

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA  
DI SMPN 4 PALLANGGA KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Muh. Sanjaya**

**105311103720**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
AGUSTUS 2024**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **MUH. SANJAYA**, NIM 105311103720 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 262 TAHUN 1446 H/2024 M, Tanggal 27 AGUSTUS 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 AGUSTUS 2024.

Makassar, 01 Rabiul Awal 1446 H  
05 September 2024

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST, MT, IPU** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Penguji :
  1. **Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd** (.....)
  2. **Nasir, S.Pd., M.Pd** (.....)
  3. **Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum** (.....)
  4. **Nurindah, S.Pd., M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA DI SMPN 4 PALLANGGA KABUPATEN GOWA**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **MUH. SANJAYA**  
Stambuk : **105311103720**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 5 September 2024

Pembimbing I

**Dr. Aco, M.Pd**

Pembimbing II

**Nurindah, S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar



Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan



**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.**  
NBM. 991323



## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Sanjaya

NIM : 105311103720

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality  
terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN  
4 Pallangga Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, 29 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan

**Muh. Sanjaya**



## **SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Sanjaya

NIM : 105311103720

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, 29 Agustus 2024  
Yang membuat pernyataan

**Muh. Sanjaya**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*"Pendidikan adalah senjata paling ampuh  
yang dapat digunakan untuk mengubah dunia."*

- Nelson Mandela

### **Persembahan:**

Dengan rasa syukur dan bangga, karya ini kupersembahkan kepada orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan tanpa henti, guru-guru yang senantiasa membimbing dengan sabar, serta teman-teman yang selalu memberikan semangat. Terima kasih atas doa, cinta, dan inspirasi yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat menjadi kontribusi kecil namun berarti dalam dunia pendidikan.

## ABSTRAK

Muh. Sanjaya, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aco dan Pembimbing II Nurindah.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yakni desain pre-eksperimental (*one-shot case study*). Sebanyak 132 sampel siswa dari SMPN 4 Pallangga dilibatkan dalam penelitian ini. Instrumen yang peneliti gunakan yakni lembar angket dan lembar pengamatan untuk mengukur pengaruh media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *Augmented Reality* terhadap siswa di SMPN 4 Pallangga memiliki pengaruh sangat baik. Hasil analisis inferensial menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan adanya pengaruh nilai media *Augmented Reality* terhadap minat belajar sebesar 98,01% dan sisanya 01,99% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik sehingga menimbulkan perasaan senang, ketertarikan belajar, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seni budaya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap minat belajar siswa saat menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya.

**Kata kunci:** Media *Augmented Reality*, Seni Budaya, dan Minat belajar

## ABSTRACT

*Muh. Sanjaya, 2024. The Influence of Using Augmented Reality Media on Students' Interest in Learning Arts and Culture at SMPN 4 Pallangga Gowa Regency. Thesis. Department of Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervisor I Aco and Supervisor II Nurindah.*

*This study aims to see the effect of using Augmented Reality media on students' interest in learning cultural arts at SMPN 4 Pallangga. Researchers used a quantitative approach with an experimental method, namely a pre-experimental design (one-shot case study). A total of 132 student samples from SMPN 4 Pallangga were involved in this study. The instruments that researchers use are questionnaires and observation sheets to measure the effect of Augmented Reality media on student interest in learning.*

*The results showed the use of Augmented Reality media on students at SMPN 4 Pallangga has a very good influence. The results of inferential analysis using the SPSS application show the influence of Augmented Reality media value on interest in learning by 98.01% and the remaining 01.99% is influenced by other variables not mentioned in this study.*

*The use of Augmented Reality media in learning cultural arts provides an interactive and interesting learning experience that creates feelings of pleasure, interest in learning, attention and student involvement in the cultural arts learning process. Therefore, the results of this study indicate a positive influence on student interest in learning when using Augmented Reality media in cultural arts learning.*

**Keywords:** *Augmented Reality Media, Arts and Culture, Interest in Learning*

## KATA PENGANTAR



Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Ibunda tercinta Suriati dan Ayahanda Muh. Ilyas yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada ayahanda Dr. Aco. M.Pd. Pembimbing I dan Ibu Nurindah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada; Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib. M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan dan seluruh dosen program studi teknologi pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berharga selama menjadi mahasiswa.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMP Negeri 4 Pallangga, dan Bapak Zulkifli, S.Pd., M.Pd. selaku guru Seni Budaya di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuanganku yang selalu menemaniku dalam suka dan duka,

sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2020 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, 29 Agustus 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b> .....	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
B. Kerangka Pikir .....	18
C. Hasil Penelitian Relevan .....	19
D. Hipotesis Penelitian.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>23</b>
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel .....	24
D. Desain Penelitian.....	27
E. Variabel Penelitian.....	27

F. Definisi Operasional Variabel.....	28
G. Prosedur Penelitian.....	30
H. Instrumen Penelitian.....	30
I. Teknik Pengumpulan Data.....	33
J. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan.....	46
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>49</b>
A. Simpulan .....	49
B. Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Keadaan populasi seluruh siswa SMPN 4 Pallangga.....	24
Tabel 3. 2 Rincian sampel penelitian media Augmented Reality .....	26
Tabel 3. 3 Penilaian item instrument angket skala Likert.....	29
Tabel 3. 4 Indikator dan kriteria pertanyaan angket .....	31
Tabel 3. 5 Indikator lembar pengamatan.....	32
Tabel 3. 6 Kategori Minat Belajar.....	33
Tabel 3. 7 Kategori media Augmented Reality.....	34
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi data minat belajar siswa.....	37
Tabel 4. 2 Descriptive statistic minat belajar. ....	38
Tabel 4. 3 Test of Normality minat belajar. ....	39
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi data media <i>Augmented Reality</i> . ....	41
Tabel 4. 5 Descriptives statistic media <i>Augmented Reality</i> . ....	41
Tabel 4. 6 Test of Normality media <i>Augmented Reality</i> .....	43
Tabel 4. 7 Hasil analisis Pearson Correlation .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Marker media <i>Augmented Reality</i> tari gambyong.....	13
Gambar 2. 2 Bagan kerangka pikir .....	19
Gambar 3. 1 Bagan Prosedur penelitian.....	30
Gambar 4. 1 Histogram data minat belajar siswa. ....	40
Gambar 4. 2 Histogram distribusi data penggunaan media <i>Augmented Reality</i> . .	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Daftar Partisipan Kelas VII dan VIII di SMPN 4 Pallangga.....	54
Lampiran 2 Instrumen penelitian dan Hasil Penelitian.....	59
Lampiran 3 Administrasi penelitian.....	77
Lampiran 4 Dokumentasi penelitian.....	87



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah upaya yang disengaja oleh seseorang untuk mengembangkan potensi diri. Melalui pendidikan akan diperoleh pengetahuan, keterampilan, dan terbentuknya kepribadian. Dengan adanya pendidikan akan membantu individu untuk mengatasi berbagai permasalahan hidup. Selain itu, dengan pendidikan akan menumbuhkan pemikiran kritis yang dapat mendorong inovasi serta kreativitas. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk mendapatkan sistem pendidikan yang baik dan berkualitas.

Dengan sistem pendidikan yang baik akan berdampak terhadap proses perkembangan pemikiran individu. Karena dengan adanya sistem pendidikan yang baik akan membuat proses pendidikan menjadi terarah dan dapat mencapai tujuan pendidikan. Di Indonesia sistem pendidikan nasional telah diatur dalam peraturan Kemdiknas (2003) dimana tujuan pendidikan nasional dicantumkan dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisikan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sistem pendidikan nasional dibuat dengan sistematis sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan kondisi masyarakat. Karena dalam penerapan sistem pendidikan nasional akan dipengaruhi oleh perubahan sosial dan budaya masyarakat. Hal ini karena sifat masyarakat yang dinamis terhadap perubahan yang terjadi dilingkungannya. Apalagi dalam era globalisasi yang semakin membuat pola kehidupan masyarakat menjadi lebih cepat mengalami perubahan. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam era globalisasi, semakin mempercepat penyebaran informasi dan merubah pola hidup masyarakat. Kehadiran teknologi dalam kehidupan masyarakat berdampak pada berbagai sektor kehidupan masyarakat.

Sektor pendidikan adalah salah satu yang terpengaruh oleh teknologi. Kehadiran teknologi telah membawa perubahan besar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pengajaran sebagai media pembelajaran seperti presentasi multimedia dan aplikasi belajar, menjadi contoh bahwa kehadiran teknologi sebagai media pembelajaran telah mampu membawa perubahan dalam pendidikan. Karena dengan pemanfaatan teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mempengaruhi proses pendidikan.

Saat ini, perkembangan teknologi terus berlanjut, terutama di bidang pendidikan. Media pembelajaran semakin bervariasi dan interaktif. Menurut *Computer Technology Research (CTR)*, Sebuah lembaga riset dan penerbitan

komputer menemukan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% hingga 30% dari apa yang mereka lihat dan dengar, tetapi mereka bisa mengingat 50% hingga 80% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan. Menurut CTR, media pembelajaran berbasis multimedia sangat efektif untuk mengatasi masalah ini. Penggunaan video memang merupakan langkah maju, namun masih memiliki kelemahan: sifatnya yang satu arah dapat membuatnya membosankan. Teknologi komputer kini telah berkembang menjadi alat bantu dalam sistem pembelajaran berbasis komputer, bukan hanya sebagai alat kerja atau hiburan.

Menurut Atsani (2020), Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Alat ini mampu menyampaikan informasi, menghubungkan, dan mengomunikasikan pesan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu elemen paling krusial dalam proses pendidikan, bahkan keberhasilan atau kegagalan pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan komponen vital dalam proses pendidikan karena berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran telah berkembang dari buku dan alat peraga menjadi media digital yang interaktif dan interaktif.

*Augmented Reality* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital. Menurut Nurul, dkk. (2022), *Augmented*

*Reality* adalah teknologi yang mengintegrasikan objek virtual ke dalam dunia nyata, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek-objek maya tersebut secara bersamaan. Salah satu aplikasi interaktif berbasis digital ini menggunakan animasi bergerak yang memberikan tampilan tiga dimensi yang mirip dengan realita. *Augmented Reality* terdiri dari teks, audio, visual, dan fitur interaktif lainnya selain media visual.

