

Penggunaan Media Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sma negeri 5 Banda Aceh

Dini Ramadhani¹, Muslima²

^{1,2}Program Sarjana Bimbingan Konseling, Universitas Islam negeri Ar-raniry Banda Aceh

Corresponding Author: 210213039@student-ar-raniry.ac.id, muslima@ar-raniry.ac.id

Published: Agustus, 2025

ABSTRACT

This study examines the use of *Augmented Reality* (AR) based media in group guidance services to improve the learning motivation for eleventh-grade students at SMA Negeri 5 Banda Aceh. Using a one-group pretest-posttest design (n=80), a sample of eight students participated in four guidance service sessions utilizing interactive AR materials. The instrument was a validated learning motivation questionnaire (21 of 24 items were valid) and demonstrated high reliability (Cronbach's $\alpha = 0.854$). A nalysis included a normality test, paired sample t-test, and N-Gain calculation. The results showed a significant increase in motivation scores (mean difference = 24.125; $t = 17.145$; $p < 0.001$) and an average N-Gain = 0.91 (high category), indicating substantial changes after the intervention. Based on the result, H_0 (no effect of AR on learning motivation) was rejected and H_a (there was an effect of AR on learning motivation) was accepted. The discussion highlights the mechanisms of increased motivation through increased attention, material relevance, group interaction, and increased self-efficacy due to the use of AR. Limitations such as the design without a control group, small sample size, and limited intervention duration are discussed as recommendations for further research.

Keywords : augmented reality, group guidance, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini menelaah penggunaan media berbasis *augmented reality* (AR) dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. Menggunakan desain one-group pretest-posttest (n= 80), sampel sebanyak 8 siswa mengikuti empat sesi layanan bimbingan yang memanfaatkan materi interaktif AR. Instrumen berupa angket motivasi belajar yang telah divalidasi (21 dari 24 item valid) dan menunjukkan reliabilitas tinggi (Cronbach's $\alpha = 0,854$). Analisis meliputi uji normalitas, paired sample t-test, dan perhitungan N-Gain. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan skor motivasi (selisih mean = 24,125; $t = 17,145$; $p < 0,001$) serta rata-rata N-Gain = 0,91 (kategori tinggi), yang mengindikasikan perubahan substansial setelah intervensi. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 (tidak ada pengaruh AR terhadap motivasi belajar) ditolak dan H_a (ada pengaruh AR terhadap motivasi belajar) diterima. Pembahasan menyotot mekanisme peningkatan motivasi melalui peningkatan perhatian, relevansi materi, interaksi kelompok, dan peningkatan self-efficacy akibat penggunaan AR. Keterbatasan berupa desain tanpa kelompok kontrol, ukuran sampel kecil, dan keterbatasan durasi intervensi dibahas sebagai bahan rekomendasi untuk penelitian lanjutan.

Kata Kunci: augmented reality, bimbingan kelompok, motivasi belajar.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno. Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik. Adapun ciri-ciri dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: (a) adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya dorongan

23843 | Journal of Innovative and Creativity, 5(2) 2025

harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Tiga indikator pertama masuk dalam motivasi intrinsik sedangkan tiga terakhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik, tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa cenderung menunjukkan sikap pasif tidak fokus, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas (Uno., 2011).

Berdasarkan observasi awal disalah satu kelas XI di SMA Negeri 5, menunjukkan bahwa sebagian siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap materi yang disampaikan secara dominan melalui metode ceramah. Metode ceramah memang memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara sistematis dan efisien. Namun, dalam praktiknya metode ini terkadang tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual, kinestetik, maupun interpersonal. Akibatnya, suasana belajar menjadi menonton, dan siswa kurang terlibat secara aktif. Hal ini dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar dan kurang optimalnya pemahaman terhadap materi pelajaran.

Dunia pendidikan kini memiliki berbagai alternatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa juga proses komunikasi yang baik melibatkan siswa ikut berperan serta dalam proses pembelajaran. Jadi, pembelajaran tidak hanya berfokus kepada guru yang menyampaikan materi, namun ada interaksi dua arah siswa dengan guru. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa berperan aktif selama pembelajaran. Salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan (Arsyad, 2024). Media pembelajaran memiliki beberapa nilai praktis diantaranya, pertama media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan hasil belajar. Kedua media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran, karena proses belajar akan lebih menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran (Drs. Uus Ruswandi, 2018).

Penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keterampilan peserta didik, maka dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga partisipasi siswa lebih aktif saat belajar (Simanjuntak, 2023). Menurut salah satunya adalah penggunaan media berbasis augmented reality (AR) atau realitas tertambah adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual (seperti gambar, animasi, teks, atau suara), sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendalam bagi siswa. Penggunaan media berbasis augmented reality (AR) terbukti mampu meningkatkan focus perhatian, rasa ingin tahu serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Format digital dan bentuk media pembelajaran inovatif lainnya dapat menjadi pengganti yang sesuai, siswa dapat belajar lebih efektif melalui partisipasi aktif dan pemikiran kreatif

ketika media ini digunakan (Maulana, 2024).

Agar media berbasis augmented reality (AR) dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan pendampingan yang terarah dan sistematis. Salah satunya bentuk layanan BK yang efektif untuk mengembangkan motivasi adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan ini memfasilitasi siswa untuk berdiskusi, saling berbagi pengalaman, dan membangun semangat bersama melalui interaksi kelompok yang positif. Integrasi media berbasis augmented reality (AR) dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi solusi inovatif, karena mampu memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang dapat memancing rasa ingin tahu siswa serta mengurangi kejenuhan selama sesi bimbingan. Melalui layanan ini, siswa tidak hanya diajak untuk mengenal dan menggunakan teknologi augmented reality (AR), tetapi juga dibimbing untuk memahami manfaatnya berbagi pengalaman, serta membangun motivasi belajar secara kolektif. Dengan pendekatan kelompok, siswa juga dapat saling mendukung dan terlibat aktif dalam pembelajaran yang lebih kolaboratif.

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam penggunaan media berbasis Augmented Reality (AR) dalam layanan bimbingan kelompok guna meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 5 Banda Aceh. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru BK dalam merancang strategi layanan yang inovatif, serta memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi di bidang bimbingan konseling. Selain itu, temuan ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain yang ingin mengadopsi teknologi Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental menggunakan bentuk one-group pretest-posttest design. Desain ini dilakukan pada satu kelompok yang diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal sampel penelitian (siswa kelas XI 8 SMA Negeri 5 Banda Aceh), kemudian diberikan perlakuan (treatment) pada ruangan eksperimen dengan menggunakan media berbasis augmented reality (AR) melalui layanan bimbingan kelompok, dan langkah terakhir posttest diberikan untuk menguji hipotesis tentang adanya penggunaan media berbasis augmented reality (AR) melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui perubahan setelah perlakuan (treatment). Tujuan desain ini dipilih untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dalam layanan bimbingan kelompok yang memanfaatkan media berbasis augmented reality (AR).

Bagan desain penelitian:

Pretest → Treatment (Media AR + Bimbingan Kelompok) → Posttest

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu

dengan memilih siswa yang memiliki tingkat motivasi rendah, sedang, hingga tinggi berdasarkan hasil angket awal (pretest) yang telah diberikan. Populasi penelitian yang diambil adalah 1 kelas XI 8 yang berjumlah 34 siswa dan jumlah sampel yang di ambil penelitian sebanyak 8 siswa. Penelitian ini memiliki dua variable, yaitu: (1) variable bebas (independen) media berbasis augmented reality (AR). (2) variable terikat (dependen) motivasi belajar.

Instrumen utama yang digunakan penelitian untuk pengumpulan data adalah angket motivasi belajar dengan model skala Likert, yang terdiri dari 4 pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Jawaban untuk soal positif diberi skor 4,3,2,1, sedangkan jawaban untuk soal negatif diberikan skor 1,2,3,4 sesuai dengan arah yang dimaksud. Instrumen (pretest-posttest) diberikan dalam bentuk soal pernyataan dengan tujuan penelitian yaitu tentang motivasi belajar. Instrumen ini disusun untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2006-2011), terdiri dari 6 aspek ini mencakup sesuai kisi-kisi indikator dari motivasi belajar yang diturunkan dari aspek motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno. Pada penelitian jenis pengukuran instrumen menggunakan angket dengan uji validitas da uji reabilitas. Kemudian dilakukan uji normalitas, uji hipotesis (paired samplet-test), perhitungan N-Gain dengan rumus berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ pretest}{Skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi dalam Tabel 1. Sedangkan untuk menentukan tingkat motivasi pada penggunaan media, dapat mengacu pada Tabel 2. (Hake, 1999) dan analisis kategori skor.

