

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Annisa Auliani Nursyafitri
NIM 2008832

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Annisa Auliani Nursyafitri

NIM 2008832

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Annisa Auliani Nursyafitri
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ANNISA AULIANI NURSYAFITRI

NIM 2008832

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR


disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Isrok'atun, M.Pd.
NIP. 198105282008012011

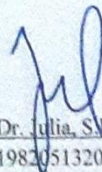
Pembimbing II



Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

ANNISA AULIANI NURSYAFITRI

NIM 2008832


PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh:

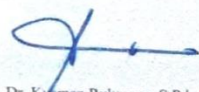
Menyetujui,
Penguji I


Dr. Nordinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001


Menyetujui,
Penguji II


Dr. Ali Nur Achi, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

Menyetujui,
Penguji III


Dr. Kysman Rukmana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112212008011009

Mengetahui:
Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,


Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar Siswa” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Sumedang, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Annisa Auliani Nursyafitri

NIM 2008832

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah SWT, Tuhan seluruh alam. Atas berkah limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Judul dari skripsi ini, yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menggapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang.

Dalam seluruh rangkaian proses penyusunan skripsi ini, penulis menuturkan terima kasih kepada seluruh pihak yang senantiasa ikhlas memberikan motivasi dan dukungan yang sangat berarti. Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan baik itu dari segi gramatika, penulisan maupun lain sebagainya. Maka dari itu, penulis sangat berterima kasih jikalau terdapat masukan berupa kritik maupun saran yang sifatnya membangun. Atas izin dan ridho-Nya penulis ingin mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini dapat berguna sebagai sumber acuan dan mampu meningkatkan pengetahuan baik untuk penulis maupun pembaca. Sekian yang dapat saya sampaikan. Terima kasih.

Sumedang, Mei 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan seluruh alam, karena atas limpahan berkah rahmat, ridho dan karunia-Nya skripsi ini bisa tersusun dengan baik dan tepat waktu. Dalam seluruh rangkaian penyusunan skripsi ini tak luput dari masukkan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dalam penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih dan apresiasi kepada:

1. Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed., selaku Direktur UPI Kampus Sumedang.
2. Bapak Dr. Maulana, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum UPI Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Sumedang.
4. Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang.
5. Ibu Dr. Isrok'atun, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 sekaligus dosen pembimbing akademik yang senantiasa telah menyisihkan waktu dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, arahan, bantuan, masukan, dan dukungan kepada peneliti selama penelitian.
6. Ibu Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa telah menyisihkan waktu dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, arahan, bantuan, masukan, dan dukungan kepada peneliti selama penelitian.
7. Seluruh Dosen Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan serta tuntunan kepada penulis selama perkuliahan, semoga ilmu yang telah diberikan oleh Bapak dan Ibu menjadi berkah.
8. Bapak Asep Permana Setiawan, S.Pd., S.Pd.I., M.M., selaku kepala SDN 102 Cikudayasa yang telah bersedia memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Ibu Yuli, S.Pd., dan Ibu Liska, S.Pd., sebagai guru kelas 6 di SDN 102 Cikudayasa yang telah sukarela menjadi narasumber dalam penelitian.

10. Seluruh peserta didik kelas 6 SDN 102 Cikudayasa yang telah sukarela membantu dan menjadi subjek dalam penelitian.
11. Yang terkasih, panutanku, Ayahanda Dadang Sukarsa terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, selalu sabar mendidik, memotivasi, menasihati, dan memberikan dukungan kepada penulis hingga penulis mampu menyelesaikan masa studinya sampai sarjana. Dan yang terkasih, pintu surgaku, Ibunda Risna Sari yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dan cinta kepada penulis, senantiasa memberikan nasihat, dukungan, semangat, motivasi, dan do'a untuk penulis agar terus menuntut ilmu dan mengembangkan diri.
12. Untuk seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Windi Wahyuni, S.Pd., terima kasih telah meluangkan waktu untuk membantu dan berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, mendukung, menghibur, memberikan arahan dan masukan kepada penulis, mendengarkan keluh kesah serta memberikan semangat kepada penulis untuk pantang menyerah.
13. Sahabat tercinta penulis (Destiyanti Putri, Alin Parliana H, dan Diani Safitri) yang senantiasa menjadi tempat terbaik untuk berkeluh kesah, memberikan dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis untuk terus mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena sudah menjadi sosok sahabat seperti saudara yang selalu ada dalam setiap proses penulis.
14. Teman-teman PGSD 2020 yang telah menimba ilmu dan berjuang bersama sewaktu perkuliahan.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Annisa Auliani Nursyafitri. Terima kasih karena telah mampu berusaha dan berjuang hingga titik ini. Mampu mengendalikan diri sendiri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah dalam sesulit apapun proses yang dilalui. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah berani bertanggung jawab untuk menyelesaikan dan memaksimalkan apa yang telah dimulai. Tetap semangat untuk terus berproses, bersyukur dan rendah hati.