Media pembelajaran *Augmented Reality* adalah teknologi yang mengintegrasikan dunia nyata dengan dunia maya, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif bagi siswa. Teknologi ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena materi pelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Penemuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2018), yang menemukan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *multi-reality* menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, menambah wawasan dan motivasi peneliti untuk melihat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Faktor inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang media *Augmented Reality* apabila digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran seni budaya di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa. Hal ini disebabkan oleh hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan peneliti dengan siswa dan guru mata pelajaran seni budaya di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa. Peneliti menemukan bahwa adanya

masalah terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa, seperti kurangnya rasa perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan penelitian terkait pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa. Peneliti berharap penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya dapat memberikan pengalaman yang unik dan berbeda bagi siswa, sehingga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan latar belakang penelitian, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian mengenai penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna tentang pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa, serta menambah wawasan untuk penelitian lanjutan di masa depan.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat bagi guru

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar bagi guru adalah:

- 1) berpengaruh terhadap kemampuan intelektual dan kompetensi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran serta mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran yang diteliti.
- 2) memberikan tambahan referensi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

###### b. Manfaat bagi siswa

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar bagi siswa yakni:

- 1) berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) berpengaruh terhadap kualitas belajar dan prestasi belajar siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar bagi sekolah adalah:

- 1) memberikan inovasi bagi sekolah dalam metode pengajaran, hal ini karena inovasi ini dapat membantu guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 2) menambah referensi dalam merancang program pembelajaran serta memilih media yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan siswa.
- 3) dapat membantu meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi pendidikan yang menerapkan teknologi terbaru bagi pendidikan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media pembelajaran**

Penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran akan mendukung kelancaran kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sangat penting. Menurut Karumpa dan Halimah (2022), media pembelajaran adalah komponen penting dari proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa selama proses belajar.

Selain pengertian di atas, berdasarkan penelitian Nasir dkk. (2022), teknologi, sumber, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga perlu berkembang. Dalam konteks ini, guru tidak hanya perlu memanfaatkan media konvensional seperti buku ajar dan modul, tetapi juga harus menciptakan inovasi baru agar penyampaian pesan atau materi menjadi lebih mudah dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat peraga yang dapat mempermudah transmisi pesan dari pengirim ke penerima. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dan Nur Tanzila (2020), Media pembelajaran yaitu

segala sesuatu yang berkaitan dengan alat, lingkungan, dan jenis kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Serta mengubah sikap setiap orang yang menggunakannya. Menurut beberapa pendapat, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memfasilitasi dan mempermudah penyampaian materi ajar.

Menurut Nurindah (2021), salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah guru harus dapat menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi sangat penting sebagai sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, dan desain, model, dan metode pembelajaran yang efektif akan berdampak pada proses pembelajaran. Astriani (2018) menyatakan bahwa prinsip-prinsip berikut digunakan untuk memilih media pembelajaran:

- 1) Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran,
- 2) Prinsip interaktivitas media pembelajaran,
- 3) Prinsip ketersediaan media pembelajaran,
- 4) Prinsip kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran,
- 5) Prinsip alokasi waktu, fleksibilitas, dan keamanan penggunaan media pembelajaran.

## **2. Media Augmented Reality**

### **a. Pengertian media Augmented Reality**

Kehadiran teknologi sebagai media pembelajaran telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Di era digital saat ini, media pembelajaran telah mengalami transformasi besar-besaran menggantikan

pendekatan konvensional dengan metode yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu contoh teknologi yang interaktif dan inovatif dalam era digital saat ini yakni media *Augmented Reality*.

Menurut Rahmawati (2018), *Augmented Reality* adalah teknologi yang mengintegrasikan elemen dari lingkungan fisik dunia nyata dengan dunia virtual. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan dunia nyata dalam format dua atau tiga dimensi.

Menurut Setyati (2020), *Augmented Reality* adalah teknologi terkini yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang inovatif, informatif, dan menarik. Teknologi ini mampu menampilkan objek maya virtual dalam bentuk nyata secara *real-time*, sehingga konsep abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Menurut Syauqi Jazuli (2024), *Augmented Reality* adalah teknologi yang memungkinkan orang untuk merasakan dan melihat dunia nyata yang diperkaya dengan elemen digital atau virtual, seperti suara, teks, video, atau gambar, yang ditampilkan secara *real-time* pada perangkat komputer, *tablet*, atau *smartphone*.

Menurut beberapa ahli, *Augmented Reality* adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan animasi tiga dimensi yang menampilkan objek visual nyata secara *real time*. Karena memungkinkan penggunanya untuk menggali informasi yang terintegrasi dengan dunia nyata, *Augmented Reality* menjadi lebih interaktif dan memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi penggunanya.

b. Manfaat media *Augmented Reality* dalam pembelajaran

Manfaat media *Augmented Reality* menurut Mustaqim (2019) untuk pembelajaran, antara lain:

- 1) Mendorong pola pikir kritis: *Augmented Reality* dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap suatu masalah.
- 2) Menggambarkan konsep abstrak: Media pembelajaran *Augmented Reality* dapat menggambarkan konsep abstrak untuk meningkatkan pemahaman dan struktur suatu model objek, sehingga menjadikan *Augmented Reality* sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Membuat pembelajaran lebih menarik: Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat membuat pelajaran lebih menarik, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan aktivitas belajar.
- 4) Meningkatkan pemahaman: *Augmented Reality* dapat membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai struktur suatu objek.
- 5) Mendorong inovasi dan kreativitas: *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif inovasi media pembelajaran yang dapat mendorong inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran.

c. Jenis-jenis media *Augmented Reality*

Menurut Syauqi Jazuli (2024) ada 3 jenis media *Augmented Reality* yakni:

### 1) *Marker-based Augmented Reality*

Jenis *Augmented Reality* ini menampilkan objek virtual atau digital dengan menggunakan marker atau tanda pengenal yang dapat dikenali oleh perangkat lunak *Augmented Reality*. Tanda pengenal ini dapat berupa gambar, kode QR, atau yang lainnya.

### 2) *Markerless Augmented Reality*

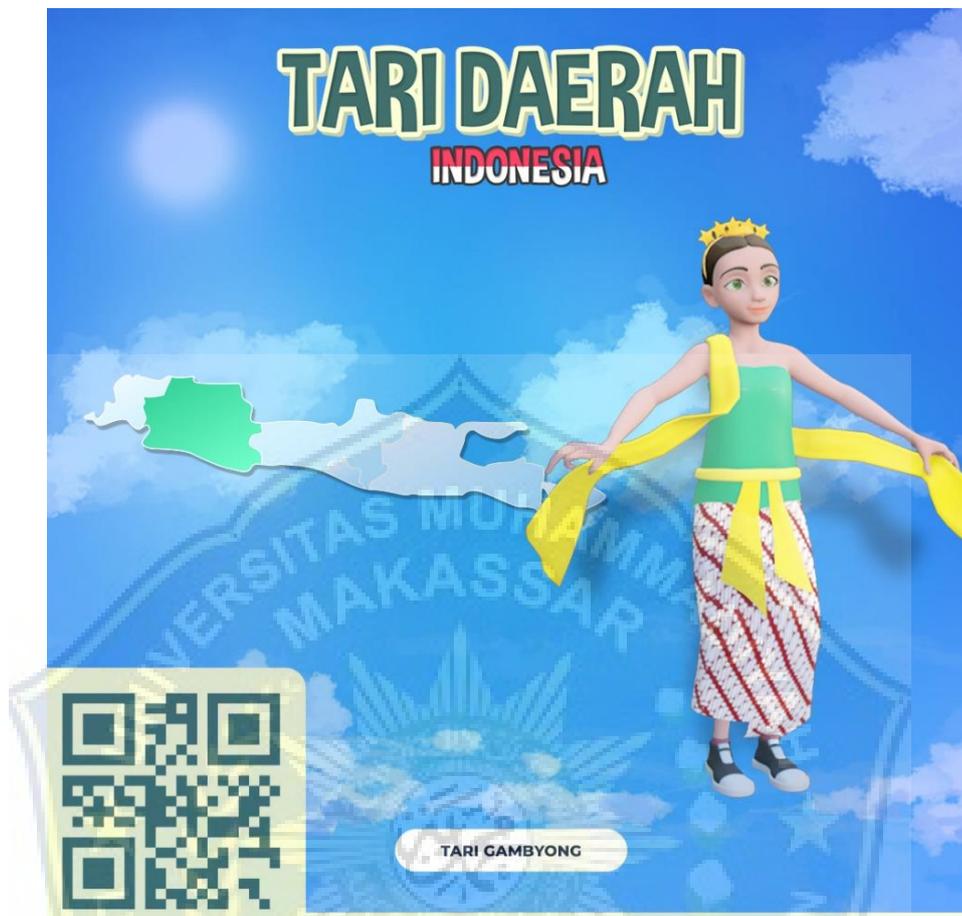
Perangkat lunak *Augmented Reality* ini menggunakan kamera dan sensor lainnya untuk mengenali lingkungan sekitar dan menampilkan objek virtual atau digital di atasnya tanpa menggunakan marker atau tanda pengenal khusus.

### 3) *Projection-based Augmented Reality*

Menggunakan proyektor dan perangkat lunak khusus, jenis *Augmented Reality* ini menampilkan objek virtual atau digital pada permukaan fisik, seperti dinding atau meja. Presentasi atau pameran adalah tempat yang paling umum untuk menggunakan teknologi ini.

Dalam penelitian ini, guru akan menggunakan jenis media *Augmented Reality* yang didasarkan pada tanda untuk melihat bagaimana penggunaan media *Augmented Reality* berdampak pada minat belajar siswa di SMPN 4 Pallangga. Tahap penggunaan *Augmented Reality* yang didasarkan pada tanda adalah sebagai berikut:

- 1) **Persiapan Marker:** guru mempersiapkan marker berupa gambar dengan menggunakan kode QR yang akan menampilkan animasi 3D. Berikut ini contoh marker media *Augmented Reality*:



Gambar 2. 1 Marker media *Augmented Reality* tari gambyong  
(Sumber: Aplikasi media *Augmented Reality* tari daerah Indonesia)

- 2) Cara Penggunaan: Siswa menggunakan ponsel atau *tablet* untuk menginstal aplikasi *Augmented Reality* untuk menari daerah Indonesia. Selanjutnya, gunakan aplikasi yang telah diinstal untuk melakukan scan kode QR. Animasi 3D akan ditampilkan pada layar telepon atau *tablet* kemudian.

### 3. Minat Belajar

Guru harus mempengaruhi minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang baik. Menurut Wang (2021), minat adalah kondisi psikologis yang menunjukkan ketertarikan terus-menerus

seseorang terhadap topik tertentu, yang ditandai dengan perhatian, kepuasan, dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas yang terkait.

Menurut Sampebua (2022), Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan untuk terus memperhatikan dan mengingat sesuatu (baik itu orang, benda, atau kegiatan), disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya, serta dibuktikan melalui perubahan perilaku atau sikap yang relatif permanen.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah salah satu faktor yang berasal dari diri siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, minat belajar sangat berpengaruh terhadap keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, yang memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan dan mencapai tingkat prestasi yang tinggi.

Ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, di antaranya:

- a) Faktor internal, yang berasal dari siswa sendiri, dapat berasal dari masalah fisik dan psikologis seperti konsentrasi, ketakutan, atau ketidakmampuan untuk memahami materi..
- b) Faktor eksternal, yang datang dari luar siswa dan disebabkan oleh faktor sosial dan nonsosial, seperti masalah keluarga, dukungan guru, atau keterbatasan sarana prasarana..