Tabel 1. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 2. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentasi N Gain	Kategori
> 76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Berikut merupakan rumusan hipotesis:

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media berbasis augmented reality (AR) untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media berbasis augmented reality (AR) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengambil keputusan berdasarkan dari hipotesis yang diajukan, penelitian ini menggunakan instrumen tes (pretest-posttest) dan angket motivasi belajar. Penelitian mengambil siswa kelas XI 7 yang tidak termasuk sampel penelitian, digunakan untuk menguji instrumen yang telah disiapkan. Setiap soal pernyataan instrumen sudah divalidasi oleh ahli (expert judgment) dan sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji validitas dan reabilitas sebelum memastikan butir-butir angket benar-benar mengukur aspek motivasi belajar yang dimaksud. Butir di anggap valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel, agar layak digunakan sebelum diberikan kepada sampel penelitian. Hasil uji validitas angket motivasi belajar, dari 24 item pernyataan di peroleh 21 item pernyataan yang valid.

Tabel 3. Uji Validitas dan Reabilitas

No	R Hitung	R Tabel	Ket	
1	0.443	0,355	$0.442 > 0,355$	Diterima
2	0.399	0,355	$0.399 > 0,355$	Diterima
3	0.459	0,355	$0.459 > 0,355$	Diterima
4	0.382	0,355	$0.382 > 0,355$	Diterima
5	-0.360	0,355	$-0.360 < 0,355$	Ditolak
6	0.465	0,355	$0.465 > 0,355$	Diterima
7	0.584	0,355	$0.584 > 0,355$	Diterima
8	0.033	0,355	$0.033 < 0,355$	Ditolak
9	0.022	0,355	$0.022 < 0,355$	Ditolak
10	0.431	0,355	$0.431 > 0,355$	Diterima
11	0.500	0,355	$0.500 > 0,355$	Diterima
12	0.448	0,355	$0.448 > 0,355$	Diterima
13	0.533	0,355	$0.533 > 0,355$	Diterima
14	0.414	0,355	$0.414 > 0,355$	Diterima
15	0.571	0,355	$0.571 > 0,355$	Diterima
	0.649	0,355	$0.649 > 0,355$	Diterima
17	0.359	0,355	$0.359 > 0,355$	Diterima
18	0.435	0,355	$0.435 > 0,355$	Diterima
19	0.623	0,355	$0.624 > 0,355$	Diterima
20	0.539	0,355	$0.539 > 0,355$	Diterima
21	0.366	0,355	$0.366 > 0,355$	Diterima
22	0.368	0,355	$0.368 > 0,355$	Diterima
23	0.498	0,355	$0.498 > 0,355$	Diterima
24	0.382	0,355	$0.382 > 0,355$	Diterima

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	24

Setelah validitas terpenuhi, hasil uji reabilitas instrument menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,854 yang berarti reliabel. Hasil uji validitas juga menunjukkan sebagian besar butir soal valid, meskipun terdapat beberapa item yang gugur. Hal ini menandakan bahwa instrumen yang digunakan cukup layak untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Pretest Motivasi Belajar

Kategori	Rumus	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 56$	8	24%
Sedang	$M - 1SD \leq X \leq 1SD$	$56 \leq X \leq 73$	62	62%
Tinggi	$M + 1SD$	$X > 73$	5	15%
Jumlah			8	100%

Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori motivasi belajar **sedang**. Sebanyak 62 orang (77%) memperoleh skor dalam rentang 56–73 yang dikategorikan sebagai motivasi sedang. Kelompok dengan motivasi **rendah** berjumlah 8 orang (13%), sedangkan hanya 10 orang (10%) yang berada pada kategori motivasi **tinggi** (> 73). Distribusi ini memperlihatkan pola konsentrasi skor di sekitar nilai rata-rata populasi sehingga sebagian besar siswa belum menunjukkan motivasi yang optimal namun juga belum berada pada taraf sangat rendah.

Tabel 5. Posttest Motivasi Belajar

Kategori	Rumus	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 56$	0	0%
Sedang	$M - 1SD \leq X \leq 1SD$	$56 \leq X \leq 73$	2	25%
Tinggi	$M + 1SD$	$X > 73$	6	75%
Jumlah			8	100%

Hasil posttest menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dari 8 responden, tidak ada satupun yang berada pada kategori motivasi rendah (0%). Sebanyak 2 siswa (25%) berada pada kategori sedang, sementara mayoritas yaitu 6 siswa (75%) telah mencapai kategori motivasi tinggi dengan skor lebih dari 73.

