



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS X DKV
DI SMK NEGERI 1 BUNGO**

Ayu Andini¹, Fauziah², Yogi Irdes Putra³

Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

E-mail : andiniayu016@gmail.com¹, Fauziah.novel@gmail.com², yogiip20@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap motivasi belajar, (2) penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap hasil belajar, dan (3) penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X DKV di SMK NEGERI 1 BUNGO.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, dengan jumlah sampel 71. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket, tes soal, dan dokumentasi. Dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, uji tingkat kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan uji independent t-test pada motivasi belajar didapatkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 12,306 > t_{tabel} 1,994$ dan uji independent t-test pada hasil belajar didapatkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 6,388 > t_{tabel} 1,994$. Maka dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO.

Kata Kunci : Media Teknologi, *Augmented Reality*, Motivasi dan Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine (1) the effect of using augmented reality technology media on learning motivation, (2) the use of augmented reality technology media on learning outcomes, and (3) the use of augmented reality technology media on the motivation and learning outcomes of class X DKV students at SMK NEGERI 1 BUNGO.

The method used in this study is an experimental research method, with a sample size of 71. Data collection techniques used questionnaires, test questions, and documentation. And the data analysis techniques used in this study are validity tests, reliability tests, discrimination tests, difficulty level tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests.

Based on the independent t-test on learning motivation, the sig. value is $0.000 < 0.05$ and the calculated t is $12.306 > t_{table} 1.994$ and the independent t-test on learning outcomes is obtained the sig. value is $0.000 < 0.05$ and the calculated t is $6.388 > t_{table} 1.994$. So it can

be concluded that: There is an influence of the use of augmented reality technology media on the motivation and learning outcomes of class X DKV students of SMK NEGERI 1 BUNGO.

Keywords: Technology Media, Augmented Reality, Motivation and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan merupakan disiplin yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan berfokus pada merancang, mengembangkan, mengelola dan mengevaluasi proses dan sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran (Waruwu dkk, 2024:3). Pembelajaran berbasis teknologi adalah metode pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung dan meningkatkan proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah memanfaatkan alat-alat teknologi untuk membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif dan dapat diakses oleh lebih banyak peserta didik (Manurung dkk, 2024: 132).

Media teknologi adalah alat atau sarana yang berbasis teknologi, yang digunakan untuk menyimpan, menyampaikan atau memproses informasi. Media teknologi menyimpan informasi yang penyampaianannya memanfaatkan kecanggihan teknologi. Media teknologi juga memiliki peran penting baik dalam pendidikan, komunikasi, bisnis maupun hiburan. Contohnya dalam dunia pendidikan media teknologi dapat membantu dalam proses pembelajaran yaitu untuk penyampaian materi, dan mempermudah akses informasi bagi peserta didik maupun pendidik.

Motivasi belajar adalah tindakan yang mendorong kita untuk berusaha kearah tujuan yang lebih baik, sehingga menimbulkan perubahan yang diharapkan. Menurut Delpris (2024:32) Motivasi adalah kekuatan yang mendorong kita untuk bertindak. Motivasi dapat berasal dari dalam diri kita sendiri (intrinsik) atau dari luar diri kita (ekstrinsik). Memahami teori motivasi dapat membantu kita untuk memahami apa yang memotivasi orang lain dan bagaimana kita dapat memotivasi diri kita sendiri untuk mencapai tujuan kita.

Dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik perlu adanya dorongan, dorongan bisa berasal dari pendidik seperti dalam menerapkan metode pembelajaran, cobalah metode pembelajaran yang menarik seperti diskusi dan permainan edukatif, pendidik juga dapat memberikan umpan balik berupa penghargaan seperti pujian agar dapat meningkatkan semangat dan rasa dihargai sebagai peserta didik.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan juga mengalami transformasi signifikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu teknologi yang mulai banyak digunakan dalam konteks pembelajaran adalah teknologi *augmented reality*. *Augmented reality* adalah sebuah teknologi yang mampu menggabungkan antara dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara kedua menjadi sangat tipis (Andani dkk, 2024:9). *Augmented reality* adalah teknologi yang juga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran, dimana dengan menggunakan *augmented teknologi* akan menggabungkan kedua dimensi yaitu nyata dan maya yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran, selain itu juga menambah pengalaman peserta didik

sehingga peserta didik mudah untuk mengerti pembelajarannya.