Selain faktor internal dan eksternal, ada beberapa indikator yang mendorong peningkatan minat belajar. Indikator minat belajar ini, menurut Sugiyono (2018), akan digunakan dalam penelitian ini.:

1) Perasaan senang

Siswa tidak akan merasa terpaksa untuk belajar jika mereka menikmati pelajaran tertentu. Mereka akan hadir dengan antusias, tidak merasa bosan, dan senang mengikuti pembelajaran tersebut.

2) Perhatian

Perhatian adalah ketika siswa memperhatikan sesuatu dan memahaminya dengan mengabaikan yang lain. Jika mereka tertarik pada sesuatu, mereka akan memperhatikannya sendiri. Contohnya adalah mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan.

3) Ketertarikan

Ketertarikan terjadi ketika siswa memiliki minat terhadap sesuatu. Contohnya adalah hadir di kelas dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

4) Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa berasal dari rasa ketertarikan mereka terhadap sesuatu. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan guru.

#### **4. Pembelajaran Seni Budaya**

Penelitian ini akan menggunakan AR untuk mengajar seni budaya. Seni budaya adalah materi pelajaran yang membahas tentang tindakan manusia yang berkembang secara berkelompok yang memiliki unsur keindahan yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Menurut Syamsuddin (2019), pendidikan seni budaya memiliki banyak dimensi dan dapat meningkatkan kemampuan dasar manusia. Hal ini mencakup berbagai aspek, seperti persepsi, intelektual, emosional, sosial, intuitif, inovasi, kreativitas, etika, dan estetika. Aktualisasi seni budaya merupakan ekspresi manusia yang unik yang mencerminkan tradisi dan tindakan yang diterima secara umum dalam suatu komunitas. Keberadaan seni budaya akan terus mengalami perubahan dan kesinambungan seiring dengan kemajuan kehidupan dan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di semua aspek kehidupan.

Menurut Silmi dan Gischa (2021), empat cabang seni budaya yang umum akan dipelajari dalam pembelajaran seni budaya. Berikut adalah penjelasan tentang empat cabang seni budaya tersebut:

a) Seni Rupa

Seni rupa adalah seni visual yang mengutamakan keindahan (nilai estetika) sebagai bentuk rupa. Seni rupa dibagi menjadi dua kategori: seni rupa murni dan seni terapan. Seni rupa murni meliputi lukis, grafis, patung, dan kriya seperti pahat, tenun, anyaman, serta bordir. Sementara itu, seni terapan mencakup keramik, arsitektur, dekorasi, grafis, dan ilustrasi. Seni rupa merupakan seni tertua yang diciptakan oleh manusia, dengan adanya lukisan prasejarah di gua-gua manusia purba sebagai buktinya.

b) Seni Musik

Nada-nada indah yang dapat didengar oleh indera pendengaran manusia digunakan dalam seni musik, yang merupakan bentuk seni yang tidak dapat dilihat. Seni musik tidak hanya mencakup permainan instrumen musik, lagu, dan orkestra, tetapi juga seni sastra, seperti membaca puisi dan mengubah puisi menjadi musik.

c) Seni Tari

Seni tari adalah ungkapan seni berupa gerakan yang indah. Ini termasuk tarian tradisional, seperti tarian daerah, dan tarian modern, seperti kpop dan break dance. Kedua jenis seni ini dianggap sebagai seni audiovisual karena mereka menggunakan gerakan visual dan musik pengiring.

d) Seni Drama

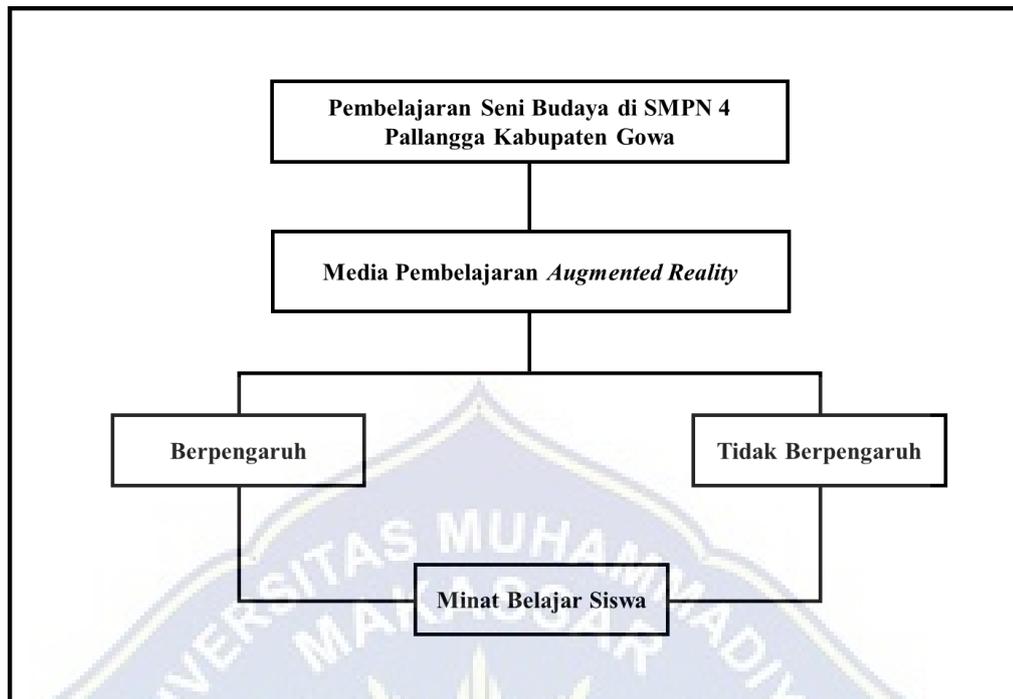
Seni drama atau teater adalah seni audiovisual yang menampilkan suara dan visual dengan peran, kostum, riasan, dialog, dan musik pengiring. Pementasan teater, opera, film, sinetron, dan kabaret adalah beberapa contoh seni drama.

Dalam penelitian ini, materi seni budaya dari cabang seni tari akan digunakan sebagai bahan ajar dengan menggunakan media Augmented Reality. Diharapkan bahwa penggunaan media ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa akan terlibat lebih banyak dalam proses pembelajaran

## **B. Kerangka Pikir**

Alur logis yang menjelaskan hubungan antara variabel penelitian disebut Kerangka Pikir. Menurut Emzir (2019), kerangka berpikir adalah model konseptual yang menjelaskan hubungan antara variabel penelitian. Pada penelitian ini pembelajaran seni budaya akan menjadi subjek penelitian. Tujuan pembelajaran seni budaya adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan keterampilan hidup siswa melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ini, guru harus menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Ini akan membuat siswa tertarik untuk belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji bagaimana penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran memengaruhi minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa. *Augmented Reality* adalah media pembelajaran yang menggunakan animasi tiga dimensi yang menampilkan objek visual secara real time. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa. Sebuah gambar bagan yang akan menjelaskan alur penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Bagan kerangka pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut ini beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengaruh media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

1. *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Rantaya Di Isi Surakarta.

Penelitian tentang penggunaan *Augmented Reality* sudah banyak dilakukan. Salah satunya adalah penelitian oleh Rahman dkk (2019), yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther Sutopo sebagai metode penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* sangat bermanfaat dalam pembelajaran seni tari rantaya. Karena siswa mudah belajar melakukan tarian, materi perkuliahan dapat berjalan lancar. Ke depan,

*Augmented Reality* dapat membantu mempelajari dan mengembangkan seni budaya Indonesia agar tetap lestari dan menjaga warisan leluhur.

Penelitian ini berbeda dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena perbedaan subjek dan metode yang digunakan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media *Augmented Reality* dengan subjek penelitian yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini akan menambah data dan teori tentang dampak penggunaan media *Augmented Reality*.

## 2. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Reality* pada Peserta Didik untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep IPA

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Rosma Aryani dkk (2019), yakni untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap konsep IPA melalui pembelajaran inkuiri terbimbing yang didukung oleh media *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Group Design*. Aspek yang diteliti mengenai minat peserta meliputi perasaan senang, pemusatan perhatian, keterikatan, partisipasi, kepuasan, dan ketertarikan. Hasil uji coba setelah penerapan model inkuiri terbimbing yang dibantu oleh media *Augmented Reality* menunjukkan bahwa setiap aspek minat belajar peserta didik mengalami

peningkatan. Kesimpulannya adalah bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik tentang konsep IPA.

Berdasarkan hasil kajian penelitian tersebut, terlihat bahwa media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi pembelajaran serta tujuan akhir penggunaan media *Augmented Reality*. Penelitian sebelumnya menggunakan materi pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar, sementara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan menggunakan materi seni budaya dengan tujuan untuk mengamati pengaruh media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa.

### 3. Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assembly Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP.

Penelitian tentang media *Augmented Reality* harus dilakukan untuk mengetahui manfaatnya dan dampaknya terhadap minat belajar. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Masri dkk. (2023), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality Assembly edu* memiliki efek positif yang signifikan terhadap minat siswa dalam belajar. Kelompok eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality Assembly edu* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat siswa dalam bidang IPA.

Letak perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yakni penelitian sebelumnya menggunakan materi pembelajaran IPA dengan media *Augmented Reality* terhadap sampel siswa kelas VIII, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi seni budaya dan menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak karena terdapat dua kelas yang akan diteliti yakni kelas VII dan VIII.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Pernyataan yang bersifat dugaan atau perkiraan yang menjelaskan hubungan antara dua variabel atau lebih disebut hipotesis penelitian. Hipotesis ini akan diuji kebenarannya melalui pengujian empiris. Adapun hipotesis untuk penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Rukminingsih dkk. (2020), penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang memanfaatkan data numerik dan analisis statistik (deduktif). Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis mengenai teori dan model pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan proses pembelajaran di lingkungan pendidikan.

Peneliti akan menggunakan metode eksperimen yakni *pre-experimental design* dengan rancangan *one-shot case study*. Menurut Rukminingsih dkk. (2020), penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif di mana satu atau lebih variabel bebas (variabel independen) diubah, dan dampaknya terhadap variabel terikat (variabel dependen) diamati. Dalam penelitian ini, media *Augmented Reality* sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat.

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan deskriptif. Menurut Emzir (2019), penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal lain yang telah disebutkan, dan hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Dalam proses pengolahan data peneliti menggunakan teknik analisis inferensial untuk melakukan analisis data hasil penelitian.