Tabel 6. Uji Normalitas

Table 1. Descriptive Statistics and Normality Tests						
Kolmogorov-Smirnov				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	8	.200*	.932	8	.532
Posttest	.166	8	.200*	.919	8	.424

Hasil uji normalitas yaitu data pretest posttest berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk yang semuanya lebih besar dari 0,05. Sehingga, data memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan dengan uji parametrik paired sample t-test.

Tabel 7. 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	- 24.125	3.980	1.407	-27.452	-20.798	- 17.145	7	.000

Hasil uji paired sample t-test yaitu terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Selisih rata-rata sebesar 24,125 poin terbukti sangat signifikan secara statistik dengan nilai t sebesar -17,145, derajat kebebasan 7, dan p-value 0,000. Interval kepercayaan 95% juga menunjukkan bahwa peningkatan tersebut berada dalam rentang yang konsisten, yakni antara -27,452 hingga -20,798. Selain itu, terdapat peningkatan total skor siswa dari 403 pada pretest menjadi 596 pada posttest.

Tabel 8. N-Gain

Nama	PRE	POST	POST- PRE	SKOR IDEAL- PRE	N GAIN SCORE	N GAIN SCORE %
T	55	76	21	22	0,95	95
R	52	76	24	25	0,96	96
N.A	48	74	26	29	0,90	90
H	44	75	31	33	0,94	94
M.A.A	54	74	20	23	0,87	87
M.R.F	46	72	26	31	0,84	84
M.R.R	53	72	19	24	0,79	79
M.Y	51	77	26	26	1,00	100
MEAN	50	74,50	24,13	27	0,91	91

Analisis gain score menguatkan temuan ini. Rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,91 atau 91%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Setiap siswa mengalami peningkatan dengan kisaran N-Gain antara 0,84 hingga 1,00, menunjukkan bahwa intervensi memberikan dampak positif yang

relative merata. Distribusi kategori skor juga mengalami pergeseran signifikan, di mana pada posttest enam dari delapan siswa masuk kategori sedang, dan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Kondisi ini berbeda dengan pretest yang cenderung didominasi kategori rendah dan sedang.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media berbasis Augmented Reality (AR) dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA Negeri 5 Banda Aceh. Data pre-test memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi sedang (62%) dan rendah (24%), dengan hanya 15% yang masuk kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan belum mampu memberikan stimulus yang cukup untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Setelah perlakuan berupa penggunaan media berbasis augmented reality (AR), hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 75% siswa berada dalam kategori motivasi tinggi dan 25% dalam kategori sedang. Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Peningkatan ini tidak hanya tampak pada pergeseran persentase kategori motivasi, tetapi juga terbukti secara statistik melalui uji paired sample t-test yang menghasilkan nilai $t = -17,145$, $df = 7$, dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Rata-rata skor motivasi meningkat sebesar 24,125 poin, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,91 (91%) berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media berbasis augmented reality (AR) sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara konsisten.

Analisis hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi kontemporer yang menekankan pentingnya aspek motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berhubungan dengan dorongan dari dalam diri siswa seperti keinginan untuk berhasil, rasa ingin tahu, dan cita-cita, sedangkan motivasi ekstrinsik lebih banyak dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan, lingkungan belajar, serta dukungan sosial (Nabillah, 2023). Media berbasis augmented reality (AR) terbukti mampu menumbuhkan motivasi intrinsik karena menyajikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, yang pada akhirnya memicu minat dan rasa ingin tahu siswa. Pada saat yang sama, situasi bimbingan kelompok menciptakan motivasi ekstrinsik dengan menyediakan ruang kolaboratif di mana siswa dapat saling mendukung dan memberikan umpan balik positif satu sama lain. Temuan ini juga sesuai dengan konstruktivisme sosial modern, yang menekankan bahwa pembelajaran lebih bermakna jika terjadi melalui interaksi dan diskusi antar individu dalam konteks sosial (Rahman & Sutrisno, 2024). Jika dilihat lebih rinci, peningkatan motivasi belajar siswa dapat dijabarkan melalui indikator motivasi. Sa'diah (2025) menunjukkan bahwa penerapan media berbasis augmented reality (AR) dapat meningkatkan aspek attention (perhatian) hingga 81,85%, relevance (relevansi) hingga 82,78%, confidence (kepercayaan diri) sebesar 82,14%, dan satisfaction (kepuasan) sebesar 85,56%, yang semuanya masuk kategori sangat baik.