Dengan tampilan yang menarik, interaktif dan menyenangkan, teknologi *augmented reality* dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, meningkatkan konsentrasi, serta membangun keterlibatan konsentrasi, serta membangun keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar seperti ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller, dimana media pembelajaran harus mampu menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan siswa, membangun rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan dalam belajar. Selain itu penggunaan media teknologi *augmented reality* berpotensi meningkatkan hasil belajar karena peserta didik dapat mengakses materi secara mandiri, berulang, dan dalam berbagai konteks.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana peserta didik mengalami perubahan seperti dalam bentuk perilaku, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Hasil belajar yang baik tentunya mengikuti proses pembelajaran yang baik. Menurut Sulistiasih (2023:1).

Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran belum sejalan secara optimal, baik dari segi metode, media, maupun keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi. Penggunaan media berbasis *augmented reality* dapat menjadi solusi karena memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui visualisasi 3D yang mendekati realistik.

Menghadirkan materi dalam bentuk yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, penggunaan media teknologi *augmented reality* dapat membantu meningkatkan hasil belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami konsep, tetapi juga terdorong untuk lebih aktif, bernalar kritis, dan mengembangkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Awaliyah Agustin dan Hilda Aqua Kusuma Wardhani, 2023) dengan judul penelitian yaitu “*Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang*”, Menjelaskan Hasil penelitiannya bahwa ada pengaruh penggunaan media Augmented Reality (AR) berbantuan aplikasi Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa SMP IT Robbani Sintang Kelas VIII pada mata pelajaran IPA materi sel.

Berdasarkan observasi pada tanggal 13-14 Januari 2025 peneliti menemukan beberapa fakta yang terdapat di lapangan, yaitu pada proses pembelajaran berlangsung mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, beberapa peserta didik terlihat bosan pada saat pendidik menjelaskan di depan kelas, peserta didik cenderung mengobrol dengan teman sebangku dan bermain gadget pada proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mencoba menganalisa hal yang menjadi penyebab masalah di atas, peneliti menyimpulkan penyebab terjadinya masalah di atas adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran yang bersifat monoton atau kurang menarik juga menjadi penyebab peserta didik merasa bosan, dimana penggunaan buku dan modul ajar sebagai sumber belajar,

ditambah dengan metode pembelajaran yang memakai metode ceramah, sehingga tidak ada interaksi yang menimbulkan hal baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan kurangnya motivasi belajar peserta didik juga menimbulkan kemalasan peserta didik untuk belajar yang menyebabkan hasil belajar peserta didik jadi menurun.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan oleh peneliti di atas, maka peneliti berencana untuk melakukan penelitian eksperimen tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X DKV di SMK NEGERI 1 BUNGO”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini memakai metode penelitian eksperimen, metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatmen/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2024:111).

Menurut Joko, dkk (2023:49) Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang menggunakan sampel dan variabel yang ditentukan untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, sampel dikelompokkan ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Peneliti akan menggunakan variabel yang diuji untuk menentukan apakah ada perbedaan dalam hasil yang diharapkan antara kedua kelompok. Penelitian eksperimen dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif suatu intervensi atau program mengevaluasi dampak suatu kebijakan atau menguji hipotesis.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X DKV mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, Sekolah Menengah Kejuruan NEGERI 1 BUNGO, Manggis, Kecamatan Bathin III, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Pelaksanaan penelitian ini adalah rentangan waktu semester genap pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilakukan di SMK NEGERI 1 BUNGO.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas x DKV SMK NEGERI 1 BUNGO yaitu 106 peserta didik.

Sampel penelitian ini adalah kelas X DKV 1 (sebagai kelas eksperimen) dan kelas X DKV 2 (sebagai kelas kontrol) yaitu 71 peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket adalah suatu pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi tentang aspek-aspek yang ada pada responden. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data variabel X yaitu media teknologi *augmented reality*. Angket disusun dengan menggunakan model skala guttman dengan 2 alternative jawaban, yaitu: “Ya” dan “Tidak”

2. Tes Soal

Tes soal merupakan teknik pengumpulan data yang mana menggunakan pertanyaan/soal, yang mana pertanyaan tersebut akan diberikan kepada responden yang harus dijawab, ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan subyek yang dites (diteliti)

3. Dokumentasi

Dokumentasi sangat penting karena dapat menjadi referensi yang berguna untuk penelitian, kita dapat memahami perkembangan pembelajaran yang ada ditempat penelitian, dokumtasi proses atau kegiatan mencatat informasi, data, atau kegiatan yang dilakukan secara rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diteliti normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah kolmogorov-smirnov hal ini dikarenakan sample lebih dari 50.