## B. Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Pallangga terletak di Dusun Bontobiraeng, Desa Panakkukang, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi penelitian ini akan dilakukan di sana. Penelitian akan dilakukan selama semester genap tahun akademik 2023/2024, yaitu dari 2 Mei hingga 2 Juli 2024.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Semua sumber data, subjek penelitian, atau sumber tempat data dikumpulkan disebut populasi penelitian. Populasi penelitian dapat didefinisikan sebagai sekelompok orang, benda, atau hal yang digunakan untuk pengambilan sampel dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 196 siswa dari kelas VII dan VIII pada tahun ajaran 2023/2024 yang terlibat dalam penelitian ini. Siswa kelas IX tidak disertakan karena kegiatan pembelajaran di kelas mereka fokus pada persiapan ujian akhir sekolah. Berikut ini adalah rincian siswa kelas VII dan VIII.

Tabel 3. 1 Keadaan populasi seluruh siswa SMPN 4 Pallangga

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1.	VII.1	12	15	27
2.	VII.2	12	15	27
3.	VII.3	14	13	27
4.	VII.4	16	12	28

1	2	3	4	5
5.	VIII.1	21	13	34
6.	VIII.2	15	15	30
7.	VIII.3	13	10	23
TOTAL		103	93	196

(Sumber. Database profil SMPN 4 Pallangga)

## 2. Sampel

Dalam penelitian ini, populasi yang ada tidak akan diteliti secara keseluruhan hanya beberapa sampel yang akan digunakan untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2018), sampel terdiri dari sejumlah populasi dan karakteristiknya. Peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi untuk mempelajari sebagian darinya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel acak dengan menggunakan rumus Slovin. Rumus ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel terkecil dari survei populasi yang terbatas, yang juga dikenal sebagai survei populasi terbatas. Untuk mendapatkan sampel dari populasi secara keseluruhan, peneliti akan menggunakan sistem komputer untuk mengatur undian, sehingga sampel dapat diperoleh secara acak berdasarkan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = persentase batas toleransi (margin of error)

Dalam penerapan rumus ini, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menetapkan batas toleransi kesalahan. Penelitian ini memiliki tingkat akurasi sebesar 95% dengan batas kesalahan 5%. Dalam penelitian ini, akan dilakukan survei terhadap 196 populasi dengan sampel yang memiliki batas toleransi kesalahan 5%. Berikut adalah hitungan menggunakan rumus tersebut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{196}{1 + 196 \times 0,05^2}$$

$$n = \frac{196}{1 + 196 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{196}{1 + 0,49}$$

$$n = \frac{196}{1,49}$$

$$n = 131,5$$

Dengan demikian, sampel yang dibutuhkan yakni 132 siswa. Adapun hasil dari rumus slovin, maka dipilihlah sampel dari populasi dengan menggunakan teknik *random sampling* dengan cara undian. Berikut ini data sampel penelitian yang akan diteliti:

Tabel 3. 2 Rincian sampel penelitian media *Augmented Reality*

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII.1	7	10	17
2.	VII.2	6	11	17
3.	VII.3	9	8	17

1	2	3	4	5
4.	VII.4	9	8	17
5.	VIII.1	13	9	22
6.	VIII.2	10	10	20
7.	VIII.3	13	9	22
TOTAL		67	65	132

(Sumber: Data hasil undian populasi kelas VII dan VIII)

#### D. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan *one-shot case study*. Studi ini menggunakan media *Augmented Reality* untuk melakukan satu kali perlakuan terhadap sampel, yang diharapkan berpengaruh, dan pengujian dilakukan menggunakan angket. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Treatment	Observasi
X	O

Keterangan:

X = Perlakuan dengan media *Augmented Reality*

O = Pengamatan minat belajar

#### E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel-variabel dibedakan menjadi dua kategori, yaitu variabel independen dan variabel dependen, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *Augmented Reality* sebagai variabel independen (variabel bebas).

2. Sementara itu, variabel terikat (variabel dependen) adalah minat belajar, yang menjadi fokus utama untuk dianalisis sehubungan dengan penggunaan media tersebut.

Variabel X dan Y adalah variabel yang dapat diamati berdasarkan variabel bebas dan terikat yang telah ditentukan. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat korelasional, artinya menggambarkan bagaimana kedua variabel tersebut berinteraksi satu sama lain. Ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Variabel *independent*

Y : Variabel *dependen*

## F. Definisi Operasional Variabel

### 1. Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini, definisi operasional tiap variabel dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a) Media *Augmented Reality*

Aplikasi berbasis animasi *Augmented Reality* dapat bergerak dan memiliki bentuk yang terlihat nyata atau tiga dimensi. Dalam penelitian ini, media *Augmented Reality* akan digunakan sebagai variabel independen dalam proses pembelajaran seni budaya di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa.

## b) Minat Belajar

Minat untuk belajar adalah keinginan dalam diri siswa untuk belajar lebih banyak, yang pada gilirannya menghasilkan perasaan yang menyenangkan, menguntungkan, dan mendorong mereka untuk membuat keputusan. Oleh karena itu, variabel dependen yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah minat belajar.

## 2. Pengukuran Variabel

Skala Likert digunakan untuk mengukur instrumen angket. Ini membagi variabel yang akan diukur menjadi beberapa indikator variabel. Item instrumen dan nilai untuk setiap kategori ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

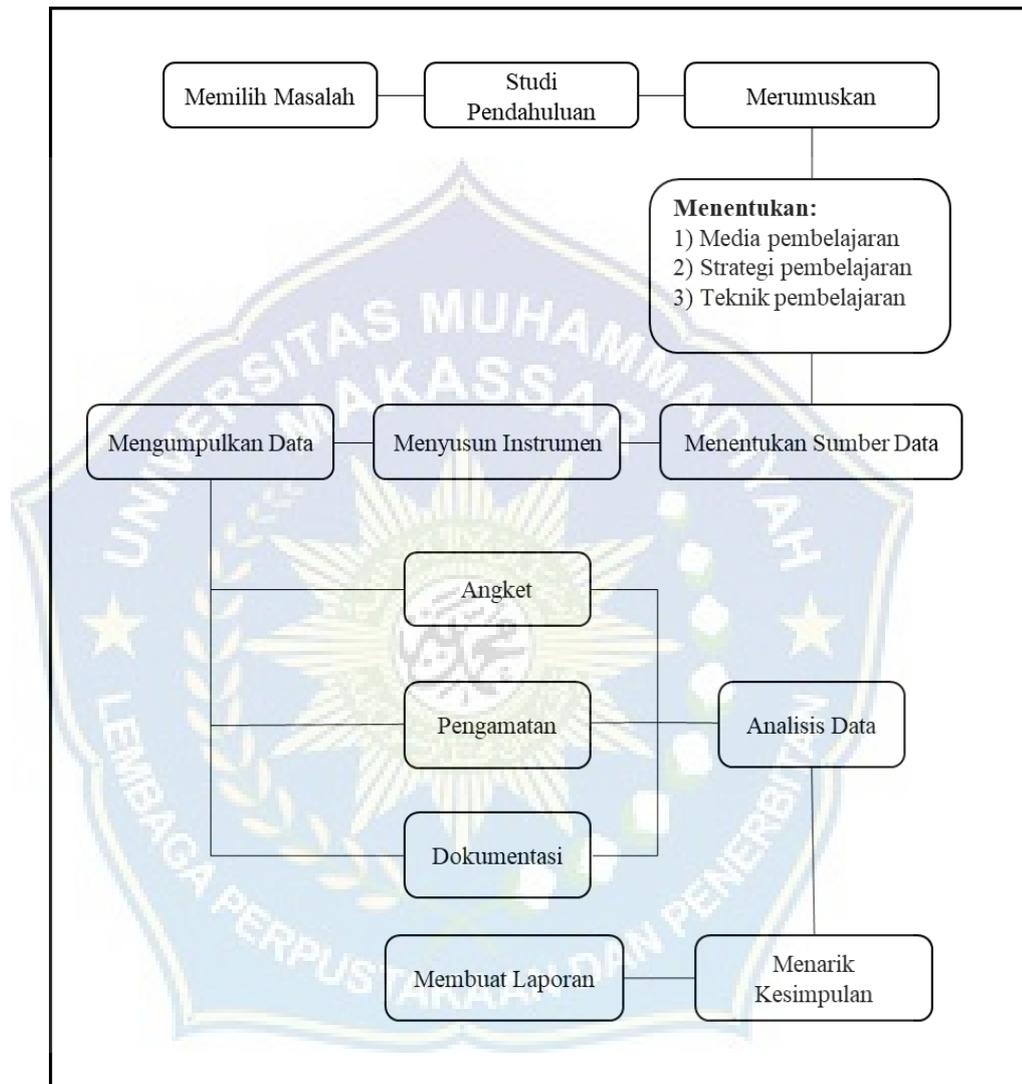
Tabel 3. 3 Penilaian item instrument angket skala Likert

No	Kategori	Nilai
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2018)

## G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3. 1 Bagan Prosedur penelitian

## H. Instrumen Penelitian

Alat penelitian yang digunakan peneliti adalah lembar angket dan lembar pengamatan. Instrumen penelitian, menurut Emzir (2019), adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar

tugasnya menjadi lebih mudah dan hasilnya menjadi lebih cermat, lengkap, sistematis, dan lebih mudah diolah.

#### 1. Lembar Angket

Angket minat belajar berisikan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur bagaimana kondisi minat belajar. Adapun kriteria pertanyaan untuk mengukur minat belajar yang akan ditanyakan sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Indikator dan kriteria pertanyaan angket

Indikator Minat	Kriteria Pertanyaan
Perasaan senang	Semangat belajar
	Kesadaran ingin belajar
	Keseriusan belajar
	Kemauan belajar
Ketertarikan belajar	Ketertarikan pada pengajar
	Ketertarikan pada mata Pelajaran
	Ketertarikan situasi belajar
Perhatian belajar	Konsentrasi belajar
	Kenyamanan belajar
	Hasrat belajar
Keterlibatan belajar	Frekuensi belajar
	Pemanfaatan waktu belajar

(Sumber: Sugiyono, 2018)

## 2. Lembar Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan yang dilakukan terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk merasakan dan memahami informasi mengenai fenomena tersebut. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan pengetahuan dan konsep yang telah diketahui sebelumnya, agar dapat memperoleh informasi yang diperlukan untuk melanjutkan penelitian. Beberapa indikator yang akan diamati pada lembar pengamatan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Indikator lembar pengamatan

Indikator	Kriteria Pertanyaan
Keaktifan dalam pembelajaran:	a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran
	b. Siswa aktif bertanya
	c. Siswa aktif mengajukan ide
Perhatian dalam pembelajaran:	a. Diam, tenang
	b. Terfokus pada materi
	c. Antusias
Kedisiplinan dalam pembelajaran:	a. Kehadiran/absensi
	b. Datang tepat waktu
	c. Pulang tepat waktu
Penugasan/Resitasi dalam pembelajaran:	a. Mengerjakan semua tugas
	b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya
	c. Mengerjakan sesuai dengan perintah

(Sumber: Sugiyono, 2018)

## I. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akan diteliti, digunakan teknik pengumpulan data. Metode ini memerlukan langkah-langkah yang sistematis dan strategis agar data yang diperoleh akurat dan valid. Dalam penelitian ini, angket, pengamatan, dan dokumentasi digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data.