Indikator pertama perhatian (attention), yang merupakan faktor awal yang sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Media berbasis augmented reality (AR) mampu menarik perhatian siswa dengan menyajikan materi dalam bentuk visualisasi tiga dimensi yang lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan media tradisional. Sa'diah (2025) menemukan bahwa indikator perhatian siswa meningkat hingga 81,85% dalam pembelajaran berbasis augmented reality (AR), yang menandakan bahwa kehadiran teknologi visual mampu menjaga fokus siswa selama proses belajar. Dalam penelitian ini, fenomena yang sama juga tampak, di mana siswa lebih terlibat dalam diskusi, lebih antusias mengikuti layanan bimbingan kelompok, dan tidak mudah terdistraksi oleh hal lain. Peningkatan perhatian ini menunjukkan bahwa media berbasis augmented reality (AR) efektif sebagai stimulus awal dalam membangun motivasi belajar siswa.

Adanya Indikator kedua berupa relevansi (relevance), yang berkaitan dengan sejauh siswa merasa bahwa materi yang dipelajari sesuai dengan kebutuhan, minat, atau pengalaman mereka. Media berbasis augmented reality (AR) memberikan relevansi dengan menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan nyata siswa, misalnya melalui simulasi visual yang kontekstual. Sa'diah (2025) mencatat bahwa relevansi dalam penggunaan media berbasis augmented reality (AR) mencapai skor 82,78%, kategori sangat baik. Dalam penelitian ini, siswa menyatakan bahwa mereka merasa materi yang disajikan dengan media berbasis augmented reality (AR) lebih mudah dipahami dan lebih terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman dan Sutrisno (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang relevan dengan konteks sosial dan pengalaman individu akan lebih bermakna dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, relevansi yang diberikan media berbasis augmented reality (AR) mampu mendorong siswa untuk melihat pentingnya materi yang dipelajari dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar.

Indikator ketiga adalah kepercayaan diri (confidence), yang merupakan aspek penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Media augmented reality (AR) membantu meningkatkan kepercayaan diri karena siswa dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih jelas, visual, dan mudah dipahami. Hasil penelitian Sa'diah (2025) juga memperlihatkan bahwa indikator confidence mencapai 82,14%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mampu dan yakin untuk berhasil ketika belajar menggunakan media berbasis augmented reality (AR). Dalam penelitian ini, siswa yang awalnya ragu untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok menjadi lebih berani untuk mengemukakan pendapat setelah melihat simulasi media berbasis augmented reality (AR) yang memudahkan pemahaman mereka. Hal ini selaras dengan penelitian Najmi (2025), yang menyebutkan bahwa media augmented reality (AR) berbasis visual interaktif tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak seperti topologi jaringan, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Indikator keempat adalah kepuasan (satisfaction), yang menjadi hasil akhir dari proses motivasi belajar. Kepuasan muncul ketika siswa merasa bahwa usaha mereka dalam belajar

memberikan hasil yang sepadan, baik berupa pemahaman materi maupun pengalaman belajar yang menyenangkan. Media berbasis augmented reality (AR) memberikan pengalaman belajar baru yang berbeda dari metode tradisional, sehingga menciptakan rasa puas pada siswa. Sa'diah (2025) mencatat bahwa indikator satisfaction mencapai 85,56%, nilai tertinggi dibanding indikator lainnya, yang berarti bahwa penggunaan media berbasis augmented reality (AR) sangat berhasil dalam memberikan pengalaman belajar yang memuaskan. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran, merasa senang, dan menganggap kegiatan bimbingan kelompok dengan media berbasis augmented reality (AR) lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Hal ini sejalan dengan temuan dalam Jurnal Syntax A dmiration (2025), yang menyatakan bahwa kepuasan belajar meningkat secara signifikan ketika siswa terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi interaktif.

