

PEMANFAATAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)

Mike Dwi Putra Fitrianto¹, Agungbudiprabowo²
Progran Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan
mike2100001038@webmail.uad.ac.id¹, agungbudiprabowo@bk.uad.ac.id²

Abstrak

Pentingnya persiapan untuk dapat membuat inovasi dan gebrakan baru terkait pembelajaran disekolah itu harus dipikirkan secara matang. Penggunaan *Augmented Reality* (AR) bisa untuk membantu menggambarkan atau memvisualisasikan suatu konsep yang masih tidak tersusun sebagai sarana informasi yang mendetail pada suatu objek yang nyata. Dengan demikian, penggunaan teknologi AR dapat memvisualisasikan hasil abstrak pada suatu objek yang nyata serta tentunya teknologi ini sangat membantu untuk dimasukkan dalam sistem pembelajaran disekolah. Minat belajar ialah individu yang mempunyai keinginan, ketertarikan, serta perhatian yang signifikan terhadap suatu hal tanpa adanya pemaksaan ataupun suatu tekanan. Artikel ini bertujuan agar mengetahui pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* yang bisa meningkatkan minat belajar siswa khususnya siswa sekolah menengah atas. Metode yang digunakan didalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan analisis study literatur atau literatur review. Hasil penelitian ini menunjukkan pemanfaatan teknologi (AR) dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Pemanfaatan teknologi *Augmented reality* ini memiliki pengaruh besar untuk meningkatkan ketertarikan siswa didalam belajar dan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan interaktif.

Kata kunci: *Teknologi, Augmented Reality, Minat Belajar*

1. Pendahuluan

Seiring pesatnya kemajuan dibidang teknologi saat ini, perangkat komputer memiliki banyak sekali manfaat di berbagai kegiatan manusia seperti bisnis, informasi, komunikasi, serta edukasi. Dengan kemunculan era *society 5.0* ini, penggunaan teknologi komputer khususnya pada aktivitas edukasi seperti bidang pendidikan dapat mengembangkan kreasi sistem yang adaptif sehingga dapat melakukan komunikasi dengan lingkungan secara efisien. Salah satu teknologi komputer yang belum banyak orang mengetahuinya dan sedang proses berkembang yaitu teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi AR ini dapat menjadi salah satu media belajar yang baru untuk diberikan

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

kepada siswa di sekolah yang notabennya pada pembelajaran di sekolah masih menggunakan *text book* dengan metode penyampaian yang sangat lampau.

Pentingnya persiapan untuk dapat membuat inovasi dan gebrakan baru terkait pembelajaran di sekolah itu harus dipikirkan secara matang. Banyak teknologi-teknologi baru yang telah diciptakan untuk dapat mempermudah aktivitas terutama dibidang edukasi seperti teknologi aplikasi canva, video scribe, tiktok, whatsapp, serta teknologi yang dapat menghasilkan inovasi baru dibidang akademik yaitu *Augmented Reality*. Menurut (Yusup, A et al., 2023) teknologi AR ini telah membuka peluang baru pada sistem pembelajaran, dapat memberi pengalaman yang interaktif serta bermakna bagi para siswa di sekolah. (Tzima et al., 2019) mengatakan bahwasannya penggunaan teknologi (AR) dapat menumbuhkan proses pembelajaran, efektifitas pembelajaran, serta minat belajar pada saat pembelajaran di sekolah.

Augmented Reality ini merupakan penambahan atau pegabungan objek virtual 3D ke dalam suatu layar perangkat dengan objek nyata yang dapat berinteraksi secara real-time. Ini dibuat menggunakan komputer. (Vari, 2022). menurut (Sapulette, 2023) teknologi *Augmented Reality* (AR) ini ialah platform yang dapat menghubungkan visual, audio, dan teks sehingga terlihat seperti di dunia nyata secara bersamaan dalam satu platform teknologi. Lalu menurut (Qorimah et al., 2022) Media (AR) adalah teknologi yang menghubungkan benda dua atau tiga dimensi dalam waktu yang nyata.