### 1. Angket

Peneliti percaya bahwa penggunaan angket sebagai salah satu metode utama dalam pengumpulan data akan memungkinkan pengumpulan data yang akurat dan dapat diandalkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Angket ini dirancang dengan hati-hati untuk memastikan bahwa semua pertanyaan relevan dengan tujuan penelitian dan memberikan wawasan yang berharga tentang topik yang sedang diteliti. Berikut ini persentase nilai untuk setiap instrumen angket yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Minat Belajar

No	INTERVAL NILAI	Kategori
1	81% - 100%	Sangat baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup baik
4	21% - 40%	Kurang baik
5	0% - 20%	Tidak baik

(Sumber: Sugiyono, 2018)

## 2. Pengamatan

Teknik pengamatan berarti melakukan pengamatan dan catatan secara sistematis tentang gejala subjek penelitian. Peneliti akan melakukan pengamatan langsung untuk memastikan bahwa mereka memiliki pemahaman yang mendalam tentang subjek penelitian. Peneliti percaya bahwa pengamatan ini akan menghasilkan kumpulan data yang kaya dan mendalam, yang akan memberikan wawasan berharga tentang subjek penelitian dan membantu peneliti mencapai tujuan penelitian.

Tabel 3. 7 Kategori media *Augmented Reality*

INTERVAL NILAI	Kategori penilaian
1.00 – 1.80	Sangat tidak setuju
1.81 – 2.60	Tidak setuju
2.61 – 3.40	Ragu-ragu
3.41 – 4.20	Setuju
4.21 – 5.00	Sangat setuju

(Sumber: Sugiyono, 2018)

## 3. Dokumentasi

Peneliti akan melakukan proses dokumentasi yang menyeluruh sebagai bagian dari metodologi penelitian. Proses dokumentasi ini akan mencakup pengumpulan dan analisis dokumen, foto, video, dan sumber data lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Proses dokumentasi ini juga akan memberikan data tambahan yang dapat digunakan untuk memvalidasi dan melengkapi temuan penelitian.

## J. Teknik Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data selesai, data harus dianalisis untuk mendapatkan hasil penelitian. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa analisis data adalah metode yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif dan inferensial akan digunakan.

### 1. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini akan menggunakan analisis statistika dekriptif. Menurut Sudirman dkk. (2023) Statistika deskriptif merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk menyajikan gambaran atau deskripsi mengenai data yang telah dikumpulkan.

Dengan menggunakan teknik analisis dekriptif akan menggambarkan bagaimana pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa. Rumus persentase jumlah nilai dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Jumlah Skor Perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan Tetap

## 2. Analisis Inferensial

Peneliti akan menggunakan teknik analisis inferensial untuk menganalisis data hasil penyebaran angket dari pengujian variabel. Menurut Sugiyono (2018) analisis inferensial adalah teknik data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya ke populasi untuk menentukan seberapa mirip hasil sampel dengan populasi.

Peneliti menggunakan program SPSS versi 25 untuk menganalisis data statistik hasil penelitian. Selain itu, peneliti juga menggunakan rumus korelasi determinan untuk mengetahui seberapa besar atau kecil variabel X dan Y. Berikut ini rumus korelasi determinan:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai Koefisien Determinan

r = Nilai Koefisien Korelasi

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Analisis Deskriptif

##### a. Hasil analisis media *Augmented Reality*

Hasil penelitian menggunakan lembar angket yang diisi oleh 132 sampel siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa yang telah diberikan perlakuan menggunakan media *Augmented Reality* pada saat pembelajaran seni budaya didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi data minat belajar siswa.

INTERPRETASI	INTERVAL NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE (%)
Sangat Baik	81% - 100%	56	42,4
Baik	61% - 80%	76	57,6
Cukup Baik	41% - 60%	0	0
Kurang Baik	21% - 40%	0	0
Tidak Baik	0% - 20%	0	0
TOTAL		132	100

(Sumber: Hasil analisis di *Microsoft Excel* merujuk pada penelitian Sugiyono, 2018)

Berdasarkan data di atas, siswa dalam penelitian ini tidak memiliki minat belajar yang rendah; 57,6% siswa menunjukkan minat belajar yang sangat baik, dan 42,4% lainnya menunjukkan minat belajar yang baik. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa, secara keseluruhan, minat siswa dalam penelitian ini sangat baik.

Dalam penelitian ini, tidak ada siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa minat siswa secara keseluruhan terhadap penggunaan media *Augmented Reality* sangat positif. Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan SPSS versi 25, hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Descriptive statistic minat belajar.

<b>Descriptives</b>			
		Statistic	Std. Error
MINAT	Mean	51.24	.300
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	50.65	
	Upper Bound	51.84	
	5% Trimmed Mean	51.20	
	Median	51.00	
	Variance	11.864	
	Std. Deviation	3.444	
	Minimum	45	
	Maximum	60	
	Range	15	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	.158	.211
	Kurtosis	-.520	.419

(Sumber: SPSS versi 25)

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan hasil rata-rata minat belajar siswa adalah 51,24 dengan standar deviasi sebesar 3,444. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, minat belajar siswa berada pada tingkat sedang cenderung tinggi. Rentang nilai minat belajar siswa sebesar 15 menunjukkan adanya variasi yang cukup besar dalam minat belajar siswa.

Nilai median sebesar 51,00 menunjukkan bahwa setengah dari siswa memiliki minat belajar di atas nilai tersebut, dan setengah lainnya di bawahnya. Nilai median yang relatif dekat dengan rata-rata mengindikasikan distribusi data yang cenderung simetris. Nilai skewness sebesar 0,158 mendekati nol, yang menunjukkan bahwa distribusi data minat belajar cenderung simetris.

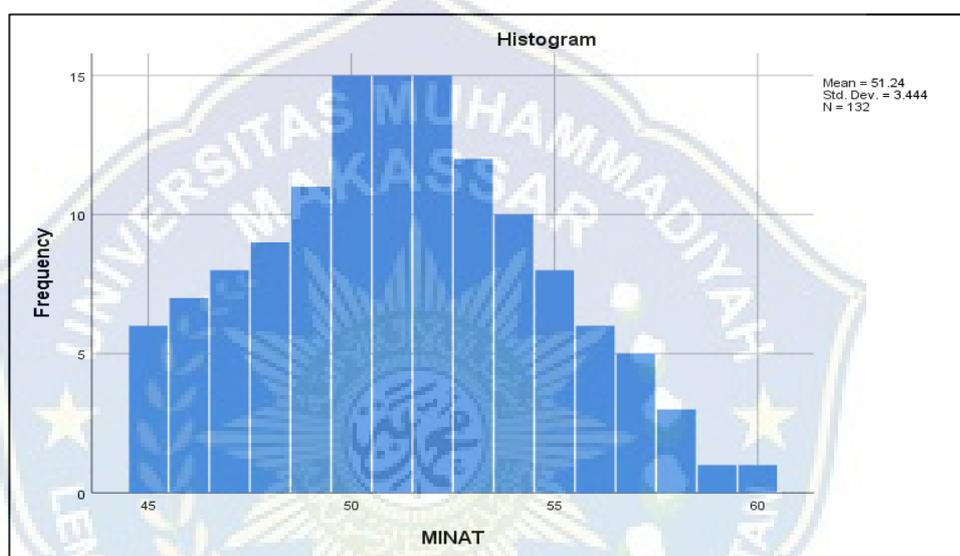
Untuk mengetahui data hasil pengujian angket akurat dan terdistribusi normal peneliti melakukan uji normalitas data pada SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 3 *Test of Normality* minat belajar.

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MINAT	.066	132	.200*	.981	132	.058
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

(Sumber: SPSS versi 25)

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 25 didapatkan hasil tes *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan bahwa p-value pada uji *Kolmogorov-Smirnov* lebih tinggi yakni 0,200 dibandingkan *Shapiro-Wilk* yakni 0,058. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data cenderung normal. Adapun histogram untuk hasil analisis distribusi data yakni sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Histogram data minat belajar siswa.

(Sumber: SPSS versi 25)

Berdasarkan gambar histogram tersebut dengan bentuk cenderung berbentuk lonceng mengindikasikan distribusi data mendekati normal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang berkisar di sekitar rata-rata, dengan sedikit siswa yang memiliki minat belajar jauh di atas atau di bawah rata-rata. Puncak histogram berada di sekitar nilai 50-52, yang sesuai dengan nilai rata-rata.

b. Hasil analisis media *Augmented Reality*

Adapun hasil analisis lembar pengamatan media *Augmented Reality* terhadap 132 siswa di SMPN 4 Pallangga setelah siswa mendapat perlakuan, peneliti menemukan hasil pengamatan yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi data media *Augmented Reality*.

INTERPRETASI	INTERVAL NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE (%)
Sangat tidak setuju	1.00 – 1.80	0	0
Tidak setuju	1.81 – 2.60	0	0
Ragu-ragu	2.61 – 3.40	0	0
Setuju	3.41 – 4.20	56	42,4
Sangat setuju	4.21 – 5.00	76	57,6
TOTAL		132	100

(Sumber: Hasil analisis di *Microsoft Excel* merujuk pada penelitian Sugiyono, 2018)

Berdasarkan tabel di atas, penggunaan media *Augmented Reality* terhadap 132 siswa di SMPN 4 Pallangga memiliki dampak yang signifikan. Nilai tertinggi diperoleh antara 4.21 dan 5.00, dengan 76 siswa menyatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* sangat setuju, dan nilai antara 3.41 dan 4.20, dengan 56 siswa menyatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* setuju.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 25, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 5 *Descriptives statistic media Augmented Reality.*

<b>Descriptives</b>				
		Statistic	Std. Error	
MEDIA	Mean	51.29	.295	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.70	
		Upper Bound	51.87	
	5% Trimmed Mean	51.24		
	Median	51.00		
	Variance	11.474		
	Std. Deviation	3.387		
	Minimum	45		
	Maximum	60		
	Range	15		
	Interquartile Range	5		
	Skewness	.193	.211	
	Kurtosis	-.485	.419	

(Sumber: SPSS versi 25)

Hasil analisis data pada tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya memiliki efek yang cukup positif. Selain itu, distribusi data yang cenderung normal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai penggunaan *Augmented Reality*.