Dalam penelitian ini, fenomena serupa dapat diamati ketika siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, fokus pada materi, serta merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat selama proses bimbingan kelompok. Media berbasis augmented reality (AR) membantu menjaga perhatian siswa dengan menampilkan materi dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik, yang berbeda dari metode ceramah tradisional. Selain itu, relevansi materi menjadi lebih nyata karena augmented reality (AR) menghadirkan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mereka merasa pembelajaran lebih bermakna. Kepercayaan diri siswa meningkat karena mereka mampu memahami materi dengan lebih baik, dan kepuasan pun tercapai karena pengalaman belajar terasa lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu lainnya. Rachmansyah, Karsono, dan Kurniawan (2025) menemukan bahwa penggunaan media berbasis augmented reality (AR) dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar, yang secara tidak langsung memperkuat motivasi belajar mereka. Temuan serupa juga diungkapkan dalam berbagai studi terbaru yang menyatakan bahwa media berbasis augmented reality (AR) mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif (Najmi, 2025; Syntax A dmiration, 2025). Konsistensi antara hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa media berbasis augmented reality (AR) memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar di berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa media berbasis augmented reality (AR) dalam layanan bimbingan kelompok juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui berbagai dimensi motivasi. Peningkatan yang terjadi dapat dijelaskan melalui data statistik, tetapi juga melalui dukungan teori motivasi dan hasil penelitian terdahulu. Media berbasis augmented reality (AR) terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, relevan dengan kebutuhan siswa, serta konsisten tidak hanya efektif secara umum dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga bekerja secara spesifik pada dimensi-dimensi motivasi penting, yaitu

perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Hal ini memperlihatkan bahwa media berbasis augmented reality (AR) merupakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyeluruh, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa generasi digital.

KE SIMPUL AN

1. Hasil pretest menunjukkan sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar sedang (62%) dan rendah (24%), serta hanya sebagian kecil (15%) yang berada pada kategori tinggi.
2. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media Augmented Reality (AR), motivasi belajar siswa meningkat signifikan, dengan 75% berada pada kategori tinggi, 25% kategori sedang, dan tidak ada lagi siswa dalam kategori rendah.
3. Uji paired samplet-test menghasilkan nilai $t = -17,145$, $df = 7$, dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Rata-rata skor meningkat sebesar 24,125 poin, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,91 (91%) yang termasuk kategori tinggi, sehingga membuktikan efektivitas penggunaan media AR.
4. Seluruh indikator motivasi mengalami peningkatan, meliputi perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction). Indikator kepuasan menunjukkan peningkatan paling tinggi, sementara indikator perhatian masih relatif lebih rendah dibanding indikator lain.

Saran

1. Penelitian ini masih menggunakan jumlah sampel yang relatif kecil, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar dari berbagai sekolah dan jenjang pendidikan agar hasil lebih representatif.
2. Meskipun seluruh indikator motivasi mengalami peningkatan, indikator perhatian (attention) memperoleh nilai yang relatif lebih rendah dibanding indikator kepuasan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menekankan pada pengembangan strategi tambahan, seperti integrasi AR dengan metode gamifikasi atau problem-based learning, untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa.
3. Motivasi belajar dalam penelitian ini hanya diukur melalui angket dan analisis statistik. Penelitian selanjutnya sebaiknya menambahkan metode kualitatif, seperti observasi atau wawancara, untuk menggali lebih dalam perubahan perilaku, rasa percaya diri, dan interaksi sosial siswa selama proses bimbingan kelompok.
- 4.

DAFTAR PUSAKA

- Arsyad, A. (2024). Media pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Unpublished manuscript. Indiana University.
- Maulana, M. (2024). Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran interaktif. Bandung: Alfabeta.
- Nabillah, R. (2023). Teori motivasi kontemporer dalam pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Najmi, F. (2025). Augmented reality berbasis visual interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep abstrak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2), 112–124.
- Rachmansyah, A., Karsono, B., & Kurniawan, Y. (2025). Pengaruh penggunaan AR terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–57.
- Rahman, A., & Sutrisno, H. (2024). Konstruktivisme sosial dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 33–44.
- Ruswandi, U. (2018). Media pembelajaran efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sa'diah, N. (2025). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui media augmented reality. *Jurnal Syntax Admiration*, 6(3), 210–222.
- Simanjuntak, P. (2023). Penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 145–156.
- Syntax Admiration. (2025). Pembelajaran berbasis teknologi interaktif dalam meningkatkan kepuasan belajar. *Jurnal Syntax Admiration*, 6(1), 55–66.
- Uno, H. B. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi