

ABSTRAK

Dwi Nur Andini Putri Ramdhani, 2025. *Eksplorasi Pengalaman Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Berbasis Smartphone dalam Mendukung Kreativitas Siswa SMA pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Di SMAN 9 Kabupaten Jeneponto*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Kaharuddin dan Pembimbing II Irmawati Thahir.

Media Augmented Reality (AR) berbasis *smartphone* merupakan inovasi teknologi yang mengintegrasikan elemen dunia nyata dan virtual secara interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman siswa dalam memanfaatkan media AR dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olah Raga, serta melihat dampaknya terhadap peningkatan kreativitas siswa di SMAN 9 Kabupaten Jeneponto.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan dipilih secara purposive, yaitu siswa kelas X yang dianggap memiliki pengalaman langsung dan pemahaman yang memadai terkait penggunaan AR dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran. Mereka mengungkapkan bahwa teknologi ini membantu memvisualisasikan gerakan olahraga secara lebih jelas melalui model 3D yang interaktif. Meskipun demikian, beberapa siswa mengalami kesulitan awal dalam memahami cara kerja dan pengoperasiannya. Di sisi lain, penggunaan AR turut berdampak positif terhadap kreativitas siswa, karena mendorong mereka berpikir lebih inovatif dalam mengeksplorasi konsep. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses aplikasi yang hanya dapat digunakan beberapa kali per hari.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Augmented Reality (AR) berbasis *smartphone* dalam pembelajaran PJOK di SMAN 9 Kabupaten Jeneponto memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan membantu pemahaman materi melalui visualisasi gerakan olahraga. Meski masih terkendala akses dan koneksi internet, AR berpotensi meningkatkan kreativitas siswa dan menjadi media pembelajaran yang lebih efektif jika dikembangkan secara lebih inklusif dan terintegrasi dengan kurikulum.

Kata kunci: Eksplorasi, Augmented Reality, Mendukung, Pjok