Tabel 1 Uji Normalitas Motivasi Belajar

Nilai	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Sig.	0,139	0,184

Berdasarkan tabel 1 hasil uji normalitas motivasi belajar diatas, dapat dilihat bahwa signifikan kelas eksperimen sig. 0,139 > 0,05 maka dikatakan berdistribusi normal. Dan signifikan kelas kontrol sig. 0,184 > 0,05 dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Normalitas Hasil Belajar

Nilai	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Sig.	0,200	0,108

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas hasil belajar diatas, dapat dilihat bahwa signifikan kelas eksperimen sig. 0,200 > 0,05 maka dikatakan berdistribusi normal. Dan kelas kontrol sig. 0,108 > 0,05 dikatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti memiliki varian yang homogeny atau tidak.

Tabel 3 Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Statistik	Nilai
Sig. (Based on Mean)	0,895

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas motivasi belajar diatas, dapat dilihat bahwa nilai dari sig. (Based on Mean) 0,895 > 0,05 maka dikatakan varian data homogen.

Tabel 4 Uji Homogenitas Hasil Belajar

Statistik	Nilai
Sig. (Based on Mean)	0,254

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas hasil belajar diatas, dapat dilihat bahwa nilai dari sig. (Based on Mean) 0,254 > 0,05 maka dikatakan varian data homogen.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis diawal bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan Uji Independent Sample T- Test. Uji Independent Sample T-Test adalah salah satu jenis pengujian hipotesis menggunakan uji t yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata yang bermakna antara dua kelompok bebas (independen atau tidak berhubungan satu sama lainnya) serta memiliki data berskala rasio/interval.

a. Uji Independent Sample T-Test Motivasi Belajar

Tabel 5 Uji Independent Sample T-Test Motivasi Belajar

Statistik	Nilai
Sig.	0,000
t <i>hitung</i>	12,306
t <i>tabel</i>	1,994

Setelah dilakukan uji independent t-test pada nilai motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol, didapatkanlah nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan t *hitung* $12,306 > t$ *tabel* 1,994 maka H_0 ditolak berarti variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Yang mana dapat disimpulkan bahwa : Ada pengaruh penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO.

b. Uji Independent Sample T-Test Hasil Belajar

Tabel 6 Uji Independent Sample T-Test Hasil Belajar

Statistik	Nilai
Sig.	0,000
t <i>hitung</i>	6,388
t <i>tabel</i>	1,994

Setelah dilakukan uji independent t-test pada hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, didapatkanlah nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan t *hitung* $6,388 > t$ *tabel* 1,994 maka H_0 ditolak berarti variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Yang mana dapat disimpulkan bahwa : Ada pengaruh penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO.

c. Uji Independent Sample T-Test Motivasi dan Hasil Belajar

Setelah dilakukan uji independent sample t-test pada nilai motivasi dan hasil belajar, menunjukkan bahwa baik motivasi maupun hasil belajar memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan t *hitung* masing-masing 12,306 dan 6,388, lebih tinggi dari t *tabel* 1,994. Dengan itu, penggunaan media teknologi *augmented reality* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO.

Pembahasan

Pada penelitian ini mempunyai 3 variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas berupa media teknologi *augmented reality* dan variabel terikat yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian ini mengambil kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO sebagai populasi yang berjumlah 106 peserta didik, dimana terdiri dari tiga kelas yaitu X DKV 1

berjumlah 35 peserta didik, X DKV 2 berjumlah 36 peserta didik, dan kelas X DKV 3 berjumlah 35 peserta didik. Sedangkan untuk sampel peneliti menggunakan *simple random sampling* dengan cara menggunakan sistem kocokan arisan secara online, dikarenakan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka berdasarkan hasil kocokan arisan secara online didapat untuk kelas eksperimen yaitu kelas X DKV 1 yang berjumlah 35 peserta didik dan kelas kontrol X DKV 2 yang berjumlah 36 peserta didik.

Kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan yang berbeda saat proses belajar, dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus menggunakan media teknologi *augmented reality* sedangkan kelas kontrol dalam pembelajaran tidak diberikan perlakuan khusus. Untuk pengambilan nilai motivasi, dan hasil belajar peneliti menggunakan instrument tes angket motivasi dan tes soal hasil belajar, dimana untuk tes angket motivasi pertanyaan divalidasi terlebih dahulu dikelas X DKV 3 setelah divalidasi, angket diuji validitas dan reliabilitas. Angket yang diberikan pada kelas X DKV 3 sebanyak 30 butir pertanyaan, dan setelah dilakukan validitas, didapatkan angket yang valid sebanyak 25 butir pertanyaan. Untuk tes soal hasil belajar soal divalidasi terlebih dahulu dikelas X DKV 3 setelah divalidasi, soal diuji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Soal yang diberikan pada kelas X DKV 3 sebanyak 30 butir pertanyaan, dan setelah dilakukan validitas, didapatkan soal yang valid sebanyak 25 butir soal.

Setelah didapatkan angket dan soal yang valid, peneliti memulai melakukan penelitian, penelitian ini dilakukan selama enam minggu. Pada minggu pertama peneliti melakukan validasi angket dan tes soal dikelas X DKV 3. Minggu kedua peneliti menyebarkan angket motivasi (sebelum) yang sudah divalidasi kepada peserta didik kelas X DKV 1 dan X DKV 2. Minggu ketiga peneliti memulai pembelajaran pada kelas kontrol dengan mengajar materi sketsa dan ilustrasi, dikelas kontrol peneliti tidak memberikan perlakuan khusus. Pada minggu keempat peneliti mengajar dikelas eksperimen, pada proses pembelajaran materi sketsa dan ilustrasi, peneliti memberikan perlakuan khusus pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media teknologi *augmented reality*. Minggu kelima peneliti memberikan instrument tes angket (sesudah) dan tes soal yang sudah divalidasi kepada peserta didik kelas X DKV 1 dan X DKV 2.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan, dimana nilai motivasi dikelas eksperimen yang menggunakan media teknologi *augmented reality* lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Dimana rata-rata nilai motivasi kelas eksperimen yaitu 75,09 sedangkan kelas kontrol nilai motivasi tanpa perlakuan khusus yaitu 55,33. Sedangkan untuk nilai hasil belajar dikelas eksperimen rata-rata yaitu 81,71 dan kelas kontrol yaitu 71,67. Jadi dapat disimpulkan bahwa media teknologi *augmented reality* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dibandingkan tanpa media pembelajaran. Jika media teknologi *augmented reality* digunakan dengan baik paling tidak ada 4 keunggulan yaitu: pertama memberikan pengalaman baru, peserta didik akan menjadi tertarik untuk belajar, kedua fasilitas pembelajaran, ketiga memberikan motivasi, dimana peserta didik menjadi antusias untuk

belajar, dan keempat membentuk kepercayaan diri membuat pembelajaran lebih seru dan tidak monoton.

Berdasarkan uji independent t-test nilai motivasi belajar didapatkan sig. $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 12,306 > t_{tabel} 1,994$ dan uji independent t-test nilai hasil belajar didapatkanlah nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 6,388 > t_{tabel} 1,994$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dikatakan ada pengaruh penggunaan media teknologi *augmented reality* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X DKV di SMK NEGERI 1 BUNGO.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Hasil uji independent sample t-test pada motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi $0,000 (< 0,05)$ dan $t_{hitung} 12,306 (> t_{tabel} 1,994)$ menandakan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media teknologi *augmented reality* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO.
2. Pengujian terhadap hasil belajar memperlihatkan signifikansi $0,000 (< 0,05)$ dan $t_{hitung} 6,388 (> t_{tabel} 1,994)$, sehingga H_0 ditolak. Artinya, penggunaan media teknologi *augmented reality* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO.
3. Secara keseluruhan, uji independent sample t-test menunjukkan bahwa baik motivasi maupun hasil belajar memperoleh nilai signifikansi $0,000 (< 0,05)$ dengan t_{hitung} masing-masing 12,306 dan 6,388, lebih tinggi dari $t_{tabel} 1,994$. Kesimpulannya, penggunaan media teknologi *augmented reality* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK NEGERI 1 BUNGO.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Awaliyah dan Hilda Aqua Kusuma Wardhani. 2023. "Pengaruh Media *Augmented Reality* (AR) Berbantuan *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Volume 7, Nomor (2):7
- Agustin, Nella dkk. 2021. *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa*, Yogyakarta: UAD Press
- Amruddin, dkk. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Sukoharjo: Pradina Pustaka
- Andani, dkk. 2024. *Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran*, Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Anjarwati, Sri dkk. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Batam: CV. Rey Media Grafika
- Armansyah, 2022. *Kepemimpinan Transfor Nasional, Transaksional dan Motivasi Kerja*, Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka
- Bowo, Iwan Tri dkk. 2024. *Pengantar Ilmu Komputer*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*, DKI Jakarta: Guepedia
- Delpris, Menteng. 2024. *Sudut Pandang dan Motivasi*, Jawa Barat: PT. Adab Indonesia Grub
- Desmas A, dkk. 2023. *Konsep Teknologi-Bagaimana Cara Mata Memandang Teknologi*, Yogyakarta: Cahaya Harapan