Menurut (Qiao et al., 2019) penggunaan *Augmented Reality* (AR) ini bisa untuk membantu menggambarkan atau memvisualisasikan suatu konsep yang masih tidak tersusun sebagai sarana informasi yang mendetail pada suatu objek yang nyata. Dengan demikian, penggunaan teknologi *Augmented Reality* ini dapat memvisualisasikan hasil abstrak pada suatu objek yang nyata serta tentunya teknologi ini sangat membantu untuk dimasukan dalam sistem pembelajaran di sekolah. Teknologi *Augmented Reality* patut untuk dijadikan media pembelajaran dikarenakan minimnya pengetahuan tentang pengaplikasian, fungsi, serta manfaat dari teknologi *Augmented Reality* ini (Harahap et al., 2020).

Dengan demikian, guru khususnya guru Bimbingan dan Konseling yang ada di sekolah harus mampu membuat suatu inovasi baru untuk dapat menyesuaikan pembelajaran di era *society 5.0* ini. Dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

(AR) yang diterapkan oleh guru, diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman baru yang akan didapatkan oleh siswa disekolah dan dapat menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan belajar siswa salah satunya yaitu minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Minat menurut Prasetyo dalam (Dalimunthe, 2020) minat adalah suatu yang tetap tertarik pada bidang tertentu dan senang berpartisipasi dalam bidang atau hal tersebut. Sementara itu, belajar menurut slameto, dalam (Nurlia et al., 2017) merupakan suatu upaya seseorang untuk memperoleh kemampuan untuk mengubah tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. menurut (Setiawan et al., 2022) Minat belajar adalah suatu hal yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu dari pada hal lainnya dan ditunjukkan melalui partisipasi mereka dalam aktivitas. Dari penjelasan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu aspek tertentu yang dapat membantu mereka mengubah tingkah laku mereka secara keseluruhan menjadi lebih baik. Dalam hal ini, lingkungan pembelajaran harus memainkan peran yang positif dalam menumbuhkan minat belajar.

Sebagai seorang tenaga pendidik, guru perlu untuk memperhatikan siswa-siswi yang diampunya disaat pembelajaran terutama pada minat belajarnya. Dikutip dari penelitian Cep Bambang Firdausa dengan judul penelitian “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Di MTs Ulul Albab”, terdapat beberapa aspek yang dapat mempengaruhi minat belajar seperti, perasaan senang, perhatian disaat belajar dan, ketertarikan pada materi dan guru. Hal ini perlu menjadi perhatian guru agar siswa dapat Kembali memiliki Kembali minat didalam belajarnya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sudah semakin maju, maka perlunya inovasi didalam pembelajaran menjadi suatu hal yang harus diperhatikan.

Berdasarkan dari pemaparan diatas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* guna meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti memiliki tujuan didalam penelitian ini yaitu memberikan pembaharuan media pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan lebih berwarna. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dinilai dapat menjadi sarana serta media pembelajaran untuk

suatu inovasi baru didalam pembelajaran, karena AR ini dapat kembangkan secara optimal sesuai kebutuhan untuk siswa. Maka dari itu, untuk dapat meningkatkan minat belajar pada siswa pemanfaatan dari sebuah teknologi *Augmented Reality* perlu dilakukan agar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif, inovatif dan menarik bagi siswa khususnya di era society saat ini.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif dengan menggunakan analisis studi literatur atau studi kepustakaan. Pada kajian literatur ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi yang terdiri dari beberapa penelitian sebelumnya dan kemudian menggabungkannya untuk membuat kesimpulan.(Hartanto & Dani, 2016). Pada artikel ini peneliti berusaha menggambarkan suatu kejadian yang sedang berlangsung ataupun yang sudah terjadi. Data yang akan dikumpulkan diperoleh dari jurnal-jurnal ilmiah yang diperoleh dari penggunaan platform google scholar terkait penerapan teknologi *Augmented Reality*. Adapun prosedur penelitian yang digunakan didalam penelitian ini (Adlini et al., 2022) sebagai berikut: 1). Memilih topik untuk dilakukan pencarian. 2). Menyiapkan perlengkapan yang diperlukan seperti google scholar untuk mencari sitasi. 3). Mulai mengumpulkan data dengan cara mencari sumber dan menggabungkan dari sumber yang lainnya, sumber dapat berupa artikel atau jurnal, buku, serta riset yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. 4). Penyajian data. Metode yang akan digunakan dalam mengumpulkan data yakni dengan mendeskripsikan suatu fakta dari kajian teori yang sudah dilakukan sebelumnya dari para peneliti terdahulu. Didalam penelitian ini akan menganalisis pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* guna meningkatkan minat belajar siswa pada sekolah menengah atas.

3. Hasil dan Pembahasan

Augmented Reality (AR)

Augmented Reality adalah penambahan atau peggabungan objek virtual 3D ke dalam suatu layar perangkat dengan objek nyata yang dapat berinteraksi secara real-time. Ini dibuat menggunakan komputer. (Vari, 2022). Sedangkan menurut (Sapulette, 2023)

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

teknologi *Augmented Reality* (AR) ini ialah platform yang dapat menghubungkan visual, audio, dan teks sehingga terlihat seperti di dunia nyata secara bersamaan dalam satu platform teknologi. Lalu menurut (Qorimah et al., 2022) Media (AR) adalah teknologi yang menghubungkan benda dua atau tiga dimensi dalam waktu yang nyata. Aplikasi AR unik karena memiliki kemampuan untuk menambah kenyataan pengguna. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasannya media *Augmented reality* (AR) merupakan suatu teknologi atau perangkat komputer yang dapat menggabungkan objek gambar, video, dan teks untuk dapat menciptakan suatu objek yang nyata.

Penggunaan teknologi seperti AR di dunia pendidikan memang menjadi fenomena baru bagi pendidik, siswa, dan orang-orang yang terlibat. Objektif yang masih abstrak bagi siswa menjadi nyata dan memberi pengguna pengalaman yang bermanfaat. Kegunaan teknologi *Augmented reality* (AR) ini sangat membantu didalam pengerjaan suatu proyek salah satunya proyek pembelajaran berbasis teknologi. Manfaat media *Augmented reality* (AR) dalam pembelajaran seperti membantu kreatifitas siswa didalam mengimajinasikan suatu objek, memberikan inovasi baru kepada guru maupun siswa didalam pembelajaran, serta yang paling penting untuk dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dikelas karena tidak monoton dan beragam variasinya. Namun Adapun kelemahan didalam media *Augmented reality* (AR) ini diantaranya kurang mampunya pemahaman tentang teknologi khususnya *Augmented reality*, keterbatasan alat teknologi seperti handphone ataupun laptop untuk mengakses *Augmented reality*.

Namun, teknologi AR juga disertai berbagai masalah dan kendala, seperti halnya ketertarikan didalam pembelajaran lainnya (Redjeki & Affandi, 2021). Kekhawatiran terkait infrastruktur adalah bahwa lembaga pendidikan tertentu mungkin tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi dan perangkat lunak yang diperlukan untuk memfasilitasi penerapan *augmented reality*. Kekhawatiran yang berkaitan dengan infrastruktur adalah bahwa lembaga pendidikan tertentu mungkin tidak memiliki akses yang cukup terhadap teknologi dan perangkat lunak yang diperlukan untuk memfasilitasi penerapan realitas tertambah. Selain itu, elemen elemen penting dalam integrasi efektif realitas tertambah ke dalam pendidikan adalah persiapan guru. Integrasi realitas tertambah yang efektif ke dalam pendidikan adalah persiapan guru. Selain mengetahui cara memanfaatkan teknologi baru secara efisien, guru juga perlu mengetahui cara

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

memasukkannya ke dalam kurikulum saat ini. Mengetahui cara memanfaatkan teknologi baru secara efisien, guru juga perlu mengetahui cara memasukkannya ke dalam kurikulum saat ini.

Dalam pembelajaran, AR dapat membantu siswa belajar menggunakan teknologi, media, dan informasi saat ini. Aplikasi yang bernama Augmented Reality saat ini sedang dikembangkan untuk smartphone Android. Beberapa peneliti menggunakan aplikasi Augmented Reality dalam layanan bimbingan dan konseling untuk pelatihan keterampilan Abad 21, yang merupakan kebutuhan pendidikan saat ini. memanfaatkan AR untuk meningkatkan keterampilan berpikir, termasuk keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir abstrak, dan keterampilan berpikir kreatif. Dengan menggunakan platform *Augmented Reality* yang menarik dan interaktif, keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan menjadi penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka.

Minat Belajar

Sangat penting bagi siswa untuk memiliki minat dalam belajar; jika tidak ada minat atau ketertarikan didalam pembelajaran, maka siswa tidak akan bersungguh-sungguh dan ikhlas dalam belajar. (Islamiah, 2019) mengatakan bahwa minat belajar ialah individu yang mempunyai keinginan, ketertarikan, serta perhatian yang signifikan terhadap suatu hal tanpa adanya pemaksaan ataupun suatu tekanan. Sedangkan menurut (Setiawan et al., 2022) Minat belajar adalah pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu dari pada hal lainnya dan ditunjukkan melalui partisipasi mereka dalam aktivitas. Siswa yang tertarik pada topik tertentu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar. Berdasarkan definisi yang sudah dijelaskan diatas maka dari itu minat belajar ialah ketika seorang siswa merasa tertarik dan ingin melakukan sesuatu tanpa terpaksa atau harus melakukannya karena kebutuhan. Memiliki minat belajar sangat penting bagi siswa karena akan membantu mereka memahami pelajaran dan mempengaruhi hasil capaian mereka disekolah terkhususnya siswa pada Sekolah Menengah Atas (SMA).

Ketika ingin menciptakan ketertarikan didalam belajarnya Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar pada siswa. ada dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa menurut (Mahpudin, 2021) diantaranya:

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

1. Faktor internal, faktor ini ialah yang ada pada diri yang meliputi faktor psikologis seperti kenyamanan, ketertarikan, serta kemauan dalam belajar. Sedangkan dari faktor fisiologis terdapat partisipasi dan kesehatan dari siswa (Syahputra, 2020).
2. Faktor eksternal, ialah faktor yang terbentuk dari luar diri siswa, ada beberapa faktor eksternal seperti; dukungan keluarga, suasana belajar, dan fasilitas belajar di sekolah.

adapun faktor lain menurut Slameto dalam (Sandri et al., 2023) disebutkan sebagai berikut:

1. Faktor internal, faktor internal ini terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis,
2. Faktor eksternal, didalam faktor eksternal ini terdapat faktor dari keluarga dan lingkungan sekolah.

Hal serupa juga dikemukakan oleh (Besare, 2020) dimana ada faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seorang siswa diantaranya yaitu:

1. Faktor internal, faktor internal atau faktor dari dalam ini memuat beberapa aspek faktor seperti kondisi fisik, dimana kondisi fisik ini dimaksudkan dalam kondisi kejahatan jasmani tubuh, kelengkapan, dan terhindar dari penyakit. Selanjutnya ada kondisi psikis dimana kondisi psikis yang dimaksudkan ialah kondisi emosional, intelegensi, bakat, motivasi, serta kemampuan dasar yang akan ditekuni.
2. Faktor eksternal, faktor ini dijelaskan dapat bersumber dari luar diri seperti lingkungan sekitar yang mumpuni, orang tua atau keluarga terdekat, serta teman sebaya yang nantinya dapat mempengaruhi minat belajar dari siswa itu sendiri.

Dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa terdiri dari faktor internal, atau faktor dari dalam, yang mencakup faktor fisik dan psikologi, serta faktor eksternal, atau faktor dari luar, yang berasal dari lingkungan siswa, termasuk faktor keluarga dan faktor lingkungan sekolah.

Disamping ada faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seorang siswa, minat belajar memiliki aspek seperti yang disebutkan dalam (Prayuga & Abadi, 2019), terdapat lima aspek didalamnya diantaranya yaitu: 1). Siswa memiliki kecenderungan untuk selalu memperhatikan serta mengingat sesuatu hal yang ia pelajari, 2). Memiliki rasa kepuasan terhadap suatu hal yang menarik perhatiannya, 3). Memiliki rasa kepuasan terhadap sesuatu hal yang menarik minatnya, 4). Menyenangi hal-hal yang menarik

perhatiannya sehingga dapat menjadi hobinya lebih dari hal yang lain, 5). Mengungkapkan perasaan tertariknya dengan cara berpartisipasi didalam kegiatan-kegiatan.

Pada saat siswa memiliki suatu ketertarikan yang sangat tinggi didalam belajarnya maka akan terlihat dari ciri-cirinya seperti yang dikatakan oleh slameto didalam (Nugroho et al., 2020) bahwa terdapat beberapa aspek yang melihatkan siswa tersebut merasa memiliki ketertarikan didalam belajarnya seperti; ketika siswa merasakan kesenangan saat mengikuti pembelajaran tanpa adanya tekanan dari hal apapun, adanya semangat serta ketertarikan siswa untuk mengerjakan suatu hal seperti berdiskusi, adanya dorongan menjadikan siswa dapat menjalani kegiatan pembelajaran tanpa tertekan, adanya perhatian siswa untuk dapat mengikuti semua pembelajaran yang ada disekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat diidentifikasi melalui beberapa tanda atau ciri-ciri, termasuk perasaan senang siswa karena minat mereka dalam belajar akan meningkat karena ketulusan dan keikhlasan siswa dalam pelajaran, minat siswa dalam mengerjakan tugas, dorongan dalam diri siswa yang kuat, dan fokus siswa pada pelajaran.

Perlu diketahui oleh siswa bahwa meningkatkan minat didalam belajar itu bukanlah hal yang mudah. Menurut Trismayanti (2019) mengatakan bahwa hal atau upaya yang perlu diperhatikan untuk menumbuhkan minat belajar diantaranya yaitu:

1. Mentukan mata pelajaran yang disukai. Meskipun siswa kurang berminat mempelajari mata pelajaran tertentu, mungkin ada beberapa di antaranya yang kamu sukai. Agar lebih senang belajar, mulailah dengan menentukan mata pelajaran yang paling kamu sukai.
2. Ubah pandangan tentang hal yang tidak menarik. siswa dapat menikmati mata pelajaran yang kurang menarik dengan mengubah sudut pandangnya.
3. Tentukan bagaimana pendidikan berhubungan untuk aktivitas Anda sehari-hari. Ada dimana momen suatu topik tampak tidak penting atau tidak berhubungan dengan kehidupan Kapanluar sekolah , dan Anda kehilangan minat untuk belajar.suatu topik tampaknya tidak penting atau tidak berhubungan dengan kehidupan di luar sekolah , dan Anda kehilangan minat untuk belajar. Memahami bahwa mempelajari mata pelajaran tertentumata pelajaran mungkin membuatdapat membuat kehidupan sehari-

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

hari lebih menarik dan menghibur akan membantu Anda mengatasi kebosanan saat belajar. Kehidupan sehari-hari yang lebih menarik dan menghibur akan membantu Anda mengatasi kebosanan saat belajar.

4. Tetaplah berpikiran dengan pikiran terbuka selama belajar. Tentukan apakah seorang siswa memiliki sifat yang merugikan diri sendiri. Ada pandangan yang jika mereka berpikir bahwa mata pelajaran tertentu sulit dipelajari. jika mereka berpikir bahwa suatu mata pelajaran tertentu sulit dipelajari . Cobalah kenali, mengidentifikasi dan mendapatkan ide-ide menyingkirkan tidak baik ini untuk meningkatkan semangat belajar. Dari ide-ide yang tidak menguntungkan ini untuk meningkatkan semangat Anda untuk belajar.
5. Jangan terlalu berkompetisi. Jika persaingan dilakukan dengan cara yang sehat, itu akan menyenangkan dan mendorong siswa untuk belajar lebih banyak. Namun persaingan yang berlebihan hanya menimbulkan kecemasan, yang berpotensi menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar. Fokuskan diri Anda untuk memperbaiki diri dan mencapai tujuan yang telah Anda tetapkan.
6. Tulis apa yang disukai dan tidak disukai siswa. Hal-hal semacam ini akan membantu siswa didalam menentukan mengapa siswa suka atau tidak suka belajar.

Hal yang hampir sama juga dikemukakan oleh Ananda dalam (Arlina et al., 2023) ada beberapa upaya yang bisa dilakukan tenaga pendidik agar dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik diantaranya yaitu;

1. Didalam belajarnya siswa mampu memfokuskan jiwanya kepada pembelajaran yang sedang dipelajarinya
2. Tenaga pendidik menyediakan variasi atau model pembelajaran yang baru dan menarik agar siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang ingin dipelajari,

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada sejumlah metode yang dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Metode-metode ini termasuk menentukan apa yang disukai atau disukai siswa, mengubah keyakinan bahwa pelajaran tidak menarik, menulis materi yang disukai atau tidak disukai, dan menawarkan model atau variasi pembelajaran baru yang membuat siswa tertarik. Upaya tersebut dapat membantu tenaga pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar yang tinggi untuk mencapai hasil terbaik.

Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Teknologi *Augmented reality* (AR) sebagai alat pembelajaran disekolah mempunyai peran yang sangat berdampak untuk menumbuhkan minat belajar pada siswa. Teknologi *Augmented reality* ini dapat memberikan ruang baru untuk siswa didalam berimajinasi sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa didalam pembelajaran. Adapun hasil penelitian terkait tentang pemanfaatan teknologi *Augmented reality* guna meningkatkan minat belajar siswa yang dijelaskan dalam penelitian (Sugiarso, 2024) bahwa teknologi *Augmented reality* daapt memberikan suatu pemahaman yang mendalam tentang dampak serta penggunaan *Augmented reality* dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta teknologi *Augmented reality* dapat memberikan arahan untuk pengembangan yang lebih maju terkait pembelajaran berbasis teknologi komputer. Didalam penelitian (Redjeki & Affandi, 2021) membahas bahwa dengan model konten yang menarik serta relevan dengan kurikulum disekolah maka daapt membantu untuk mendapat efek positif dari penggunaan teknologi *Augmented reality* dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar pada siswa. Dalam penelitian (Pharausia et al., 2021) telah dilakukan analisis peningkatan minat belajar dimana pada saat *pretest* rata-rata 30,3 selanjutnya ada peningkatan dalam *posttest* dengan nilai rata-rata 21,8. Maka dari itu semakin berkurangnya nilai maka semakin tinggi minat belajar siswa, oleh sebab itu, penerapan teknologi AR sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

Dapat dilihat dan dianalisis dari hasil penelitian sebelumnya terkait teknologi *Augmented reality* untuk meningkatkan minat belajar siswa bukan hanya sekedar penerapan dasar AR saja, akan tetapi teknologi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran disekolah dapat berdampak sangat signifikan untuk dapat menarik perhatian siswa serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam dengan mengandalkan kreativitas serta imajinasi yang dimiliki oleh siswa untuk dapat meningkatkan minat belajar pada siswa disaat melakukan pembelajaran disekolah.

4. Kesimpulan

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dibahas dengan menggunakan metode literatur review atau kajian literatur diatas maka dapat ditarik Kesimpulan pemanfaatan teknologi (AR) ini bisa meningkatkan minat belajar pada siswa. Pemanfaatan teknologi *Augmented reality* ini memiliki pengaruh besar untuk meningkatkan ketertarikan siswa didalam belajar dan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan interaktif. Maka dari itu suasana lingkungan belajar dengan menggunakan teknologi komputer dapat berasa lebih nyata. Dengan demikian peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bermanfaat bagi Lembaga Pendidikan untuk dapat mengoptimalkan teknologi *Augmented reality* (AR). Diharapkan pula penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi dan rujukan untuk studi ataupun sebagai bahan referensi praktik terkhususnya dalam praktik bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individu dan konseling kelompok agar dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknologi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif.

Daftar Pustaka

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Arlina, Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIS SKB 3 Menteri AL-Ikhwan Desa Mekar Tanjung Kab. Asahan. *Ainara Journal*, 4(1), 34.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Pemahaman Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, Volume 5 N(2), 99–108.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.

<https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>

- Hartanto, R. S. W., & Dani, H. (2016). Studi Literatur: pengembangan media pembelajaran dengan software autocad. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 1–6.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 01(02), 451–457.
- Mahpudin. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 168–175.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5564696>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46.
<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>
- Nurlia, N., Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2).
<https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Pharausia, T. V., Afirianto, T., & Amalia, F. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ. *Fountain of Informatics Journal*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.21111/fij.v7i1.6432>
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal UNSIKA*, 1052–1054. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Qiao, X., Ren, P., Dustdar, S., Liu, L., Ma, H., & Chen, J. (2019). Web AR: A Promising Future for Mobile Augmented Reality-State of the Art, Challenges, and Insights. *Proceedings of the IEEE*, 107(4), 651–666.
<https://doi.org/10.1109/JPROC.2019.2895105>
- Redjeki, F., & Affandi, A. (2021). Utilization of Digital Marketing for MSME Players as Value Creation for Customers during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Science and Society*, 3(1), 40–55.
<https://doi.org/10.54783/ijsoc.v3i1.264>

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

- Sandri, D., Isnaniah, & Tisnawati, T. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 175–185.
- Sapulette, V. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Teacher Education*, 5, 208–213.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/17417>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109.
<https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugiarso. (2024). Penerapan Teknologi AugmentedReality Dalam Menyajikan MateriPembelajaran Untuk MeningkatkanMinat Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*7, 7(2), 4999–5004.
- Tzima, S., Styliaras, G., & Bassounas, A. (2019). Augmented reality applications in education: Teachers point of view. *Education Sciences*, 9(2).
<https://doi.org/10.3390/educsci9020099>
- Vari, Y. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 Di Pembelajaran IPA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 70–75.
<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v11i2.55984>
- Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>