Untuk mengetahui data hasil pengisian lembar pengamatan akurat dan terdistribusi normal peneliti melakukan uji normalitas data pada SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

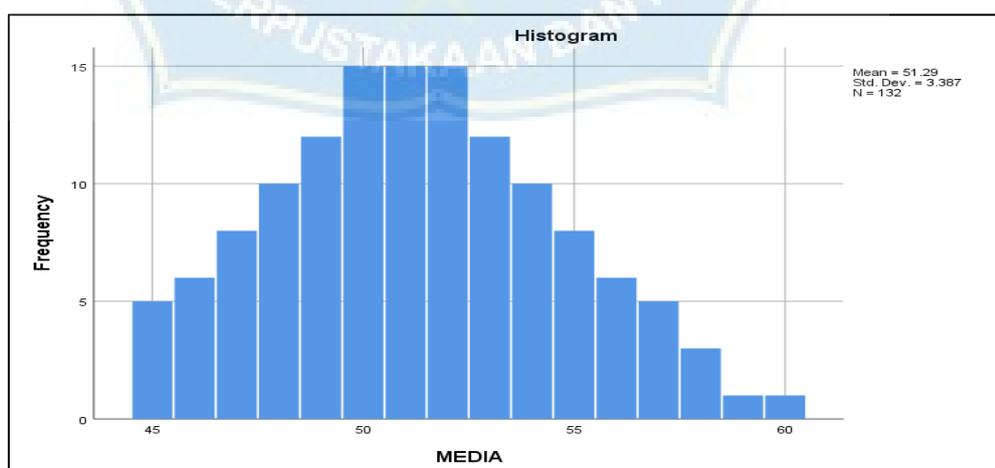
Tabel 4. 6 *Test of Normality* media *Augmented Reality*.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
MEDIA	.072	132	.087	.982	132	.074

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: SPSS versi 25)

Tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data variabel *Media Augmented Reality* memenuhi asumsi normalitas. Ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 pada kedua uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan media *Augmented Reality* pada pelajaran seni budaya didistribusikan terhadap siswa sesuai dengan pola distribusi normal. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki frekuensi yang hampir sama. Hanya sedikit siswa yang memiliki frekuensi yang berbeda. Adapun histogram terkait distribusi data hasil penggunaan media *Augmented Reality* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 2 Histogram distribusi data penggunaan media *Augmented Reality*.  
(Sumber: SPSS versi 25)

Gambar histogram di atas menunjukkan bahwa distribusi data yang berasal dari penggunaan media *Augmented Reality* cenderung berbentuk lonceng atau normal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat penggunaan *Augmented Reality* yang sebanding, berkisar antara 50 dan 55. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa tingkat penggunaan *Augmented Reality* dalam penelitian ini relatif seragam. Dengan kata lain, tidak ada perbedaan yang signifikan antara responden dalam hal penggunaan media *Augmented Reality*.

## 2. Hasil Analisis Inferensial

Berdasarkan hasil pengujian koefisien korelasi dan determinan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil analisis menunjukkan data penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil analisis *Pearson Correlation*

<b>Correlations</b>			
		<b>MEDIA</b>	<b>MINAT</b>
<b>MEDIA</b>	Pearson Correlation	1	.998**
	Sig. (2-tailed)		.000
	Sum of Squares and Cross-products	1503.061	1525.788
	Covariance	11.474	11.647
	N	132	132
<b>MINAT</b>	Pearson Correlation	.998**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	1525.788	1554.242
	Covariance	11.647	11.864
	N	132	132

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(Sumber: SPSS versi 25)

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang sangat kuat dan signifikan antara variabel media dan minat. Koefisien korelasi yang hampir mencapai 1 (0,998) menunjukkan bahwa kedua variabel ini memiliki hubungan linier yang sangat tinggi. Artinya, semakin tinggi nilai variabel media, semakin tinggi pula nilai variabel minat, begitu juga sebaliknya.

Signifikansi hubungan ini diperkuat oleh nilai p sebesar 0,000 (jauh lebih kecil dari 0,01), yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel ini sangat signifikan secara statistik. Dengan kata lain, hubungan kuat antara media dan minat ini bukanlah kebetulan, melainkan benar-benar ada hubungan nyata di antara keduanya. Sebagai kesimpulan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi antara variabel media dan minat dalam penelitian ini. Peningkatan pada salah satu variabel cenderung disertai oleh peningkatan pada variabel lainnya.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya sumbangan variabel X terhadap Y distribusi nilai r kedalam rumus :

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \cdot 100\% \\ &= 0,99^2 \cdot 100\% \\ &= 0,9801 \cdot 100\% \\ &= 98,01\% \end{aligned}$$

Artinya pengaruh nilai media *Augmented Reality* terhadap minat belajar sebesar 98,01% dan sisanya 01,99% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian.

## B. Pembahasan

Pembelajaran seni budaya yang memanfaatkan media *Augmented Reality* terbukti berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, yang menghasilkan perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap minat belajar siswa saat menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya.

Selama pembelajaran dengan media *Augmented Reality*, siswa menjadi lebih aktif dan lebih fokus dalam proses belajar. Media ini membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih memahami dan mengapresiasi seni tari. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat saat belajar seni tari dengan *Augmented Reality*. Ini terlihat dengan tersenyum dan tertawa saat berinteraksi dengan elemen tari virtual. Banyak pertanyaan yang mereka ajukan tentang gerakan tari yang ditampilkan menunjukkan ketertarikan mereka terhadap materi juga meningkat. Selain itu, siswa menjadi lebih fokus dan jarang teralih oleh hal lain atau berbicara. Setelah melihat contoh *Augmented Reality*, keterlibatan siswa meningkat. Siswa lebih banyak mencoba meniru gerakan tari secara langsung dan berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Hasil Penelitian ini menunjukkan kesamaan dengan penelitian Rahman, dkk. (2019), bahwa media *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar. Teknologi ini terbukti efektif mempengaruhi minat belajar, interaksi siswa, dan pemahaman materi. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Augmented Reality* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian Rosma Aryani, dkk. (2019) yang mengkonfirmasi bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dapat mempengaruhi minat belajar dan pemahaman peserta didik. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Masri, dkk. (2023), juga mengungkapkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* memiliki efek positif yang signifikan terhadap minat siswa dalam belajar. Hal ini semakin memperkuat hasil temuan penelitian ini bahwa penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar telah terbukti mampu berpengaruh positif.

Dengan demikian penelitian ini menguatkan argumen bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa secara signifikan. Penggunaan media *Augmented Reality* di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa dalam mata pelajaran seni budaya telah terbukti efektif dalam mempengaruhi minat belajar siswa, dan model ini dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Meskipun hasil temuan penelitian menunjukkan pengaruh positif penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama

adalah ketersediaan perangkat dan infrastruktur yang memadai. Penggunaan media *Augmented Reality* memerlukan perangkat keras yang cukup canggih, seperti *smartphone* atau *tablet* dengan kemampuan *Augmented Reality*. Selain itu, guru perlu dilatih untuk dapat mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran. Tantangan lainnya adalah memastikan bahwa konten *Augmented Reality* relevan dan sesuai dengan kurikulum, serta menarik bagi siswa. Mengatasi tantangan ini membutuhkan dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya untuk memastikan implementasi yang sukses dan berkelanjutan.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya. Tidak ada siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah. Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga menimbulkan perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap minat belajar siswa saat menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya.

#### **B. Saran**

Adapun saran yang peneliti dapat berikan dari hasil penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Penggunaan Media *Augmented Reality*: Sekolah dapat memperluas penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya untuk terus mempengaruhi minat belajar siswa.
2. Penelitian Lanjutan: Diperlukam penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi variabel lain yang juga berkontribusi terhadap minat belajar siswa, yang belum terakomodasi dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astriani, D. (2018). Media Pembelajaran Dan Keterampilan Memilih Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Bengkulu*, 2(2), 182–193.
- Atsani, Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Emzir. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif: Vol. XVI* (1st Ed.). Rajawali Pers.
- Kemdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. . Kementerian Pendidikan Nasional.
- Masri, Dewi Surani, & Ade Fricticarani. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3). Diakses pada bulan Maret 2024 pada link: <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Mustaqim, I. (2019). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 226–232. Diakses pada bulan Maret 2024 pada link: <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1884>
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal Of Islamic Education At Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).
- Nurindah, N., Nasir, N., & Hesti, H. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Era New Normal Di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 773–780. Diakses pada bulan Maret 2024 pada link: <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1474>

- Nurul', F., Nordin, A., Azim, A., Isa, M., Zaidi, M., Zakaria, B., Yahya, H., Zhafri Bin, M., & Nazmi, M. (2022). AR-Learn Model: *Augmented Reality (AR)-Based Learning Application Development Model*. *Sultan Alauddin Sulaiman Shah*, 9.
- Rahmawati (2018). Penelitian Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia. 1–6.
- Rosma Aryani, P., Akhlis, I., Subali Jurusan Fisika, B., & Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Reality* Pada Peserta Didik Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep IPA. *Unnes Physics Education Journal Terakreditasi SINTA*, 8(2). Diakses pada bulan Maret 2024 pada link: [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej)
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Erhaka Utama Yogyakarta*. Diakses pada bulan Maret 2024 pada link: [Www.Erhakautama.Com](http://Www.Erhakautama.Com)
- Sampebua, Dkk. (2022). Penelitian Tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tomini. . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPD)*, 2(8), 264–276.
- Setyati, Endang, Chandra, & Francisca Haryanti. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran. *Teknika : Engineering And Sains Journal*, 4(1), 19–26.
- Silmi Nurul Utami, & Serafica Gischa. (2021, April 12). *Empat Cabang Seni Budaya*. Kompas.Com.
- Sudirman, dkk. (2023). *Bukudigital-Metodologipenelitianbab12: Vol. VI*.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Syamsuddin. (2019). Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Pendidikan Seni Budaya Di Man 1 Palu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, 29–36. Diakses pada bulan Maret 2024 pada link: [Https://Doi.Org/10.31970/Gurutua.V2i1.20](https://Doi.Org/10.31970/Gurutua.V2i1.20)

Syauqi J. (2024). *Augmented Reality: Pengertian, Manfaat, Jenis, Dan 10 Contohnya*. Kompunesia.

Taufiqur R, Johan P. H, Latifah A.F, Siti C. R, Dan, & Rendya A. K. (2019). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Rantaya Di Isi Surakarta*. 2, 252. Diakses pada bulan Maret 2024 pada link:

<https://Dipro.IsiSka.Ac.Id/Index.Php/Semhas/Article/Download/129/18>

Wang, M. , & N. B. (2021). Peran Minat Dalam Pembelajaran Dan Pengembangan. *Perkembangan Manusia*, 3(64), 235–252.



