



# Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Dek Padang

Aulia Febriani <sup>1\*</sup>, Asra Ilal Khairi <sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departemen Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

\*Corresponding author: [auliafebriani617@gmail.com](mailto:auliafebriani617@gmail.com)

## Artikel Histori

Direvisi, 10/04/2026

Diterima, 02/05/2026

Dipublikasi, 06/05/2026

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang sejarah seni Hindu-Buddha klasik di kepulauan Indonesia di SMA DEK Padang. Rendahnya minat belajar di kalangan siswa disebabkan oleh sifat teoritis materi yang disajikan dan kurangnya visualisasi nyata artefak sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall, yang meliputi tahap studi pendahuluan, desain, pengembangan, dan implementasi. Uji coba produk dilakukan menggunakan teknik pengambilan *total sampling* yang melibatkan 19 siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui angket minat dan divalidasi oleh para ahli di bidang materi, media dan visual, serta bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran AR yang dikembangkan dinilai 'Sangat Valid' dengan skor rata-rata 88%. Analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa dari 48,21% pada tahap pre-angket menjadi 82,94% setelah menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Uji statistik *Paired Samples T-Test* mengkonfirmasi tingkat signifikansi 0,000, menunjukkan bahwa media AR efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality; Minat Belajar; Sejarah Seni Rupa; Media Pembelajaran; R&D*

**Abstract:** This study aims to develop *Augmented Reality* (AR)-based learning media to increase students' interest in learning about the history of classical Hindu-Buddhist art in the Indonesian archipelago at DEK Padang High School. The low interest in learning among students is caused by the theoretical nature of the material presented and the lack of real visualization of historical artifacts. The research method used is *Research and Development* (R&D), adapting the Borg & Gall development model, which includes the stages of preliminary study, design, development, and implementation. Product trials were conducted using a *total sampling* technique involving 19 grade X students. Data were collected through an interest questionnaire and validated by experts in the fields of materials, media and visuals, and language. The results showed that the developed AR learning media was rated 'Very Valid' with an average score of 88%. Data analysis showed a significant increase in students' learning interest from 48.21% at the pre-questionnaire stage to 82.94% after using *Augmented Reality* (AR) media. The *Paired Samples T-Test* statistical test confirmed a significance level of 0.000, indicating that AR media is effective in increasing students' learning interest.

**Keywords:** *Augmented Reality; Learning Interest; Art History; Learning Media; R&D*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses krusial dalam membentuk karakter serta kemampuan intelektual peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tuntutan mutlak. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar (Fadilah, 2023:2). Media pembelajaran sendiri ialah komponen yang membangun kondisi yang

memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dibutuhkan (Arsyad, 2011). Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi edukatif agar materi lebih mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, 2021). Kurikulum Merdeka memberikan penekanan kuat pada pembelajaran yang berbasis pada minat dan kebutuhan siswa. Minat belajar ialah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati suatu kegiatan atau subjek. Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan (Slameto, 2015).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan inovatif adalah Sejarah Seni Rupa Nusantara masa klasik Hindu-Buddha. Sejarah seni rupa Indonesia merupakan cerminan perjalanan budaya dan sosial masyarakat Nusantara yang sangat kaya dan beragam (Universitas Negeri Surabaya, 2024). Materi ini sangat penting sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Namun, pembelajaran sejarah seni rupa sering kali dianggap sebagai materi yang statis dan teoritis dimana hanya disajikan melalui metode ceramah dan melalui aplikasi canva tanpa adanya media pendukung lainnya. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi di SMA DEK Padang yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi ini masih berada pada kategori "sedang" dengan presentase 48,21% dari hasil penyebaran pre-angket minat siswa dimana hanya beberapa siswa yang memperhatikan materi yang diberikan. Penyebabnya dikarenakan kurang media interaktif membuat siswa kesulitan memvisualisasikan candi atau artefak seni. Tanpa visualisasi yang nyata, siswa kesulitan menghubungkan antara teks di buku dengan realitas artefak sejarah yang dipelajari.

Dalam mengatasi tantangan tersebut, berbagai penelitian telah mengembangkan teknologi dalam pembelajaran. Pengembangan media *Augmented Reality* (AR) pada materi Sejarah Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Tifani, 2021). Selain itu penelitian dalam mengintegrasikan teknologi AR dalam buku ajar sejarah seni untuk meningkatkan minat belajar siswa (Juliawan dkk., 2024). Teknologi *Augmented Reality* (AR) mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret dan meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan melalui interaksi langsung dengan objek 3D (Margunayasa, 2025). Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan efektivitas *Augmented Reality* (AR), penerapan teknologi ini di sekolah menengah, khususnya pada materi Sejarah Seni Rupa Nusantara, masih sangat terbatas akibat kurangnya pengembangan media yang relevan dengan kurikulum nasional. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pengembangan penelitian ini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada jenjang pendidikan atau materi yang berbeda, penelitian ini secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang mengintegrasikan teks naratif, narasi suara, dan objek 3D untuk materi Sejarah Seni Rupa Nusantara Masa Klasik Hindu-Buddha di SMA DEK Padang. Media pembelajaran berbasis AR juga membuka peluang bagi guru untuk mengintegrasikan konten pembelajaran secara interaktif, misalnya dengan menampilkan objek 3D yang dapat dirotasi dan dianalisis secara langsung oleh siswa, sehingga konsep yang sulit menjadi lebih mudah dicerna (Darmajaya, 2020). Dengan memanfaatkan perangkat seperti smartphone atau tablet, AR memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Rahmanto, 2023). Pengembangan ini bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan pedagogis guru sekaligus mentransformasi pembelajaran dari pasif menjadi aktif dan eksploratif. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang layak serta menguji keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan di SMA DEK Padang.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode ini diartikan sebagai cara ilmiah dalam meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2022). Metode ini dapat diartikan juga sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih relevan dan efektif (Risal, dkk., 2022). Dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall. Model ini dipilih karena prosedurnya yang sistematis dalam menghasilkan dan menguji produk. Prosedur pengembangan disederhanakan menjadi empat tahap utama yang saling berkesinambungan. Tahapan tersebut meliputi studi pendahuluan, perancangan produk, pengembangan, dan tahap implementasi dikelas.

Penelitian ini menerapkan desain kuantitatif inferensial dengan tahapan yang diawali oleh analisis statistik deskriptif untuk memaparkan persentase kelayakan media yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media & visual, serta ahli bahasa. Media pembelajaran yang dikembangkan harus melalui tahap validasi oleh para ahli dan uji coba kepada pengguna agar dapat diperoleh produk yang layak dan dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran (Resti, dkk., 2024). Data kelayakan media diperoleh dari angket yang diberikan kepada setiap validator dengan skala likert dengan rentang 1-5. Skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang (Sugiyono, 2022). Angket Minat belajar siswa juga menggunakan skala likert dengan rentang 1-5 yang disusun sesuai dengan indikator minat siswa, adapun indikator minat siswa mulai dari perasaan senang, perasaan senang sendiri ialah salah satu tanda yang paling jelas bahwa siswa memiliki minat dalam suatu hal tertentu. Lalu perhatian dimana perhatian mengacu pada kemampuan siswa untuk fokus pada suatu aktivitas atau materi tertentu. Selanjutnya ada perasaan tertarik, perasaan tertarik sendiri ialah ungkapan dari minat yang kuat terhadap satu atau beberapa aspek dari pembelajaran. Terakhir ada keterlibatan siswa, indikator ini mencerminkan tingkat ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang membuat siswa senang dan berpartisipasi dalam aktivitas tersebut (Kurnia, 2024). Kemudian dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T-Test* sebagai analisis inferensial untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata skor minat belajar siswa sebelum (pre-angket) dan sesudah (post-angket) penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Dimana keputusan hipotesis ditentukan melalui nilai signifikansi, sehingga keberhasilan dalam peningkatan minat belajar siswa dapat dibuktikan secara statistik melalui perbandingan nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$ .

Penelitian ini dilaksanakan di SMA DEK Padang pada bulan April 2026 dengan melibatkan subjek penelitian yang terdiri dari dua kategori utama. Pertama, dilakukan validasi oleh para ahli, yang mencakup ahli materi sejarah seni, ahli media & visual, serta ahli bahasa untuk menjamin akurasi konten serta kualitas dan fungsi aplikasi. Kedua, dilakukan uji coba implementasi terhadap siswa kelas X SMA DEK Padang. Populasi siswa dipilih secara sengaja dengan menggunakan teknik *total sampling*, di mana seluruh siswa dalam satu kelas yang berjumlah 19 orang dilibatkan sebagai partisipan. Ukuran sampel ini ditetapkan secara konsisten guna memastikan bahwa analisis data statistik terkait peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan secara mendalam, terukur, dan akurat dalam lingkup kelas.

Pengembangan media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan media, validasi oleh ahli, serta implementasi dan evaluasi produk media tersebut (Ike Purnamasari dan Kusdiyanti, 2021). Penelitian pengembangan ini dilaksanakan melalui empat tahapan sistematis yang dimulai dengan (1) Studi Pendahuluan, di mana peneliti melakukan observasi awal dan penyebaran *pre-angket* kepada siswa kelas X di SMA DEK Padang untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa serta mengidentifikasi hambatan dalam memahami materi Sejarah Seni Rupa Nusantara Masa Klasik Hindu-Buddha. (2)

Perancangan, yaitu proses penyusunan *storyboard*, pemilihan konten materi untuk visualisasi objek 3D, serta perancangan antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang menjadi kerangka dasar aplikasi *Augmented Reality* (AR). Setelah rancangan selesai, (3) Pengembangan dilakukan dengan mengimplementasikan desain ke dalam aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang kemudian divalidasi oleh para ahli materi, media & visual, serta bahasa untuk menjamin kelayakan produk sebelum dilakukan revisi tahap I sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator. Terakhir, pada tahap (4) Implementasi, produk hasil revisi diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas X SMA DEK Padang, yang kemudian diikuti dengan pelaksanaan revisi tahap II berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa, serta diakhiri dengan penyebaran *post-angket* untuk mengukur secara kuantitatif sejauh mana peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) tersebut.

## Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rata-Rata Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Jumlah Item	Total	Nilai Validasi	Kategori
1	Ahli Materi	10	48	96%	Sangat Valid
2	Ahli Media & Visual	10	47	94%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	10	50	100%	Sangat Valid
	Total	30	145	290	
	Rata-Rata			96,66%	Sangat Valid

Sumber: Hasil Data Angket Validasi Ahli

Berdasarkan hasil analisis data validasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) ini, penilaian dari para ahli menunjukkan hasil yang sangat positif secara keseluruhan. Ahli materi memberikan skor tertinggi dengan persentase 96% yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid", yang mengindikasikan bahwa konten sejarah Seni Rupa Nusantara Masa Klasik telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran serta mampu mendukung kemampuan apresiasi budaya siswa. Selain itu, aspek bahasa juga memperoleh hasil sempurna dengan persentase 100% dan kategori "Sangat Layak", yang membuktikan bahwa penggunaan diksi, efektivitas kalimat, dan konsistensi istilah teknis sudah sesuai dengan tingkat intelektual siswa SMA serta kaidah bahasa Indonesia yang baik.

Pencapaian tingkat validitas yang sangat baik pada aspek materi dan bahasa ini memberikan landasan teoretis dan instruksional yang kuat bagi media pembelajaran. Validator ahli materi dan ahli bahasa memberikan apresiasi tinggi terhadap ketepatan pemilihan objek visual, kedalaman materi yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa, serta kemudahan dalam memahami instruksi penggunaan aplikasi. Ketercapaian kriteria "Sangat Valid" pada kedua komponen utama ini menunjukkan bahwa substansi yang ingin disampaikan melalui media *Augmented Reality* (AR) telah tersampaikan dengan jelas dan akurat kepada target pengguna.

Meskipun demikian, terdapat aspek media dan visual yang memperoleh skor 47 dengan persentase 94% atau berkategori "Sangat Valid", terdapat beberapa perhatian lebih lanjut pada pengembangan teknis. Angka ini menandakan bahwa meskipun aplikasi secara umum sudah layak dan dapat dioperasikan, masih terdapat ruang untuk peningkatan pada kualitas teknis, dan elemen

visual lainnya agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal. Secara keseluruhan, dengan rata-rata persentase validasi sebesar 96,66%, media ini secara akumulatif dinyatakan "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan perbaikan berdasarkan catatan dari validator ahli media, diharapkan media pembelajaran ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih maksimal di dalam kelas.

Peningkatan antusiasme siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Augmented Reality* (AR) tercermin melalui perbandingan data *pre-angket* dan *post-angket*. Pada tahap awal, *pre-angket* menunjukkan tingkat minat siswa sebesar 48,21%, yang mengindikasikan bahwa metode konvensional seperti buku teks dan ceramah kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Rendahnya keterlibatan siswa pada tahap ini menjadi pembenaran kuat perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif. Kehadiran media *Augmented Reality* (AR) kemudian berhasil membalikkan kondisi tersebut secara signifikan. Hasil *post-angket* menunjukkan lonjakan persentase minat siswa hingga mencapai 82,94%.

Tabel 2. Hasil Paired Samples Test

Pair 1	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-Angket – Post-Angket	-10.279	18	.000

Sumber: SPSS

Validitas peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Paired Samples Test* yang dilakukan terhadap data *pre-angket* dan *post-angket*. Uji statistik tersebut menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut  $< 0,05$ . Secara teoretis, hal ini menegaskan  $H_a$  diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa setelah terpapar media pembelajaran AR. Dengan begitu  $H_o$  yang tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa terhadap materi sejarah seni rupa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) ditolak.

## Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi Sejarah Seni Rupa Nusantara Masa Klasik Hindu-Buddha di SMA DEK Padang telah dilaksanakan dengan berhasil sesuai dengan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi empat tahap: studi pendahuluan, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Media yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata persentase validasi sebesar 96,66%. Penilaian ini didukung oleh validasi ahli materi, validasi media & visual, serta ahli bahasa, yang mengonfirmasi bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) terbukti secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa dari 48,21% menjadi 82,94%. Hasil ini menunjukkan bahwa teknologi AR berhasil mengubah sikap siswa dari yang semula pasif menjadi lebih antusias dalam mempelajari sejarah seni rupa. Uji statistik *Paired Samples T-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Hasil ini menegaskan penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).

## Daftar Pustaka

- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran. Skripsi* : Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmajaya Repository. 2020. *Landasan Teori Augmented Reality dalam Pendidikan*. Halaman 12-30. Diakses dari <http://repo.darmajaya.ac.id/18621/10/BAB%202.pdf>.

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran*. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. 2021. *Media pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Ike Purnamasari & Kusdiyanti. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(2), 45-60. Diakses dari <https://jurnal.unsur.ac.id/dinamika/article/download/4487/3235>
- Universitas Negeri Surabaya. (2024). *Sekilas Sejarah Seni Rupa Indonesia*. Halaman 5-25. Diakses dari <https://s1srm.fbs.unesa.ac.id/post/sekilas-sejarah-seni-rupa-indonesia-yuk-baca>
- Juliawan, I. Nengah, et al. "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Seni Berbasis *Augmented Reality* Untuk Mahasiswa Pendidikan Seni Dan Budaya Keagamaan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 11, no. 4, 2024, pp. 1212–26, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4579>.
- Kurnia, R. (2024). *Minat Belajar Konsep Dasar, Indikator & Faktor yang Mempengaruhi*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Margunayasa, I. G. (2025). *Komik Pembelajaran IPA SD Bermuatan *Augmented Reality* & Kuis Interaktif : Upaya Meningkatkan Literasi Membac dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar*. Diakses dari [https://cdn.undiksha.ac.id/wp-content/uploads/2025/03/19184531/Orasi-Ilmiah-Prof.-Dr.-I-Gede-Margunayasa-S.Pd\\_-M.Pd\\_.pdf](https://cdn.undiksha.ac.id/wp-content/uploads/2025/03/19184531/Orasi-Ilmiah-Prof.-Dr.-I-Gede-Margunayasa-S.Pd_-M.Pd_.pdf)
- Rahmanto, Y. 2023. *Augmented Reality sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 5(2), 10-25. Diakses dari <https://ftik.teknokrat.ac.id/augmented-reality-ar-sebagai-alternatif-media-pembelajaran-digital/>
- Resti, et al. (2024). *Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa*. *Jurnal Media dan Pendidikan*, 10(1), 50-70. Diakses dari <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/download/3364/3045/13639>
- Slameto. (2015). *BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI*. JAKARTA: PT RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tifani Safira. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH AUGMENTED REALITY MATERI PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN DARI ANCAMAN SEKUTU DI SMK NEGERI 1*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Zef Risal, Rachman Hakim, Aminol Rosid. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.