- Dongoran, Faisal Rahman dan Abdul Hamid. 2023. *Paradigma Pendidikan diEra Disrupsi Teknologi*, Medan: Umsu Press
- Hermawan, Agus dan Saptono Hadi. 2024. “Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa”. *Jurnal Simki Pedagogia*, Volume 7, Nomor (1):328-340
- Hetharion. 2023. *Strategi Belajar Mengajar*, Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka
- Hilda, dkk. 2023. *Media Pembelajaran SD*, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery
- Iskandar, Akbar dkk. 2023. *Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan*, Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia
- Joko, Dwi dkk. 2023. *Metode Penelitian Terapan*, Yogyakarta: Deepublish Digital
- Kurniawan, Henry dkk. 2024. *Buku Ajar Statistik Dasar*, Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia
- Kusumawati, Intan dkk. 2023. *Pengantar Pendidikan*, Batam: CV. Rey Media Grafika
- Magdalena, Ina. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*, Jawa Barat: CV Jejak
- Mamis, Subria dkk. 2023. *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Manurung, Asrar Aspia dkk. 2024. *Pengantar Pendidikan Teknologi*, Medan: Umsupress
- Masri, dkk. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assembl Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP”. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 4, Nomor (3):209
- Muhtadin, Imam. 2022. *Filsafat Ilmu & Etika Keilmuan*, Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka
- Musfirotun, Rika dkk. 2023. *Platform Belajar Aktif: “Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif”*, Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery
- Nasution, Nurliana dkk. 2022. *Augmented Reality dan Pembelajaran di era Digital*, Jawa Barat: CV. Adanu Abimata
- Nursyafitri, Annisa Auliani dkk. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Syntax*, Volume 5, Nomor (5):1763
- Panggabean, Justice Zeni Zari dkk. 2024. *Teknologi Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Green Pustaka
- Rifai, Husyain dkk. 2024. *Kurikulum Merdeka*, Yogyakarta: Selat Media Patners
- Safitri, Meilani dkk. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital
- Setiawan, Hasrian Rudi dan Darliana Sormin. 2022. *Monograf Strategi Pembelajaran Langsung (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Siswa)*, Medan: Umsu Press
- Setiyanto, Sigit dkk. 2023. *Multimedia dan Sains*, Jawa Barat: Widina Media Utama
- Sihotang, Hotmaulina. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: UKI Press
- Sinulingga, Rudi Salam. 2024. *The Power Of Experiences*, Daerah Istimewa Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media
- Sugiyono. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta
- Sulistiasih. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi



- Sutianah, Cucu. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*, Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media
- Syarifuddin, dan Eka Dewi Utari. 2022. *Media Pembelajaran*, Palembang: Bening Media Publishing
- Telaumbanua, Arozatulo. 2024. *Teori-Teori Belajar dan Penerapannya dalam Pendidikan Agama Kristen*, Yogyakarta: PBMR Andi
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. 2019. Jakarta: BPK RI
- Wasono, Bening Samudra Bayu. 2021. *Strategi dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*, Indonesia: Guepedia
- Waruwu, Yaredi dkk. 2024. *Teknologi Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di era Digital*, Bali: CV. Intelektual Manifes Media
- Zuana, Tasya Yunisha dan Helmi Aziz. 2023. "Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam". *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, Volume 3, Nomor (2):147-152.