

Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP

Masri¹, Dewi Surani², Ade Fricticarani³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Serang, Banten, Indonesia

¹masri@mahasiswa.binabangsa.ac.id

²dewi.surani@binabangsa.ac.id

³adefricticarani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon, khususnya pada topik sistem pencernaan manusia. Minat belajar yang kuat pada subjek ini dianggap penting untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa dalam bidang sains. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling*, sampel penelitian terdiri dari satu kelas di SMP Negeri 12 Cilegon yang terdiri dari 35 siswa. Dengan diberikan perlakuan menggunakan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam pembelajaran tentang sistem pencernaan manusia. Data minat belajar dikumpulkan menggunakan kuesioner setelah intervensi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji validitas, uji normalitas, uji regresi linier sederhana, uji t dan uji koefisien determinasi (R^2) untuk membandingkan perbedaan minat belajar antara menggunakan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* memiliki dampak positif yang signifikan pada minat belajar siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality Assemblr Edu* menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam minat belajar. Temuan ini memberikan bukti bahwa teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada subjek IPA, khususnya dalam konteks sistem pencernaan manusia.

Kata Kunci: *Media, Augmented Reality, Minat Belajar*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Masri

Strata 1 (S1), Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bina Bangsa

Jl. Raya Serang – Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42124

masri@mahasiswa.binabangsa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berperan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansi-instansi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah. Karena itu sekolah hendaknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas.

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada *era society 5.0* dalam dunia pendidikan harus siap menghadapi tantangan karena kecanggihan teknologi yang sangat maju. Sehingga dengan melihat kondisi tersebut tenaga pendidik di Indonesia harus bisa mempersiapkan metode-metode pembelajaran yang mempunyai daya tarik pada peserta didik (Amirudin, 2019). Bagi seorang guru, dalam menghadapi berbagai macam problematika pendidikan merupakan sebuah tantangan tersendiri dan guru memiliki kewajiban untuk mencari dan menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Nurlaila (2018), menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan guru berada di garda terdepan yang memegang peranan penting dan merupakan salah satu faktor kunci dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam pemilihan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang cocok dengan materi ajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Mangelep, 2017).

Penggunaan gambar diam yang tersedia dalam buku teks pelajaran LKS membuat siswa cenderung pasif dan kurang interaktif karena media gambar tidak mampu memberikan respon timbal balik, kurang terlihat nyata dan kurang menarik. Padahal untuk menunjang materi pelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih menimbulkan banyak tantangan, metode ceramah masih menjadi dominasi dalam pemilihan strategi

pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, padahal subjek dalam proses pembelajaran masih bersifat konkret dalam penalarannya sehingga perlu adanya media pendamping pembelajaran. Seharusnya materi yang diajarkan harus bersifat konkret melalui media pembelajaran, dengan mempergunakan indera yang dialami oleh siswa secara langsung, bukan bersifat konsep teoritis.

Dalam pendidikan masa lalu, guru merupakan satu - satunya sumber belajar bagi peserta didik sehingga kegiatan pendidikan cenderung masih tradisional. Perangkat teknologi penyebarannya masih sangat terbatas dan belum memasuki dunia pendidikan. Akan tetapi lain halnya sekarang, Pada zaman ini pendidik sudah memiliki kewajiban untuk beradaptasi dengan adanya perkembangan iptek yang cukup pesat dan memanfaatkannya dengan semaksimal mungkin sebagai sarana pembelajaran untuk menunjang kualitas belajar para peserta didik (Nurlaeli, 2020).

