

Teknologi AR Dalam Pembelajaran PPKn: Studi `Eksperimental Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD

Ayu Meilina Zahra¹, Diana Setiana², Abdul Karim³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon
e-mail: zayumeilina@gmail.com, dianasetiana@umc.ac.id, abdulkarim@umc.ac.id

ABSTRAK. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) sering dianggap membosankan, monoton, dan berorientasi hafalan akibat minimnya model, metode, serta media pembelajaran yang interaktif, khususnya integrasi teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis penerapan media *Augmented Reality* (AR) serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar. Menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest*, analisis data melibatkan uji instrumen (validitas dan reliabilitas), uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), dan uji hipotesis (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media AR menggunakan metode eksperimen terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajarnya, baik motivasi yang berasal dari internal maupun eksternal peserta didik tersebut, serta memiliki pengaruh positif yang signifikan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan dari kondisi pra-penggunaan (kategori cukup hingga kuat) ke pasca-penggunaan (kategori kuat hingga sangat kuat) AR, didukung oleh data *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan AR efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn kelas V SD.

Kata kunci: *Augmented Reality* (AR), Motivasi Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi cara pengajaran, tetapi juga metode, model, dan media pembelajaran. Pendidik saat ini tidak bisa lagi mengandalkan cara mengajar atau media pembelajaran yang sama seperti 10-20 tahun lalu, karena hal tersebut tidak lagi relevan dengan kebutuhan dan kondisi zaman. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran PPKn SD, model pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk mengoptimalkan hasil belajar (Hanikah, 2018). Namun kenyataannya, proses pendidikan seringkali belum sejalan dengan tujuan yang diharapkan. Banyak guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dan tradisional, seperti ekspositori, mencatat, dan pemberian tugas. yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), serta belum mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam teknologi. Pada akhirnya berimbas pada rendahnya motivasi belajar peserta didik terutama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Meskipun pentingnya inovasi dan media berbasis teknologi telah banyak didiskusikan, masih terdapat kesenjangan dalam literatur, khususnya terkait dengan penerapan spesifik teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang Sekolah Dasar. Banyak studi tentang AR cenderung berfokus pada mata pelajaran sains dan matematika, meninggalkan celah bagaimana potensi imersif AR dapat mengatasi persepsi PPKn yang monoton dan mendorong motivasi intrinsik peserta didik.

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) atau dari luar diri peserta didik (eksternal) yang mendorong mereka untuk belajar dan meraih hasil terbaik dalam proses belajarnya (Khasanah, 2021). Motivasi juga dapat diartikan sebagai seluruh kekuatan pendorong yang memicu dan mempertahankan aktivitas belajar (Rosilawati, 2024). Selain itu motivasi mendorong individu menetapkan sasaran, menghadapi tantangan, dan mencapai kemajuan yang meningkatkan kinerja serta kepuasan (Sari, 2019). Sayangnya, meskipun PPKn adalah mata pelajaran yang penting, seringkali kurang diminati karena persepsi monoton dan tuntutan hafalan, yang mengakibatkan peserta didik menjadi tidak fokus saat guru menjelaskan materi (Wandini, 2022).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Karangmekar melalui wawancara dan observasi kelas, pada Senin 28 Desember 2024, mengungkapkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, antara lain kurangnya antusiasme belajar, kecenderungan malas menyelesaikan tugas, serta cepat merasa bosan. Di samping itu, guru kelas V belum pernah menerapkan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara kreatif menjadi alternatif yang menjanjikan guna membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar. yakni menggunakan media pembelajaran berbasis digital *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menyajikan objek dalam bentuk video atau gambar ke dalam realitas fisik dengan representasi tiga dimensi (Alfitriani, 2021).

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *Augmented Reality* (AR) secara mendalam dengan menggunakan metode eksperimen serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar. Diharapkan penggunaan media *Augmented Reality* (AR) ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar PPKn peserta didik sesuai harapan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan perkembangan teknologi pendidikan yang sejalan dengan kemajuan zaman, sekaligus merangsang keinginan belajar mereka (Pranata, 2023).

