembelajaran modern di masa depan. Sedangkan, respon positif siswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* untuk pembelajaran IPS menunjukkan bahwa teknologi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membawa pengalaman belajar yang lebih memuaskan bagi siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* sangat efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan teknologi *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang sangat interaktif karena media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Dengan menyatukan dunia nyata dan elemen digital, siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan retensi informasi. Selain itu, penggunaan teknologi canggih seperti *Augmented Reality* dapat membuat pembelajaran lebih visual dan memungkinkan siswa untuk menjelajahi konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih konkret.

SIMPULAN

Penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam pendidikan memiliki dampak positif dengan merangsang pola pikir kritis siswa terhadap berbagai masalah dan situasi sehari-hari. Integrasi *AR* yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan retensi informasi. Visualisasi *AR* yang lebih jelas memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep kompleks secara lebih konkret. Efektivitas *AR* dalam pembelajaran membantu siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman pembelajaran interaktif dan mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *AR* dalam mata pelajaran IPS sangat efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akçayır, M. And Akçayır, G. (2017), "Advantages and challenges associated with augmented reality for Education: a systematic review of the literature", *Educational Research Review*, Vol. 20, pp. 1-11 Doi: 10.1016/j.edurev.2016.11.002
- Aditama, P. W., Adhyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). *Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. Pros. Semin. Nas. Desain dan Arsit*, 2, 176-182.
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan pembelajaran daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)*. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502-510.

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Danakorn Nincarean, A., Phona, LE, Alia, MB, & Abd Halima, ND (2013). Potensi teknologi augmented reality dalam pembelajaran sains: Tinjauan penelitian masa lalu. Dalam *Seminar Internasional Kedua tentang Pendidikan Berkualitas dan Terjangkau* (hlm. 326-336).
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Tryanasari, D. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864-871.
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686-8694.
- Fajriansyah, M. A., & Widodo, S. (2022). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Rumah yang Efektif tetapi Menarik. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 10(2), 173-180.
- Herdian, C. A. (2020). *Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*. 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.31219/osf.io/79fy2>
- Huang, Y. M., & Lin, P. H. (2017). Evaluating students' learning achievement and flow experience with tablet PCs based on AR and tangible technology in u-learning. *Library Hi Tech*, 35(4), 602-614.
- Karima, M. K., & Ramadhani, R. (2018). Permasalahan pembelajaran IPS dan strategi jitu pemecahannya. *Ittihad*, 2(1).
- Kusumo, D., & Afandi, R. (2021). The effect of augmented reality learning media on motivation and social studies learning outcomes in elementary schools. *Academia Open*, 4, 10-21070.
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326-338.
- Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209-216.
- Monita, T., Sari, R. D., Randikai, M., & Ibrahim, A. (2019). Analisis Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 5(1), 34-38.
- Pharausia, T. V., Afirianto, T., & Amalia, F. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ. *Fountain of Informatics Journal*, 7(1), 38-47.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Pombo, L., & Marques, M. M. (2019). Improving students' learning with a mobile augmented reality approach—the EduPARK game. *Interactive Technology and Smart Education*, 16(4), 392-406.

- Rochmah, E., Labudasari, E., & Amalia, N. (2018, November). The Usefull of Augmented Reality Over the National Insight in Learning Era Disruption-Based. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 1, No. 1).
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal on Education*, 6(1), 856-863.
- Suci, N. A., Istiyati, S., & Kamsiyati, S. Analisis Kesulitan Belajar IPS dan Upaya Penanganan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Sudjana, Nana & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran (14th ed.)*. Sinar Baru Algesindo.
- Suroiya, M., & Prasetya, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 93-104.
- Wahiddiyah, N. P., Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Menyajikan Informasi Sejarah dengan Realitas Tambahan. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 115-124.