Augmented Reality adalah hasil teknologi yang mampu menggabungkan dunia maya dan dunia nyata yang bisa dipergunakan oleh seorang guru karena mampu memproyeksikan sesuatu yang abstrak sehingga bersifat interaktif (Kishino, 2017). Penggunaan AR sangat menarik dan memudahkan penggunaannya dalam mengerjakan sesuatu hal. Metode *Augmented Reality* juga memiliki kelebihan dari sisi interaktif karena menggunakan Marker untuk menampilkan objek tiga dimensi (3D) tertentu yang diarahkan ke kamera *Smartphone*. Berdasarkan jurnal tersebut teknologi AR dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam menjelaskan materi kepada siswa. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Oleh karena itu guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya diperlukan minat untuk dapat memahami suatu penjelasan materi. Minat besar pengaruhnya dalam belajar, oleh karena itu dalam memberikan penjelasan, guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik apalagi pada saat pembelajaran karena bila pembelajaran yang dibawakan oleh guru tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan adanya minat belajar, maka peserta didik akan lebih mudah berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan (Tiwow, 2020). Salah satu *platform AR* yang populer adalah *Assemblr Edu*, yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan menggabungkan objek virtual dengan dunia nyata melalui perangkat *mobile*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan terkait minat belajar siswa di SMP Negeri 12 Cilegon melalui angket *pretest* terhadap 35 siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA masih terkendala dengan minimnya metode pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik belum memahami materi yang disampaikan secara maksimal. Menurut Ibu Putri Amelia selaku Guru IPA kelas VIII mengatakan bahwa proses pembelajaran di SMP Negeri 12 Kota Cilegon masih bersifat konvensional. Metode yang diajarkan oleh guru selama ini masih terbatas dengan teori-teori dan media yang digunakan masih berupa buku pegangan LKS, papan tulis, dan *slide* presentasi sederhana. Dengan media pembelajaran yang digunakan tersebut mempengaruhi minat belajar siswa dan siswa suka bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) seharusnya siswa yang lebih aktif belajar, sehingga siswa akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya serta lebih dapat memahami pembelajaran dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah menggunakan media *Augmented Reality Assemblr Edu*. Berdasarkan situasi dan kondisi tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon (Studi Kasus : Sistem Pencernaan Manusia).

Berdasarkan masalah yang akan diteliti dapat dihasilkan hipotesis dari penelitian ini adalah Terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality Assemblr Edu* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon dan Terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality Assemblr Edu* pada pembelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon.

Berdasarkan uraian hipotesis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa apakah dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Augmented Reality Assemblr Edu* terdapat pengaruh atau tidak terdapat pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

2. PEMBAHASAN

2.1. Media Pembelajaran dalam Pendidikan 4.0

Media pembelajaran keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai alat penyalur atau alat bantu bahan ajar guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Senada dengan pendapat Adam (2015) yang berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah suatu alat atau perangkat berupa fisik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai penyampai pesan untuk mempermudah dalam pemahaman konsep yang ada.” Jadi, media

pembelajaran adalah seperangkat alat yang diaplikasikan oleh guru dalam membantu pembelajaran agar lebih menarik, mempermudah materi pelajaran, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat vital keberadaannya selain adanya fasilitator (guru) dan pembelajar (siswa), jadi media merupakan pengantara atau perantara pesan pada proses pembelajaran.

Dewi Surani (2019 : 463) berpendapat bahwa teknologi pendidikan sangat berperan dalam revolusi pendidikan yang terjadi. Terutama pada revolusi pendidikan abad 21 dan lebih khusus lagi pada revolusi keempat yang dikenal dengan pendidikan 4.0. Pada tahap keempat ini fungsi guru bukan lagi sebagai sentral dalam pembelajaran atau *teacher-centered*, namun berubah menjadi *students-centered* dimana guru menjadi fasilitator bagi penyediaan kebutuhan belajar peserta didik dalam upayanya melaksanakan “bagaimana belajar” dengan menyiapkan sumber dan media pembelajaran, yang diperuntukkan bukan saja bagi peserta didik di sekitarnya melainkan juga yang jarak keberadaannya jauh secara fisik.

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar. Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Rohani (2019) adalah sebagai berikut :

- a. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
- b. Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkret.
- c. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton.
- d. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.

2.1.1. Manfaat Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran

Seorang guru terbaik adalah yang mampu memberikan pembelajaran, memberikan inspirasi kepada peserta didik, kepada dirinya sendiri, dan mampu menyesuaikan dengan tuntutan jaman seperti sekarang. Menghadapi revolusi industri 4.0, seorang guru harus mampu beradaptasi dengan berbagai kemajuan budaya, teknologi dan dituntut untuk berinovasi agar bisa memberikan pendampingan, dan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Adapun manfaat dari penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.
- b. Memberikan pemahaman konsep yang lebih jelas melalui visualisasi 3D yang lebih realistis.
- c. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep yang diperoleh dalam situasi nyata.
- d. Meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menyusun ide dan membuat karya.

2.1.2. Tantangan Penggunaan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran

Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan. Manajemen waktu yang efektif adalah salah satunya, memerlukan sumber daya manusia yang kompeten dalam pengembangan dan pengoperasian teknologi *Augmented Reality* dan keamanan menjadi perhatian. Pihak sekolah perlu terus meningkatkan kualitas guru dengan lebih banyak memberikan pelatihan terhadap guru, baik didalam maupun luar sekolah guna meningkatkan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran di kelas agar lebih efektif (Dewi Surani & Miftahudin, 2018).