Struktur artikel ini akan diawali dengan tinjauan literatur mengenai inovasi pendidikan, motivasi belajar, dan teknologi *Augmented Reality*. Selanjutnya, bagian metode penelitian akan menjelaskan desain eksperimen, subjek, instrumen, dan prosedur pengumpulan data. Hasil penelitian mengenai penerapan dan pengaruh AR terhadap motivasi belajar akan disajikan dan didiskusikan, diikuti dengan kesimpulannya.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif jenis *pre experimental design* dengan rancangan *one group pretest posttest design* yang merupakan metode yang melibatkan satu kelompok sampel, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan setelah perlakuan diterapkan pada kelompok tersebut (Sugiyono, 2017). Populasi dan sampel dalam penelitian ini, berasal dari SDN 1 Karangmekar, dengan jumlah populasi 217 peserta didik dan sampel kelas V SDN 1 Karangmekar berjumlah 27 Peserta didik. Teknik *Sampling* yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling* yang didasarkan pada pertimbangan khusus (Karimuddin. A, 2022). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah catatan anekdot dan angket motivasi belajar. Catatan anekdot berfungsi mencatat interaksi, perilaku, motivasi, serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran PPKn menggunakan media AR. Sementara itu, angket motivasi belajar berupa 18 butir pernyataan skala Likert (positif dan negatif). Penilaiannya terbagi empat kategori skor: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) (Sugiyono, 2017). Angket motivasi belajar diberikan kepada peserta didik secara tatap muka, ketika pembelajaran berlangsung sebagai *pretest* sebelum intervensi dan sebagai *posttest* setelah intervensi. Sebelum digunakan, instrumen angket motivasi belajar akan diuji validitas dan reliabilitasnya di kelas lain

dalam hal ini adalah kelas 6, untuk memastikan akurasi dan konsistensi pengukuran data. Adapun tahapan dalam penelitian eksperimental *one group pretest posttest* adalah sebagai berikut:

1. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan atau intervensi.
2. Subjek menerima perlakuan atau intervensi yang telah dirancang.
3. Terakhir, *posttest* dilaksanakan untuk mengevaluasi perubahan kondisi, pemahaman, atau performa subjek setelah perlakuan (Sukarelawan, 2024).

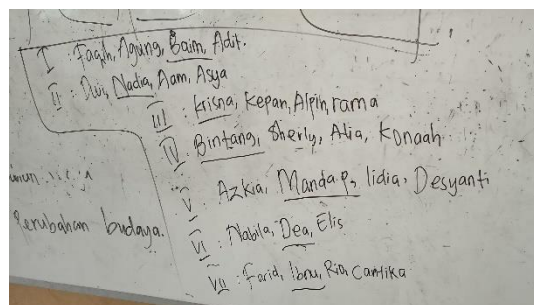
Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan uji instrumen (validitas dan realibilitas), deskriptif statistik, uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), serta uji hipotesis (uji *paired sampel t-test*) untuk mengetahui pengaruh, dalam hal ini adalah perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media AR.

TEMUAN DAN DISKUSI

Temuan

Penerapan Metode Eksperimen dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran PPKn

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, bahwa penerapan metode eksperimen dengan media *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi *Assemblr Edu* di kelas V SDN 1 Karangmekar, menunjukkan hasil yang sangat positif, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran PPKn dengan pembelajaran konvensional dilakukan selama 2 hari, begitu pula dengan pembelajaran menggunakan media AR juga selama 2 hari. Beberapa hari sebelumnya, peneliti membagi peserta didik ke dalam 7 kelompok, yang terdiri dari 3-4 peserta didik, untuk membawa 1 *handphone* pada setiap anggota kelompoknya, seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Pembagian Kelompok Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan yang peneliti amati, terjadi perubahan signifikan dalam perilaku, motivasi serta antusiasme peserta didik. Ketika pembelajaran konvensional, peserta didik kelas V pasif, kurang bersemangat, cenderung megobrol dengan temannya dan terkadang menanyakan kapan waktu istirahat tiba. Suasana kelas didominasi oleh metode ekspositori, dengan guru dalam hal ini adalah peneliti sebagai pusat informasi dan minimnya interaksi aktif dari peserta didik. Hal ini berbanding terbalik, ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media AR selama pembelajaran PPKn. Penggunaan media AR berhasil membuat peserta didik aktif dan tertarik selama kegiatan belajar mengajar, contohnya ketika peserta didik memindai *QR Code* melalui model 3D interaktif pada media AR yang melibatkan eksplorasi materi budaya Indonesia. Seperti saat disajikan model 3D rumah adat, pakaian, makanan, dan alat musik tradisional melalui AR, peserta didik dengan antusias mendekat, memperbesar, memperkecil, memutar objek virtual, dan berdiskusi satu sama lain tentang detail yang mereka lihat. Mereka menunjukkan antusiasme, rasa ingin tahu, dan kerja sama yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis eksplorasi AR. Seperti halnya ketika peneliti meminta peserta didik untuk memindai *QR code* yang terintegrasi pada objek AR, mereka dengan sigap memindai dan berbagi temuan dengan kelompoknya, yang

menunjukkan kemandirian dalam belajar. Berdasarkan pengamatan, peserta didik menunjukkan antusiasme, rasa ingin tahu, dan kerja sama yang tinggi. Meskipun ada sedikit masalah teknis seperti sinyal internet yang tidak stabil atau pemindaian *QR code* pada beberapa perangkat, akan tetapi peserta didik mampu mengatasinya dengan mandiri, seperti halnya bergabung dengan kelompok yang tidak memiliki masalah teknis. Ini menunjukkan kemampuan mereka beradaptasi dengan teknologi baru dan keterampilan pemecahan masalah. Perilaku positif ini sesuai dengan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno dalam Nasrah dan Muafiah (2020) yang terdiri dari adanya semangat dan keinginan untuk mencapai tujuan belajar, harapan dan aspirasi untuk masa depan, apresiasi terhadap pencapaian belajar, aktivitas belajar yang menyenangkan, serta suasana belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, seperti pada gambar berikut ini:

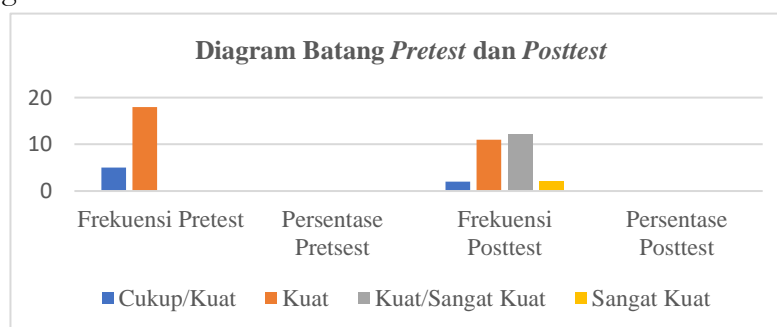


Gambar 2. Implementasi Penggunaan Media AR pada Mata Pelajaran PPKn

Dari penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 1 Karangmekar, penerapan metode eksperimen dengan media *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi *Assemblr Edu* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran PPKn yang melibatkan eksplorasi materi budaya Indonesia melalui model 3D interaktif dan *QR code* secara signifikan berhasil membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahu serta kerja sama yang tinggi. Meskipun terdapat tantangan teknis minor, kemampuan adaptasi dan kemandirian peserta didik dalam mengatasi masalah tersebut semakin memperkuat potensi AR sebagai alat pembelajaran yang inovatif.

Pengaruh Integrasi Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Berdasarkan analisis data, integrasi media *Augmented Reality* (AR) menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar. Sebelum analisis lebih lanjut, instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji instrumen validitas menunjukkan r_{hitung} lebih besar daripada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (0,05), dengan hasil > 0.468 . Adapun uji reliabilitas menunjukkan hasil $0.862 > 0.70$ menegaskan akurasi pengukuran bahwa, instrumen dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar pada kelas sampel. Ketika instrumen angket tersebut digunakan, terjadi peningkatan skor motivasi belajar yang jelas, dari total *pretest* 1293 menjadi *posttest* 1465 untuk 27 peserta didik. Distribusi frekuensi motivasi bergeser dari kategori 'cukup' hingga 'kuat' pada *pretest* menjadi 'kuat' hingga 'sangat kuat' pada *posttest*, menandakan peningkatan motivasi yang signifikan setelah penggunaan AR yang dapat ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Pretest dan Posttest

Sebelum melakukan uji hipotesis, uji prasyarat dilakukan untuk memastikan data memenuhi asumsi parametrik, yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menunjukkan hasil sebelum menggunakan media AR motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V berdistribusi normal, dibuktikan dengan nilai signifikansi (*P-Value*) sebesar 0.716, yang lebih besar dari $\alpha=0.05$. Setelah menggunakan media AR, motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V juga berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi sebesar 0.353, dengan demikian data berdistribusi normal. Adapun hasil uji homogenitas menunjukkan nilai sebesar 0.749. Dengan menggunakan kriteria bahwa jika $P\text{-Value} \geq \alpha = 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) tidak ditolak dan data dikatakan homogen.

Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa ($t_{hitung} 8.175 > t_{tabel} 1.75$) dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak; jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi media AR memang memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar, yang akan dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-6.370	4.049	.779	-7.972	-4.769	-8.175	26	.000

Dari analisis data yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa integrasi media *Augmented Reality* (AR) menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar. Ini terbukti dari hasil uji instrumen validitas (hasilnya > 0.468) dan reliabilitas ($0.862 > 0.70$) menegaskan akurasi pengukuran. Terjadi peningkatan skor motivasi belajar yang jelas, dari total *pretest* 1293 menjadi *posttest* 1465 untuk 27 peserta didik. Distribusi frekuensi motivasi bergeser dari kategori 'cukup' hingga 'kuat' pada *pretest* menjadi 'kuat' hingga 'sangat kuat' pada *posttest*, menandakan peningkatan motivasi yang signifikan setelah penggunaan AR. Hasil uji *paired sample t-test* ($t_{hitung} 8.175 > t_{tabel} 1.75$), setelah memastikan data berdistribusi normal (*pretest* 0.716, *posttest* 0.353 > 0.05) dan homogen ($0.749 > 0.05$), mengkonfirmasi pengaruh positif dan signifikan AR.

Diskusi

Penerapan Metode Eksperimen dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran PPKn

Dari penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 1 Karangmekar, penerapan metode eksperimen dengan media *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi *Assemblr Edu* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran PPKn yang melibatkan eksplorasi materi budaya Indonesia melalui model 3D interaktif dan *QR code* secara signifikan berhasil membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahu serta kerja sama yang tinggi. Meskipun terdapat tantangan teknis minor, kemampuan adaptasi dan kemandirian peserta didik dalam mengatasi masalah tersebut semakin memperkuat potensi AR sebagai alat pembelajaran yang inovatif.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan dampak positif AR terhadap minat belajar. Sanjaya (2024) menemukan bahwa AR di SMPN 4 Pallangga secara signifikan meningkatkan minat belajar melalui pengalaman yang interaktif dan menarik. Demikian pula, sifat interaktif dan visual AR yang diamati sejalan dengan pendapat Mustaqim (2016) yang menekankan potensi AR dalam mengembangkan pemikiran kritis dan pengalaman belajar langsung yang fleksibel. Kemampuan AR menampilkan ide abstrak secara visual terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik, sesuai dengan observasi antusiasme mereka terhadap

materi PPKn. Dukungan tambahan juga datang dari Friendsen (dalam Alfonso, 2021, hlm. 135-136) yang menyatakan bahwa AR memotivasi peserta didik untuk mencoba hal baru demi mencapai tujuan belajar.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa penerapan metode eksperimen menggunakan media AR pada mata pelajaran PPKn di kelas V SDN 1 Karangmekar, telah mengkan perubahan signifikan dalam perilaku belajar peserta didik antusiasme, rasa ingin tahu, dan kerja sama peserta didik yang tinggi yang diamati setelah penerapan AR merupakan dampak langsung dari fitur-fitur interaktif seperti tampilan 3D dan sajian *real-time* dari *QR code*, yang memicu keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi ini berbanding terbalik dengan situasi sebelum AR diterapkan, di mana observasi menunjukkan siswa cenderung pasif, kerap mengobrol, dan kurang semangat mengikuti pembelajaran PPKn. Dengan demikian, penerapan metode eksperimen menggunakan media AR terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar.

Dapat disimpulkan penerapan metode eksperimen menggunakan media *Augmented Reality* (AR), pada mata pelajaran PPKn Kelas V SDN 1 Karangmekar, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajarnya, baik motivasi yang berasal dari internal maupun eksternal peserta didik tersebut, Hal ini, karena media AR menampilkan visual dan fitur-fitur yang menarik sehingga siswa mendapat pengalaman belajar positif dan semangat menjelajahi budaya Indonesia.

Pengaruh Integrasi Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Berdasarkan analisis data, integrasi media *Augmented Reality* (AR) menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar. Ini terbukti dari hasil uji instrumen validitas (hasilnya > 0.468) dan reliabilitas ($0.862 > 0.70$) menegaskan akurasi pengukuran. Terjadi peningkatan skor motivasi belajar yang jelas, dari total *pretest* 1293 menjadi *posttest* 1465 untuk 27 peserta didik. Distribusi frekuensi motivasi bergeser dari kategori 'cukup' hingga 'kuat' pada *pretest* menjadi 'kuat' hingga 'sangat kuat' pada *posttest*, menandakan peningkatan motivasi yang signifikan setelah penggunaan AR. Hasil uji *paired sample t-test* ($t_{hitung} 8.175 > t_{tabel} 1.75$), setelah memastikan data berdistribusi normal (*pretest* 0.716, *posttest* 0.353 > 0.05) dan homogen ($0.749 > 0.05$), mengkonfirmasi pengaruh positif dan signifikan AR.

Temuan ini konsisten dengan berbagai penelitian dan teori relevan. Penelitian Ine Sa'diyah (2025) juga menemukan pengaruh signifikan AR terhadap motivasi belajar, dengan semua indikator motivasi (perhatian 81,85%, relevansi 82,78%, kepercayaan diri 82,14%, kepuasan 85,56%) berada dalam kategori "sangat baik," yang menunjukkan kemampuan AR memicu dan mempertahankan motivasi optimal. Penemuan ini diperkuat oleh Annisa Auliani Nursyafitri (2024) yang menyatakan superioritas media AR dalam meningkatkan motivasi dibandingkan media lain, serta Pradita dkk. (2022) yang berpendapat bahwa AR sangat sesuai untuk meningkatkan motivasi karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif dan interaksi langsung melalui AR menjadikan pembelajaran PPKn lebih menarik dan konkret.

Analisis lebih lanjut menandakan bahwa media *Augmented Reality* (AR) secara signifikan memengaruhi motivasi belajar PPKn peserta didik secara positif yang besar terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar. Ini terbukti dari alat ukur yang valid dan reliabel. Terlihat adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan dari kondisi pra-penggunaan (kategori cukup hingga kuat) ke pasca-penggunaan (kategori kuat hingga sangat kuat) AR, didukung oleh data *pretest* dan *posttest*. Kesimpulan ini diperkuat oleh uji *paired sample t-test* yang secara statistik menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan, setelah data dipastikan berdistribusi normal dan homogen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media AR memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar, kondisi ini tercermin dari angket motivasi belajar PPKn yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah peserta didik menggunakan media AR dibandingkan dari kondisi pra-penggunaan (kategori cukup hingga

kuat) ke pasca-penggunaan (kategori kuat hingga sangat kuat) AR, didukung oleh data *pretest* dan *posttest*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) terhadap motivasi belajar Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode eksperimen menggunakan media *Augmented Reality* (AR), pada mata pelajaran PPKn Kelas V SDN 1 Karangmekar, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajarnya, baik motivasi yang berasal dari internal maupun eksternal peserta didik tersebut, Hal ini, karena media AR menampilkan visual dan fitur-fitur yang menarik sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar positif dan semangat menjelajahi budaya Indonesia.
2. Media AR memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar PPKn peserta didik kelas V SDN 1 Karangmekar, hal ini dilihat dari hasil angket motivasi belajar PPKn peserta didik menggunakan media AR yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan dari kondisi pra-penggunaan (kategori cukup hingga kuat) ke pasca-penggunaan (kategori kuat hingga sangat kuat) AR, didukung oleh data *pretest* dan *posttest*.

REFERENSI

- Alfitriani, W. A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan : JPP*, 31. Online Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/nju/JPP/article/view/30698>.
- Hanikah, D. S. (2018). Efektivitas Project Based Learning (PjBl) Berbasis Transfer Nilai-Nilai Pancasila Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Buku Ajar Pkn SD Bagi Mahasiswa PGSD UMC. *Jurnal Pendidikan Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, Online tersedia: <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/177>.
- Karimuddin, A, M. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI. Online tersedia <https://library.stikesbup.ac.id>.
- Khasanah, U. D. (2021). Pengaruh Collaborative Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sdn 4 Palimanan Timur Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. *e-Journal UMC*, Online tersedia: <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JPS/article/view/2444>.
- Pranata, D. A. (2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Kelas VII Di SMP Swasta Alwasliyah Pinang Baris. *Majalah Ilmiah Methoda*, 333. Online tersedia: <https://ejurnal.methodist.ac.id/index.php/methoda/article/view/2512/1701>.
- Rosilawati, H. D. (2024). Peran Guru dan Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Membaca Siswa kelas II SD Negeri 2 Matangaji Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4. Online tersedia: <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2943/2845>.
- Sari, L. Q. (2019). Self-Leadership And Career Succes: Motivation Of College Lecturers. *Journal Of Leadership In Organizations*, Online tersedia: <https://journal.ugm.ac.id/leadership/article/view/47772>.
- Sugiyono. (2017). In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (pp. 109-110). Bandung: Alfabeta. Online tersedia https://digilib.unigres.ac.id/?p=show_detail&id=43.
- Sukarelawan, T. K. (2024). N-Gain VS Stacking. In *Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya. Online tersedia <https://eprints.uad.ac.id/65575/>.