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh
Annisa Auliani Nursyafitri
2008832

Rendahnya motivasi belajar pada siswa dikarenakan kurangnya penguasaan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran masih banyak yang berpusat kepada guru terutama pada pembelajaran IPS. Padahal pada pembelajaran abad 21, guru sudah seharusnya mampu menyesuaikan kondisi pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kemajuan teknologi. Supaya siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa kelas 6 sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, kuasi eksperimen desain dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa SDN 102 Cikudayasa berjumlah 502 siswa dengan sampel penelitian siswa kelas 6B berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas 6C berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol di SDN 102 Cikudayasa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil rerata angket motivasi kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 62,04 dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional sebesar 53,80. Dari hasil tersebut terbukti bahwa adanya perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan media konvensional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, namun media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* lebih unggul dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, motivasi belajar, media pembelajaran, pembelajaran IPS

ABSTRACT

THE IMPACT OF USING AUGMENTED REALITY-BASED EDUCATIONAL MEDIA ON THE MOTIVATION OF STUDENTS IN PRIMARY SCHOOL

By

Annisa Auliani Nursyafitri

2008832

Since teachers are still mostly in charge of teaching, especially when it comes to social studies instruction, students' lack of enthusiasm to study is a result of their inability to effectively use learning resources. In fact, in 21st century learning, teachers should be able to adapt learning conditions that are integrated with technological advances. So that students can increase learning motivation, teachers can use Augmented Reality-based learning media. Augmented Reality as a educational media is expected to be able to increase student learning motivation. The aim of this research is to determine the influence of using Augmented Reality-based learning media on the learning motivation of grade 6 elementary school students in social studies learning. This research uses a quantitative approach, Quasi Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The population in this research were all students at SDN 102 Cikudayasa, totaling 502 students and the sample for this research was 25 students in class 6B as the experimental class and 25 students in class 6C as the control class at SDN 102 Cikudayasa. The data collection techniques used were tests, questionnaires and interviews. Based on the results of data analysis, it proves that Augmented Reality-based educational media has an effect on students learning motivation. This is proved by the results that the experimental class average motivation questionnaire score was 62.04 greater than that of the control class which using conventional educational media at 53.80. From these results it's proven that there is a difference in influence between the us of Augmented Reality-based educational media and conventional media to increase student learning motivation. Both media can boost students motivation to learn, but Augmented Reality-based educational media can do it more effectively. So it can be concluded that the use of Augmented Reality-based educational media has an effect on motivation learning students.

Keywords: Augmented Reality, learning motivation, educational media, social studies

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Struktur Organisasi.....	6
1.6. Target Luaran.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Pembelajaran IPS	9
2.2. Materi Benua	10
2.3. Penggunaan Media Pembelajaran.....	11
2.3.1. Media Pembelajaran.....	11
2.3.2. Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	14

2.4.	Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS	17
2.4.1.	Pengertian Motivasi Belajar	17
2.4.2.	Teori Motivasi Belajar	19
2.4.3.	Urgensi Motivasi Belajar	21
2.4.4.	Indikator Motivasi Belajar	22
2.5.	Penelitian Yang Relevan	24
BAB III METODE PENELITIAN.....		26
3.1.	Desain Penelitian	26
3.2.	Populasi dan Sampel	27
3.2.1.	Populasi Penelitian	27
3.2.2.	Sampel Penelitian.....	27
3.3.	Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.4.	Definisi Operasional.....	28
3.4.1.	Pengaruh.....	28
3.4.2.	Media Pembelajaran.....	28
3.4.3.	Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i>	29
3.4.4.	Motivasi Belajar	29
3.5.	Instrumen Penelitian	30
3.6.	Prosedur Penelitian.....	38
3.7.	Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1.	Hasil.....	44
4.1.1.	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
4.1.2.	Analisis Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
4.1.3.	Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	47
4.1.4.	Analisis Data Hasil Angket Motivasi Belajar siswa	48

4.2. Pembahasan	53
4.2.1. Motivasi Belajar Siswa	54
4.2.2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	55
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	58
5.1. Simpulan.....	58
5.2. Implikasi.....	59
5.3. Rekomendasi	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	67
RIWAYAT HIDUP	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	32
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	34
Tabel 3.4 Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	36
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket	36
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara untuk Guru	37
Tabel 3.7 Prosedur Penelitian.....	39
Tabel 4.1 Hasil Analisis Data <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest-Posttest</i>	47
Tabel 4.4 Sistem Penilaian Angket.....	47
Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
Tabel 4.6 Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.7 Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Siswa.....	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar Siswa	52
Tabel 4.10 Hasil <i>Uji Independen Sample T Test</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>QR Augmented Reality</i>	15
Gambar 2.2 Tampilan <i>Augmented Reality in marker / scan</i>	15
Gambar 2.3 <i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran	16
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> (Sugiyono, 2019)	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Jadwal Penelitian	67
Lampiran 2: Lembar Instrumen Tes (<i>Pretest – Postest</i>).....	69
Lampiran 3: Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa.....	72
Lampiran 4: Lembar Instrumen Wawancara Guru.....	75
Lampiran 5: Rekap Data Hasil <i>Pretest-Postest</i>	77
Lampiran 6: Rekap Data Hasil Angket Motivasi Belajar.....	78
Lampiran 7: Dokumentasi.....	79
Lampiran 8: Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 9: Surat Balasan Penelitian	81
Lampiran 10: Media <i>Augmented Reality</i>	82
Lampiran 11: <i>Letter of Acceptance</i> Jurnal <i>Syntax Admiration</i>	83
Lampiran 12: Artikel yang Telah Terbit	84
Lampiran 13: Lembar Monitoring Pembimbingan Skripsi.....	85

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, C., & Rahayu, P. Y. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Edutainment Untuk Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bagi Masyarakat, IPMAS*, 3(2), 88–96.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEW. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Aruningsih, K. A. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. *SENADA (SEMINAR NASIONAL DESAIN DAN ARSITEKTUR)*, 2, 176–182.
- Agustin, P., & Permatasari, R. I. (2020). Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) Pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184.
- Amanatullah, Y. D., Mufarokha, L. I., & Williana. (2020). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN CTL TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS XI SMK GONDANG WONOPRINGGO. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 1(1), 83–88.
- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *JURNAL LENSA PENDAS*, 8(1), 9–16.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abrahan Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *AKSARA : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61–66.

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0,”* 93–97.
- Fitria, Y., Kenedi, A. K., & Syukur, S. K. (2021). The Effect Of Scientific Approach On Elementary School Students’ Learning Outcomes In Science Learning. *JPSD*, 7(1), 78–90.
- Ghani, S., & Zharfa, M. (2020). Pengaruh Penghapusan Ujian Nasional Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 184–196.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Hidayat, A., & Asmalah, L. (2020). Augmented Reality pada Smartphone untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Mengurangi Kecemasan Matematika. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, IX(2), 187–195.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>
- Indah Permata Sari, R. (2014). *HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN II PETANG JAKARTA TIMUR: Vol. II* (Nomor 1).
- Indriyani, L. (2019). Pemannfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 17–26.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Leliavia. (2023). *LITERATURE REVIEW: MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI INOVASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. 4(1).

- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
- Meri, M., Enawaty, E., Masriani, M., Muharini, R., & Ulfah, M. (2022). Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar IPA Siswa Selama Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(1), 21. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v10i1.5176>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95–105.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhaemin, B. (2013). Urgensi Motivasi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Adabiyah*, 13(1), 47–54.
- Mujianto, H. (2019). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Mujiono, M., & Sarah, S. (2021). Android-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Achievement. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(2), 115. <https://doi.org/10.20527/bipf.v9i2.8660>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>

- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DARING MAHASISWA PADA MASA PANDEMIK COVID-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Parni. (2020). PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Cross-Border : Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96–105.
- Pradana, R. W. (2020). PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI INDONESIA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *FACTOR M*, 4(1), 77–90.
- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (TGT): Improve Motivation Of Studying Social Study Elementary School Students. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17–20.
- Ridho, M. (2020). Teori Motivasi McClelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran PAI. *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1–16.
- Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2017). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK. Dalam *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 4, Nomor 2).
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41.
- Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar dan Solusi Penanganan Pasa Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13(2), 14–21.
- Saufi, I. A. M., & Rizka, M. A. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan :*

- Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>
- Siregar, A. D., & Harahap, L. K. (2020). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING TERINTEGRASI MEDIA KOMPUTASI HYPERCHEM PADA MATERI BENTUK MOLEKUL. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1925. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1925-1931>
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Edunomika*, 7(1), 1–13.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Susilawati, F., Subekti, A., Karitas, D. P., & Kusumawati, H. (2018). *Bumiku : Buku Guru/Kemertrian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Syam, A. S., Ismail, W., & Ali, A. (2021). MEDIA AUGMENTED REALITY DAN POWER POINT SERTA PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal BINOMIAL*, 4(2), 95–108.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Junwinanto, Ed.). Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Junwinanto, Ed.; 1 ed.). Bumi Aksara.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zainal, H. (2022). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 97–101.