Fitriana M. Sabir (2022) melakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* (AR)” Untuk Peserta Didik Kelas VII MTs Guppi Bontomanai Kab. Bulukumba. Penelitian ini bertujuan bagaimana merancang, mengimplementasikan Aplikasi Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk Peserta Didik Kelas VII MTs Guppi Bontomanai Kab. Bulukumba, dan mengetahui tingkat pemahaman konsep peserta didik setelah aplikasi ini digunakan. Tingkat pemahaman konsep peserta didik setelah adanya aplikasi ini meningkat, hal ini dapat dilihat dari hasil tes dengan rata-rata 74.5 yang masuk dalam kategori pemahaman “Tinggi” dibandingkan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dengan rata-rata 51.5 yang masuk dalam kategori pemahaman “Sedang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih banyak menjawab soal dengan benar setelah menggunakan aplikasi dibanding sebelum menggunakan aplikasi atau dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya.

Penggunaan media *Augmented Reality* sebagai alat untuk belajar di institusi akademik masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa tantangan ini termasuk memerlukan sumber daya manusia yang kompeten dalam pengembangan dan pengoperasian teknologi *Augmented Reality* dan membutuhkan waktu pengembangan yang relatif lama dan harus dilakukan oleh tim yang terlatih.

3. METODE PENELITIAN

Sugiyono (2019) berpendapat bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, sehingga dalam metode penelitian ini terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *deskriptif* dengan pendekatan *Kuantitatif*. Penelitian *deskriptif kuantitatif* adalah salah satu

jenis penelitian *kuantitatif* non eksperimen yang tergolong mudah. Penelitian ini menggambarkan data *kuantitatif* yang diperoleh menyangkut keadaan subjek atau fenomena dari sebuah populasinya. Instrumen penelitian yang sering digunakan pada penelitian ini adalah angket yang berisi beberapa item pertanyaan tentang persepsi terhadap masalah penelitian. Metode *deskriptif kuantitatif* dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dari sebuah sekolah dengan cara alamiah (bukan buatan), dengan mengedarkan sebuah kuesioner untuk melakukan pengumpulan data. Tujuan metode penelitian ini untuk memberikan gambaran kepada peneliti tentang bagaimana penelitian dilakukan, sehingga permasalahan dapat diselesaikan. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu simple random sampling atau pengambilan sampel penelitian secara acak sederhana. Pada penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 12 Cilegon dengan jumlah 35 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengaruh penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon (studi kasus: sistem pencernaan manusia) menggunakan studi dokumentasi, observasi, dan kuesioner (angket) respon siswa.

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan test-test statistik. Data yang dianalisis didapatkan dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik sebagai responden penelitian. Skala yang digunakan dalam kuesioner yang disebar kepada responden menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5. Kuesioner /angket media pembelajaran *Augmented Reality Assemblr Edu* terdiri dari seperangkat pernyataan tertulis sebanyak 20 butir pernyataan yang dibagikan kepada peserta didik kelas VIII B untuk dijawab sesuai dengan pedoman ketentuan jawaban. Pedoman ketentuan jawaban angket menggunakan skala *likert* dengan alternatif jawaban sebanyak 5 yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah menggunakan media *Augmented Reality Assemblr Edu*. Hasil penelitian ini diperoleh dari data instrumen angket. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X dan Variabel Y. Adapun variabel X yaitu media *Augmented Reality Assemblr Edu* dan Variabel Y yaitu minat belajar. Instrumen angket digunakan oleh peneliti untuk mengukur media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality Assemblr Edu*.

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen angket yang akan digunakan. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 12 Kota Cilegon dengan jumlah 35 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen.

4.1. Uji Validasi Ahli

Uji validasi ahli dilakukan dengan mengisi angket yang sudah disediakan peneliti untuk masing-masing validator, hasil dari angket yang diperoleh kemudian dihitung untuk mengetahui kelayakan media.

4.1.1. Validasi Ahli Materi

Data validasi ahli materi pembelajaran terhadap kualitas aspek penilaian materi ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.
Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1	Pembelajaran	20	25
2	Materi	28	35
	Total	48	60
	Rerata Persentase	80%	

Pada tabel 1 hasil data validasi ahli aspek penilaian materi tersebut memiliki persentase rata-rata sebesar 80%, Jika dikonversikan dengan tabel kriteria kelayakan uji validasi ahli materi ini berada pada kualifikasi **baik**. Data yang diperoleh dari validasi ahli materi pembelajaran memiliki kesimpulan hasil validasi ahli materi dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan tanpa revisi.

4.1.2. Validasi Ahli Media

Data validasi ahli media pembelajaran terhadap kualitas aspek penilaian media ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1	Pewarnaan	8	10
2	Tampilan pada layar	33	40
3	Penyajian	9	10
Total		50	60
Rerata Persentase		83,3%	

Berdasarkan tabel 2 hasil uji validasi ahli media *Augmented Reality Assemblr Edu* diperoleh persentase rata-rata sebesar 83,3%. Jika dikonversikan dengan tabel kriteria kelayakan uji validasi ahli media ini berada pada kualifikasi **baik**. Data yang diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran *Augmented Reality* memiliki kelemahan-kelemahan: *slide* atau gambar pengangguran. Langkah-langkah yang direkomendasikan adalah: a) *background* dan tulisan perlu diubah warnanya; b) perhatikan perpaduan antar warna tulisan dan *background*.

4.1.3. Validasi Ahli Bahasa

Data validasi ahli bahasa terhadap kualitas aspek penilaian bahasa yang digunakan ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Bahasa	32	40
Total		32	40
Rerata Persentase		80%	

Pada tabel 3 hasil data validasi ahli aspek penilaian materi tersebut memiliki persentase rata-rata sebesar 80%, Jika dikonversikan dengan tabel kriteria kelayakan uji validasi ahli bahasa ini berada pada kualifikasi **baik**. Data yang diperoleh dari validasi ahli bahasa pembelajaran memiliki kesimpulan hasil validasi ahli bahasa dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan tanpa revisi.

4.2. Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov

Ketentuan untuk menguji normalitas yaitu dengan mengecek nilai residual pada bagian *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Bila nilainya $> 0,05$ (atau nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 5%), maka dikatakan residual berdistribusi normal. Namun apabila nilainya $< 0,05$ (atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 5%), maka dikatakan residual berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.
Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardi zed Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.64816817
Most Extreme	Absolute	.143
Differences	Positive	.137
	Negative	-.143
Test Statistic		.143
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Data Primer (diolah), 2023

Dari hasil yang diperoleh, maka residual penelitian yang terdiri atas variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yaitu pada nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih besar dari 5% dengan nilai $0,069 > 0,05$. Maka hasil yang diperoleh adalah normal (terdistribusi secara merata).

4.3. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier merupakan salah satu metode di dalam statistik untuk menggambarkan keterkaitan antara variabel yang satu dengan variabel lainnya, dimana salah satu variabel merupakan variabel bebas dan variabel lain merupakan variabel terikat. Pengujian regresi linier sederhana untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel dependen yaitu media *Augmented Reality Assemblr Edu* (X) terhadap variabel independen yaitu minat belajar siswa (Y).

Tabel 5.
Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
	Coefficients ^a			Beta	
1 1 (Constant)	84.914	1.654		51.347	.000
Media_AR	.590	.123	.641	4.799	.000

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Persamaan liniernya : $Y = a + bX$

a : angka konstan dari unstandarlized coefficients dengan nilai sebesar 84,914, jika media pembelajaran di anggap nol (0), maka skor minat belajar akan sama dengan 84,914.

bX : angka koefisin regresi dengan nilai 0.590, jika skor media pembelajaran meningkat 1 poin, maka skor minat belajar akan meningkat sebesar 0.590.

Berdasarkan data diatas maka media pembelajaran (X) berpengaruh positif terhadap (Y) dengan persamaan regresi $Y = 84,914 + 0.590 X$.

4.4. Uji T-Test

Pengujian T-Test bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas secara terhadap variabel terikatnya. Hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah:

Tabel 6.
Uji T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	13.048	.001	001	68	.000	22.457	2.807	16.856	28.058
	Equal variances not assumed			8.001	61.461	.000	22.457	2.807	16.845	28.069

Pada tabel 6 ditampilkan hasil uji T-Test yang dapat dipergunakan untuk memprediksi kontribusi aspek - aspek media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Dari penghitungan didapat *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai *Sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran (X) dengan signifikan memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar (Y). Sehingga model regresi yang didapatkan layak digunakan untuk memprediksi. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

4.5. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran (X) menjelaskan minat belajar (Y) yang dilihat melalui R Square atau (R^2). Adapun hasil uji determinasi adalah sebagai berikut:

Tabel 7.
Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.641 ^a	.411	.393	9.784
a. Predictors: (Constant), Media_AR				

Tabel di atas didapat nilai R Square 0,411 (41,1%), ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi yang didapatkan dimana variabel independen yaitu media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap variabel dependen minat belajar sebesar 41,1%. Sedangkan sisanya 58,9% dijelaskan oleh faktor atau variabel lain yang tidak diketahui dan tidak termasuk dalam analisis regresi ini. Artinya berdasarkan tabel interpretasi koefisiensi determinasi (Ghozali, I. (2018), maka variabel bebas (X) memiliki pengaruh “Sedang” terhadap variabel terikat (Y).

4.6. Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

Hasil uji T-Test menunjukkan bahwa, variabel media *Augmented Reality Assemblr Edu* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 0,05 pada taraf signifikansi 5%, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,000 < 0,05$), sehingga nilai tersebut signifikan. Selain itu, karena nilai tersebut bernilai positif maka dapat dinyatakan bahwa variabel media *Augmented Reality Assemblr Edu* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwi Pugi Febriningrum dan Sri Mastuti Purwaningsih (2022) berjudul “Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kedua variabel. Besar pengaruh dalam penelitian dapat dilihat dari R Square pada tabel model summary dengan nilai sebesar 0,27 atau 27%. Dengan demikian, hasil analisa data menunjukkan bahwa Aplikasi *Assemblr Edu* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya.

4.7. Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Setelah Menggunakan Media *Augmented Reality Assemblr Edu*

Hasil penelitian ini berhasil membuktikan adanya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII dengan menggunakan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dengan dibuktikan uji statistik uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan media *Augmented Reality Assemblr Edu* (X) memiliki pengaruh terhadap minat belajar (Y) sebesar 41,1% maka terbukti bahwa media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality Assemblr Edu* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan analisis di atas, variabel media *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon. Hasil penelitian ini di dukung oleh berbagai teori dari para ahli dan penelitian yang relevan. Faktor *Augmented Reality* mempengaruhi minat belajar siswa. Teori ini didukung oleh Wijaya Purnama dan Tanuwijaya (2020) yang menyatakan bahwa teknologi adalah suatu alat yang efektif dan efisien yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu jika media pembelajaran diberi sentuhan teknologi yang tepat, diharapkan bisa meningkatkan minat belajar dan kemampuan siswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akhmad Sugiarto (2022) yang berjudul “Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah”. Guru pada abad 21 era industri 4.0 harus berinovasi sehingga pembelajaran akan efektif, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran tetap tercapai. Kegiatan pembelajaran yang lancar sesuai target kurikulum diperlukan persiapan oleh seorang guru, seperti materi yang dikemas bagus dan didukung oleh media yang mudah dan menarik. Salah satu media yang saat ini mudah didapat adalah HP android, yang hampir setiap orang sudah memilikinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media tiga dimensi (3D) menggunakan *Augmented Reality* (AR) *Assemblr Edu* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik hingga 96,97% sehingga mereka termotivasi untuk belajar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data diatas, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon (studi kasus : sistem pencernaan manusia) bahwa :

Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality Assemblr Edu* dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan dibuktikannya hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji T-Test menunjukkan bahwa media *Augmented Reality Assemblr Edu* (X) memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa (Y).

Seberapa besar peningkatan minat belajar siswa dibuktikan dengan hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan variabel independent (X) memiliki pengaruh terhadap peningkatan variabel dependent (Y) sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Amirudin, N. (2019). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Jurnal Proseding Seminar Nasional*. ISBN : 978-602-6697-31-8.
- Febriningrum & Purwaningsih. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya. *E-Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Fitriana M. Sabir. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* (AR). *JTRISTE*. 9 (1). 132-142.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (ke-9th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kishino, P. M. and F. (2017). Markerless *Augmented Reality* Pada Perangkat Android. *E-Journal Teknik Informatika*.
- Mangelep, N. O. (2017). Pengembangan Website Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 431-440.
- Nurlaeli, A. (2020). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Dalam Menghadapi Era Milenial. *Jurnal Wahana Karya Ilmiah*. 4(2)
- Nurlaila, (2018). Profesionalisme guru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Palembang. Perpunas.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Jurnal Guru Inovatif*. 1-13.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, D & Miftahudin. (2018). Kompetensi Guru Dan Motivasi Mengajar Guru Berpengaruh Terhadap Efektivitas Pembelajaran Di Smk Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*. Vol. 4 No. 02, 149-158.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2, No.1, 2019, hal. 456 – 469.
- Tiwow, D. (2020). The Effect of Cooperative Learning Model of STAD to the Mathematics Understanding. Atlantis Press, diambil dari <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.063>.
- Wijaya, T. T., Purnama, A., & Tanuwijaya, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack pada Materi Garis dan Sudut Menggunakan Hawgent Dynamic Mathematics Software. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3), 205–214.