# LAMPIRAN



Lampiran 1 Daftar Partisipan Kelas VII dan VIII di SMPN 4 Pallangga

PARTISIPAN	L/P	KELAS
P01	L	VII.1
P02	L	VII.1
P03	L	VII.1
P04	L	VII.1
P05	L	VII.1
P06	L	VII.1
P07	L	VII.1
P08	P	VII.1
P09	P	VII.1
P10	P	VII.1
P11	P	VII.1
P12	P	VII.1
P13	P	VII.1
P14	P	VII.1
P15	P	VII.1
P16	P	VII.1
P17	P	VII.1
P18	L	VII.2
P19	L	VII.2
P20	L	VII.2
P21	L	VII.2
P22	L	VII.2
P23	L	VII.2
P24	P	VII.2
P25	P	VII.2
P26	P	VII.2
P27	P	VII.2

P28	P	VII.2
P29	P	VII.2
P30	P	VII.2
P31	P	VII.2
P32	P	VII.2
P33	P	VII.2
P34	P	VII.2
P35	L	VII.3
P36	L	VII.3
P37	L	VII.3
P38	L	VII.3
P39	L	VII.3
P40	L	VII.3
P41	L	VII.3
P42	L	VII.3
P43	L	VII.3
P44	P	VII.3
P45	P	VII.3
P46	P	VII.3
P47	P	VII.3
P48	P	VII.3
P49	P	VII.3
P50	P	VII.3
P51	P	VII.3
P52	L	VII.4
P53	L	VII.4
P54	L	VII.4
P55	L	VII.4
P56	L	VII.4
P57	L	VII.4
P58	L	VII.4

P59	L	VII.4
P60	L	VII.4
P61	P	VII.4
P62	P	VII.4
P63	P	VII.4
P64	P	VII.4
P65	P	VII.4
P66	P	VII.4
P67	P	VII.4
P68	P	VII.4
P69	L	VIII.1
P70	L	VIII.1
P71	L	VIII.1
P72	L	VIII.1
P73	L	VIII.1
P74	L	VIII.1
P75	L	VIII.1
P76	L	VIII.1
P77	L	VIII.1
P78	L	VIII.1
P79	L	VIII.1
P80	L	VIII.1
P81	L	VIII.1
P82	P	VIII.1
P83	P	VIII.1
P84	P	VIII.1
P85	P	VIII.1
P86	P	VIII.1
P87	P	VIII.1
P88	P	VIII.1
P89	P	VIII.1

P90	P	VIII.1
P91	L	VIII.2
P92	L	VIII.2
P93	L	VIII.2
P94	L	VIII.2
P95	L	VIII.2
P96	L	VIII.2
P97	L	VIII.2
P98	L	VIII.2
P99	L	VIII.2
P100	L	VIII.2
P101	P	VIII.2
P102	P	VIII.2
P103	P	VIII.2
P104	P	VIII.2
P105	P	VIII.2
P106	P	VIII.2
P107	P	VIII.2
P108	P	VIII.2
P109	P	VIII.2
P110	P	VIII.2
P111	L	VIII.3
P112	L	VIII.3
P113	L	VIII.3
P114	L	VIII.3
P115	L	VIII.3
P116	L	VIII.3
P117	L	VIII.3
P118	L	VIII.3
P119	L	VIII.3
P120	L	VIII.3

P121	L	VIII.3
P122	L	VIII.3
P123	L	VIII.3
P124	P	VIII.3
P125	P	VIII.3
P126	P	VIII.3
P127	P	VIII.3
P128	P	VIII.3
P129	P	VIII.3
P130	P	VIII.3
P131	P	VIII.3
P132	P	VIII.3

KATEGORI	JUMLAH
Perempuan	66
Laki-laki	66
TOTAL	132

Lampiran 2 Instrumen penelitian dan Hasil Penelitian

a. Angket Minat Belajar

**ANGKET MINAT BELAJAR**

**SENI BUDAYA MENGGUNAKAN MEDIA *AUGMENTED REALITY***

<b>Identitas Responden:</b>		
Nama	:	
Kelas	:	
Jenis kelamin	:	

**Petunjuk pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan yang tersedia dengan keadaan kalian yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (√), dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. 5: Sangat Setuju
  - b. 4: Setuju
  - c. 3: Ragu-ragu
  - d. 2: Tidak Setuju
  - e. 1: Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan semangat belajar?					
2.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kesadaran untuk belajar?					
3.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan keseriusan dalam belajar?					
4.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kemauan untuk belajar?					

5.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada pengajar?					
6.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada mata pelajaran?					
7.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada situasi belajar?					
8.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan konsentrasi saat belajar?					
9.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kenyamanan saat belajar?					
10.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan hasrat untuk belajar?					
11.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan frekuensi belajar?					
12.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan efektivitas pemanfaatan waktu belajar?					
TOTAL						

**ANGKET MINAT BELAJAR**  
**SENI BUDAYA MENGGUNAKAN MEDIA *AUGMENTED REALITY***

Identitas Responden:	
Nama	: Salusa Syazwana
Kelas	: VIII-1
Jenis kelamin	: Perempuan

**Petunjuk pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan yang tersedia dengan keadaan kalian yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓), dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. 5: Sangat Setuju
  - b. 4: Setuju
  - c. 3: Ragu-ragu
  - d. 2: Tidak Setuju
  - e. 1: Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan semangat belajar?		✓			
2.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kesadaran untuk belajar?	✓				
3.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan keseriusan dalam belajar?		✓			
4.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kemauan untuk belajar?	✓				
5.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada pengajar?	✓				
6.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada mata pelajaran?		✓			

7.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada situasi belajar?		✓			
8.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan konsentrasi saat belajar?	✓				
9.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kenyamanan saat belajar?		✓			
10.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan hasrat untuk belajar?		✓			
11.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan frekuensi belajar?		✓			
12.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan efektivitas pemanfaatan waktu belajar?	✓				
TOTAL						

**ANGKET MINAT BELAJAR**  
**SENI BUDAYA MENGGUNAKAN MEDIA *AUGMENTED REALITY***

Identitas Responden:	
Nama	: Aisyah Nur Jihan
Kelas	: VIII.2
Jenis kelamin	: Perempuan

**Petunjuk pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan yang tersedia dengan keadaan kalian yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓), dengan ketentuan sebagai berikut:

- |                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| a. 5: Sangat Setuju | d. 2: Tidak Setuju        |
| b. 4: Setuju        | e. 1: Sangat Tidak Setuju |
| c. 3: Ragu-ragu     |                           |

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan semangat belajar?	✓				
2.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kesadaran untuk belajar?		✓			
3.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan keseriusan dalam belajar?		✓			
4.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kemauan untuk belajar?	✓				
5.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada pengajar?	✓				
6.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada mata pelajaran?	✓				

7.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada situasi belajar?	✓				
8.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan konsentrasi saat belajar?		✓			
9.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kenyamanan saat belajar?		✓			
10.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan hasrat untuk belajar?		✓			
11.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan frekuensi belajar?	✓				
12.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan efektivitas pemanfaatan waktu belajar?	✓				
TOTAL						

**ANGKET MINAT BELAJAR**  
**SENI BUDAYA MENGGUNAKAN MEDIA *AUGMENTED REALITY***

<b>Identitas Responden:</b>	
Nama	: Muhammad Alfian
Kelas	: VII.1
Jenis kelamin	: Laki-laki

**Petunjuk pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan yang tersedia dengan keadaan kalian yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓), dengan ketentuan sebagai berikut:

- |                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| a. 5: Sangat Setuju | d. 2: Tidak Setuju        |
| b. 4: Setuju        | e. 1: Sangat Tidak Setuju |
| c. 3: Ragu-ragu     |                           |

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan semangat belajar?	✓				
2.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kesadaran untuk belajar?	✓				
3.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan keseriusan dalam belajar?		✓			
4.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kemauan untuk belajar?	✓				
5.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada pengajar?	✓				
6.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada mata pelajaran?	✓				

7.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan ketertarikan pada situasi belajar?	✓				
8.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan konsentrasi saat belajar?		✓			
9.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan kenyamanan saat belajar?	✓				
10.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan hasrat untuk belajar?		✓			
11.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan frekuensi belajar?	✓				
12.	Penggunaan media <i>Augmented Reality</i> meningkatkan efektivitas pemanfaatan waktu belajar?	✓				
TOTAL						

## HASIL ANGKET MINAT BELAJAR

No	PERNYATAAN												Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	45
2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	45
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	45
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	45
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	45
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
30	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
31	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
32	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
33	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
34	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
35	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
36	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
37	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
38	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49

39	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
40	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
41	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
42	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
43	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
44	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
45	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
46	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
47	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
48	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
49	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
50	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
51	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
52	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
53	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
54	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
55	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
56	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
57	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
58	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
59	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
60	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
61	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
62	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
63	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
64	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
65	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
66	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
67	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
68	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
69	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
70	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
71	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
72	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
73	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
74	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
75	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
76	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
77	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
78	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
79	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
80	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52

81	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
82	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
83	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
84	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
85	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
86	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
87	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
88	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
89	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
90	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
91	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
92	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
93	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
94	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
95	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
96	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
97	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
98	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	53
99	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
100	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
101	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
102	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
103	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
104	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
105	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
106	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
107	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
108	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	54
109	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
110	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
111	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
112	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
113	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
114	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
115	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
116	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	55
117	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
118	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
119	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
120	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
121	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
122	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56

123	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	57
124	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	57
125	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	57
126	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	57
127	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	57
128	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58
129	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58
130	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58
131	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	59
132	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
TOTAL	631	611	604	576	574	554	552	536	552	547	524	510	6771

**Keterangan:**

5: Sangat Setuju

2: Tidak Setuju

4: Setuju

1: Sangat Tidak Setuju

3: Ragu-ragu



b. Lembar Pengamatan

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA MENGGUNAKAN MEDIA**  
**AUGMENTED REALITY**

**a. Identitas Pengamat**

- a. Nama : Muh. Sanjaya
- b. NIM : 105311103720
- c. Prodi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**b. Keterangan:**

- 5 : Sangat Baik                      3 : Cukup Baik                      1 : Tidak Baik
- 4 : Baik                                      2 : Kurang Baik

No	Hal Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan dalam pembelajaran:					
	a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran					
	b. Siswa aktif bertanya					
	c. Siswa aktif mengajukan ide					
2.	Perhatian dalam pembelajaran:					
	a. Diam, tenang					
	b. Terfokus pada materi					
	c. Antusias					
3.	Kedisiplinan dalam pembelajaran:					
	a. Kehadiran/absensi					
	b. Datang tepat waktu					
	c. Pulang tepat waktu					
4.	Penugasan/Resitasi dalam pembelajaran:					
	a. Mengerjakan semua tugas					
	b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya					
	c. Mengerjakan sesuai dengan perintah					
Total						

Pallangga.....,..... 2024  
**Pengamat**

.....

**LEMBAR PENGAMATAN**  
**MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA MENGGUNAKAN MEDIA**  
**AUGMENTED REALITY**

**a. Identitas Pengamat**

- a. Nama : Muh. Sanjaya  
 b. NIM : 105311103720  
 c. Prodi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**b. Keterangan:**

- 5 : Sangat Baik      3 : Cukup Baik      1 : Tidak Baik  
 4 : Baik              2 : Kurang Baik

No	Hal Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan dalam pembelajaran:					
	a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran				✓	
	b. Siswa aktif bertanya				✓	
	c. Siswa aktif mengajukan ide				✓	
2.	Perhatian dalam pembelajaran:					
	a. Diam, tenang					✓
	b. Terfokus pada materi					✓
	c. Antusias				✓	
3.	Kedisiplinan dalam pembelajaran:					
	a. Kehadiran/absensi					✓
	b. Datang tepat waktu				✓	
	c. Pulang tepat waktu				✓	
4.	Penugasan/Resitasi dalam pembelajaran:					
	a. Mengerjakan semua tugas				✓	
	b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya				✓	
	c. Mengerjakan sesuai dengan perintah				✓	
Total					9	3

Pallangga, 04 Mei 2024

Pengamat



**Muh. Sanjaya**  
 NIM. 105311103720

**HASIL LEMBAR PENGAMATAN MEDIA  
AUGMENTED REALITY**

NO	PERNYATAAN												Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
22	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
23	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
24	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
25	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
26	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
27	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
28	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
29	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
30	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48
31	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
32	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
33	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
34	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
35	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
36	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
37	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49

38	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
39	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
40	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
41	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
42	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
43	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
44	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
45	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
46	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
47	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
48	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
49	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
50	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
51	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
52	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
53	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
54	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
55	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
56	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
57	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
58	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
59	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
60	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
61	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
62	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
63	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
64	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
65	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
66	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
67	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
68	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
69	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
70	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
71	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
72	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
73	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
74	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
75	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
76	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
77	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
78	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
79	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52

80	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
81	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
82	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
83	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
84	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
85	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
86	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52
87	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
88	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
89	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
90	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
91	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
92	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
93	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
94	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
95	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
96	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
97	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
98	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	53
99	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
100	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
101	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
102	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
103	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
104	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
105	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
106	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
107	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
108	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	54
109	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
110	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
111	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
112	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
113	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
114	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
115	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
116	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55
117	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
118	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
119	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
120	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
121	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56

122	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	56
123	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57
124	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57
125	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57
126	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57
127	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57
128	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58
129	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58
130	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58
131	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	58
132	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
TOTAL	624	619	618	538	554	566	567	558	562	551	517	489	6763

**Keterangan:**

5 : Sangat Baik      3 : Cukup Baik      1 : Tidak Baik  
4 : Baik              2 : Kurang Baik



Lampiran 3 Administrasi penelitian

a. Surat permohonan ke Gubernur Prov. Sul-Sel dan Dinas PTSP



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 16249/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
Ketua LP3M Unismuh Makassar  
Di -  
Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MUH.SANJAYA  
Stambuk : 105311103720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Tempat/ Tanggal Lahir : 105311103720 / 27-06-2002  
Alamat : Dusun Pancana, Desa Julukanaya, Kec. Pallangga,  
Kab. Gowa

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi  
dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP  
MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA DI SMPN 4 PALLANGGA

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu  
Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum  
Warahmatullahi  
Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H  
27 April 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934

b. Surat izin penelitian dari dinas PTSP Prov. Sul-Sel

  
**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

---

Nomor	: 10094/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4149/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 29 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUH. SANJAYA
Nomor Pokok	: 105311103720
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA DI SMPN 4 PALLANGGA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **2 Mei s.d 02 Juli 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 29 April 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**

	<b><u>ASRUL SANI, S.H., M.Si.</u></b>
	Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
	Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

c. Surat Keterangan Penelitian dari Dinas PTSP Kab. Gowa



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat Jl. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111 Website: dpmpstsp.gowakab.go.id email perizinan.kab.gowa@gmail.com

Nomor : 503/419/DPM-PTSP/PENELITIAN/IV/2024  
Lampiran :  
Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Kepada Yth.  
SMPN 4 Pallangga Kab. Gowa

di-  
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 10094/S.01/PTSP/2024 tanggal tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **MUH. SANJAYA**  
Tempat/Tanggal Lahir : Sungguminasa / 27 Juni 2002  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Nomor Pokok : 105311103720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Dusun Pancana

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA DI SMPN 4 PALLANGGA"**

Selama : 2 Mei s/d 2 Juli 2024

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari surat yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Surat Keterangan akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat keterangan ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Diterbitkan di Sungguminasa, tanggal : 30 April 2024

Ditandatangani secara elektronik Oleh:  
**a.n. Bupati Gowa**  
Kepala DPMPSTSP Kabupaten Gowa,



**H.INDRA SETIAWAN ABBAS.S.Sos.M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Muda  
Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:  
1. Bupati Gowa (sebagai laporan)  
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar  
3. Arsip

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE-BSSN.



d. Surat keterangan penggunaan produk



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 4 PALLANGGA**

Alamat: Bontobiraeng Desa Pa'nakkukang Kecamatan Pallangga Kode Pos 92161 E-mail: [smpn4pallangga@yahoo.co.id](mailto:smpn4pallangga@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK**

Nomor : 800/041/Disdik-Gw/SMPN 4PLG/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widiyawati, S.Pd.  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Nama Lembaga/Sekolah : SMPN 4 Pallangga  
Alamat : Dusun Bontobiraeng, Desa Panakkukang, Kecamatan Pallangga,  
Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan

Dengan ini menerangkan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa:

Nama : Muh. Sanjaya  
NIM : 105311103720  
Program Studi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP  
Produk : Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Seni Budaya digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



e. Kartu kontrol penelitian



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Abdullah No. 21004 Makassar  
Telp : 0411-35411001-100100  
Email : @ipm.unmu.ac.id  
Web : www.ipm.unmu.ac.id

**KARTU KONTROL PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : Muh. Sanjaya  
NIM : 105311103720  
Pembimbing I : Dr. Aco, M.Pd  
Pembimbing II : Nurindah, S.Pd., M.Pd  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga  
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 4 Pallangga (Dusun Bontobiraeng, Desa Panakkukang, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan)

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Pengantar sural dan pertemuan dengan guru mapel seni budaya	03 Mei 2024	§
2	Sosialisasi penggunaan Media AR kepada siswa	06 Mei 2024	§
3	Penggunaan Media AR pada siswa kelas VII	07 Mei 2024	§
4	Penggunaan Media AR pada siswa kelas VII	09 Mei 2024	§
5	Penggunaan Media AR pada siswa kelas VII	14 Mei 2024	§
6	Penggunaan Media AR pada siswa kelas VIII	17 Mei 2024	§
7	Penggunaan Media AR pada siswa kelas VIII	22 Mei 2024	§
8	Penggunaan Media AR pada siswa kelas VIII	29 Mei 2024	§
9	Pengamatan dan pengisian angket	03-25 Juni 2024	§
10	Penandatanganan surat selesai penelitian	01 Juli 2024	§

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.



f. Surat keterangan selesai penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 4 PALLANGGA**

Alamat: Bontobiraeng Desa Pa'nakkukang Kecamatan Pallangga Kode Pos 92161 E-mail: [smpn4pallangga@yahoo.co.id](mailto:smpn4pallangga@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 800/042/Disdik-Gw/SMPN 4PLG/V/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah SMPN 4 Pallangga menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Muh. Sanjaya

NIM : 105311103720

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Mahasiswa tersebut benar melakukan kegiatan penelitian di SMPN 4 Pallangga pada tanggal 02 Mei 2024 s/d 02 Juli 2024 dengan judul " Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga ".

Demikian surat keterangan ini kami dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Pallangga, 01 Juli 2024  
Kepala Sekolah,  
  
Widayawati, S.Pd.  
GNPN 0810625 200701 2 008

g. Surat keterangan bebas Plagiarisme



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muh. Sanjaya

Nim : 105311103720

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	12 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Agustus 2024  
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail : [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)

h. Kartu kontrol Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alaudin No. 299 Makassar  
Telp : 0411 8603786/372 (Fax)  
Email : fkip@unmah.ac.id  
Web : www.fkip.unmah.ac.id

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Muh. Sanjaya  
Stambuk : 105311103720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa Di SMPN 4 Pallangga

Pembimbing 1. Dr. Aco, M.Pd  
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	22/07/2024	Perhatikan rumusan masalahnya	✓
2	25/07/2024	Perbaiki keaktifan dan sesuaikan dengan Daftar Pustaka	✓
3	29/07/2024	Perbaiki gambar kerangka Refer	✓
4	01/08/2024	Sesuaikan penulisan dengan rumusan masalahnya	✓
5	05/08/2024	Perhatikan penulisan kata, kalimat dan para paragraf	✓
6	08/08/2024	Perbaiki penulisan dengan baik dan yang ada pada tabel	✓
7	12/08/2024	Perhatikan penulisan Daftar Pustaka	✓
8	15/08/2024	Ace	✓

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, 19 Agustus 2024  
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM. 991323



### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muh. Sanjaya  
Stambuk : 105311103720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa Di SMPN 4 Pallangga  
Pembimbing 1. Dr. Aco, M.Pd  
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	Selasa, 06/08/2024	Dokripsi data di sesuaikan dengan intro ket delirannya	Juh
2	Sabtu, 10/08/2024	tabel agar dituliskan sumbernya	Juh
3	Selasa, 13/08/2024	Simpulan harus sesuai dengan pamufan	Juh
4	Jumat, 16/08/2024	daftar pustaka pakai tool referensi/ mendelely	Juh
5	Senin, 19/08/2024	AGC untuk usian	Juh
6			
7			
8			

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, 19 Agustus 2024

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM. 991323

i. Bukti LoA Jurnal

23/07/2024, 15:00

5244. Letter Of Acceptance (LoA) - Penulis -Muh Sanjaya, Aco, Nurindah, Zulkifli

 UNIVERSITAS PASUNDAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR  
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.  
e-mail : [jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id](mailto:jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id)  
Web OJS 3.0: <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> HP (085223970654) 

**SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)**

Nomor Surat : 5244 / DR / Pendas / VII / 2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA DI SMPN 4 PALLANGGA** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Muh Sanjaya, Aco, Nurindah, Zulkifli  
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar  
Penerbitan : Volume 09 No. 4, Desember 2024

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Akhir Desember**.  
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 23 Juli 2024

Ketua Dewan Redaksi Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.  
0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)  
<http://u.lipi.go.id/1446425139>  
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)  
<http://u.lipi.go.id/1457947422>

Lampiran 4 Dokumentasi penelitian

a. Kegiatan sosialisasi Media *Augmented Reality*



b. Kegiatan Pembelajaran menggunakan Media *Augmented Reality*







c. Kegiatan pengamatan



d. Kegiatan pengisian angket



## RIWAYAT HIDUP



Peneliti, Muh. Sanjaya lahir di Sungguminasa pada tanggal 27 Juni 2002. Ia merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Ia merupakan putra dari pasangan Bapak Ilyas dan Ibu Suriati. Pada tahun 2008 hingga 2014, ia menempuh pendidikan sekolah dasar di MI Pancana. Ia melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 4 Pallangga, pada tahun 2014 dan lulus pada tahun 2017, pada tahun yang sama ia memulai pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 9 Gowa dan menyelesaikannya pada tahun 2020. Akhirnya, ia melanjutkan pendidikannya dan diterima sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai mahasiswi dengan peminatan Teknologi Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan ridho dan rahmat Allah SWT, doa dan dukungan dari keluarga tercinta, teman-teman semua, peneliti dapat menyelesaikan studinya di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa Di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa”