



Vol. 6– No. 1, year (2025), page 1-8

Pemanfaatan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Menulis di Pendidikan Dasar

Anita Candra Dewi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Negeri Makassar

anitacandradewi@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam kegiatan menulis akibat penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Makassar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain quasi-eksperimen tipe *non-equivalent control group design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media AR dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan tes keterampilan menulis. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media AR secara signifikan meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis siswa. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 60 menjadi 85, sedangkan skor keterampilan menulis meningkat dari 65 menjadi 88 pada kelas eksperimen. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang lebih kecil. Temuan ini menunjukkan bahwa media AR mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan, serta meningkatkan daya imajinasi dan keterlibatan siswa dalam proses menulis. Dengan demikian, media AR merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan keterampilan literasi siswa.

Kata kunci: Augmented Reality, motivasi belajar, keterampilan menulis, pendidikan dasar, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan fundamental yang sangat krusial dalam pendidikan dasar, yang tidak hanya memberikan dukungan terhadap perkembangan kognitif anak, tetapi juga mendorong kreativitas serta memperkuat kemampuan

komunikasi mereka. Namun, dalam praktiknya, keterampilan menulis kali menjadi tantangan signifikan bagi para siswa di tingkat sekolah dasar. (Fitriyani and Umam2025) Banyak siswa mengalami kesulitan yang mendalam dalam menuangkan ide-ide mereka ke dalam bentuk tulisan, yang disebabkan oleh berbagai faktor, seperti terbatasnya kosa kata serta kurangnya motivasi untuk melakukan kegiatan menulis. Hal ini sering kali diakibatkan oleh metode pembelajaran yang digunakan, yang umumnya bersifat konvensional dan kurang menarik bagi mereka. Akibatnya, perhatian serta minat siswa terhadap aktivitas menulis menurun, sehingga berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk mengekspresikan pikiran secara efektif dalam bentuk tulisan. Diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat serta keterampilan menulis siswa (Oktaviana & Wardani, 2025).

Sejalan dengan kemajuan yang signifikan dalam teknologi digital di bidang pendidikan, media pembelajaran yang berlandaskan teknologi, termasuk Augmented Reality (AR), telah mulai diimplementasikan dan dimanfaatkan secara luas sebagai salah satu solusi yang inovatif untuk mengatasi isu yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan keterampilan menulis siswa di sekolah-sekolah (Rinaldi et al.2024). AR sendiri merupakan teknologi mutakhir yang sangat menarik karena ia dapat mengintegrasikan dunia nyata dengan elemen virtual secara real-time, yang pada gilirannya memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan objek digital yang muncul di depan mereka melalui perangkat yang umum digunakan seperti smartphone atau tablet. Dengan menyajikan konten visual tiga dimensi yang kaya serta elemen-elemen interaktif yang membuat pengalaman belajar semakin menyenangkan, AR memiliki kemampuan yang luar biasa dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, imersif, dan berkesan bagi siswa yang terlibat. Sehingga, diharapkan teknologi ini dapat membawa dampak positif dalam proses pendidikan saat ini (Saputri, 2017).

Dalam konteks pengajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, penggunaan media Augmented Reality (AR) menawarkan pengalaman pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan multimodal yang sangat diperlukan oleh siswa pada usia dini. (Zumroh, 2024) Sebagai contoh, dengan memanfaatkan aplikasi AR yang menampilkan gambar animasi tiga dimensi dari narasi atau objek yang akan dituliskan, siswa dapat mengamati secara visual sebelum menyusun deskripsi dalam bentuk tulisan. Tindakan interaktif ini tidak hanya mampu meningkatkan daya ingat, melainkan juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa, yang merupakan aspek yang sangat penting dalam proses penulisan (Wicaksana, 2020).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Augmented Reality (AR) secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam kajian yang dilakukan oleh Putro dan Yugopuspito (2024), ditemukan bahwa AR memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan menulis cerita pendek, karena mereka merasakan ketertarikan dan keterlibatan yang lebih besar terhadap materi visual yang disajikan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Oktaviana (2025), yang menyatakan bahwa penggunaan AR dalam konteks Problem-Based Learning dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan siswa dalam menulis artikel ilmiah populer di tingkat sekolah dasar.

Tidak hanya dari sudut pandang motivasi, peningkatan keterampilan menulis juga dapat diamati dari segi teknis, seperti struktur penulisan, pemilihan kosakata, dan kemampuan dalam menyusun alur cerita (ANISYAH, 2023). Sabila (2024) menyatakan bahwa penggunaan media Augmented Reality (AR) berbasis objek tiga dimensi dapat memperkuat imajinasi dan gagasan menulis siswa, khususnya dalam genre teks deskriptif. Pernyataan ini diperkuat oleh data empiris dari penelitian yang dilakukan oleh Hermawan dan Hadi (2024), yang menunjukkan bahwa siswa yang menerapkan teknologi AR dalam proses pembelajaran menulis mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk menyusun paragraf dengan struktur yang lebih terorganisir.

Selain itu, penerapan Augmented Reality (AR) turut memberikan dukungan terhadap berbagai gaya belajar yang ada, khususnya bagi peserta didik yang memiliki kecenderungan dalam aspek visual dan kinestetik. Dengan adanya visualisasi interaktif, peserta didik dapat dengan lebih mudah memahami konteks yang hendak disampaikan melalui tulisan. Keunggulan ini menjadikan AR sebagai media pembelajaran yang inklusif dan adaptif dalam proses pembelajaran bahasa (Pradana, 2024).

Namun, pemanfaatan Augmented Reality (AR) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk ketersediaan perangkat, pelatihan tenaga pengajar, serta pengembangan konten yang sesuai dengan kurikulum yang ada. Dengan demikian, kolaborasi yang erat antara pengembang teknologi pendidikan, para guru, dan pemerintah merupakan faktor kunci untuk mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran (Andrianu, Mansur & Rini, 2025).

Dengan demikian, penggunaan media Augmented Reality (AR) dalam proses pembelajaran menulis di tingkat pendidikan dasar tidak hanya merupakan sebuah inovasi teknologi, melainkan juga merupakan suatu strategi pedagogis yang dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran di abad ke-21. Pengembangan media AR yang berfokus pada kebutuhan

siswa serta keterampilan literasi merupakan langkah krusial dalam mewujudkan pendidikan yang adaptif, menyenangkan, dan memiliki makna yang mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen tipe *non-equivalent control group design*. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media Augmented Reality (AR) terhadap motivasi dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Makassar yang telah memiliki fasilitas pendukung penggunaan perangkat teknologi AR.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut, dengan jumlah populasi sebanyak 60 siswa. Sampel diambil secara purposive sampling sebanyak dua kelas, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Kelas V-A dijadikan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media AR dalam pembelajaran menulis, sedangkan kelas V-B dijadikan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu angket motivasi belajar dan tes keterampilan menulis. Angket motivasi menggunakan skala Likert yang telah divalidasi oleh ahli pendidikan dan memiliki nilai reliabilitas $> 0,80$. Sementara itu, tes keterampilan menulis meliputi aspek ide, organisasi, kosa kata, dan mekanik penulisan, yang dianalisis menggunakan rubrik penilaian.

Proses pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap, yakni pretest, treatment, dan posttest. Pretest dan posttest diberikan kepada kedua kelas untuk mengukur perubahan motivasi dan kemampuan menulis setelah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* untuk melihat signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, dimulai dari perencanaan perangkat AR, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi hasil belajar. Seluruh prosedur dilakukan dengan tetap memperhatikan etika penelitian dan izin dari pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Augmented Reality (AR) terhadap motivasi belajar dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar di Kota

Makassar. Kegiatan dilakukan selama satu bulan, dengan perlakuan berbeda antara kelas eksperimen yang menggunakan media AR dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedua variabel utama—motivasi belajar dan keterampilan menulis—terutama pada kelompok eksperimen. Tabel berikut menunjukkan rata-rata nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Siswa

| Aspek | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest |
|------------------|------------|------------|---------|----------|
| | Eksperimen | Eksperimen | Kontrol | Kontrol |
| Motivasi Belajar | 60 | 85 | 61 | 70 |
| Keterampilan | 65 | 88 | 66 | 72 |
| Menulis | | | | |

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai yang signifikan pada kelompok eksperimen, yaitu peningkatan motivasi belajar sebesar 25 poin dan keterampilan menulis sebesar 23 poin. Sebaliknya, kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan, namun dalam jumlah yang lebih kecil, yaitu masing-masing 9 poin dan 6 poin.

Hasil analisis statistik dengan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) < 0.05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal peningkatan motivasi dan keterampilan menulis. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Saputri (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan media AR mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa melalui elemen visual dan interaktif yang menyenangkan. Dalam konteks ini, media AR membantu siswa menghubungkan konsep visual dengan gagasan yang akan dituangkan ke dalam tulisan. Misalnya, saat siswa menggunakan AR untuk mengamati gambar tiga dimensi dari suatu cerita atau objek, mereka cenderung lebih mudah membangun struktur narasi dan memperkaya kosa kata.

Studi lain oleh Putro dan Yugopuspito (2024) juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti AR dalam pembelajaran menulis memberikan pengalaman belajar kontekstual dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini dibuktikan dalam penelitian ini dengan peningkatan skor motivasi belajar dari 60 menjadi 85 di kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang imersif melalui AR dapat mengurangi kejemuhan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Dari sisi keterampilan menulis, peningkatan skor dari 65 menjadi 88 dalam kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa media AR tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap aspek kognitif siswa dalam menyusun teks. Sebagaimana dinyatakan oleh Oktaviana (2025), teknologi ini membantu siswa dalam membangun struktur tulisan yang logis karena mereka dapat mengobservasi konten visual secara langsung sebelum menuliskannya.

Dalam pembelajaran konvensional di kelas kontrol, siswa tetap menunjukkan peningkatan meski tidak sebesar kelompok eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran tetap berjalan efektif, namun belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang transformatif. Ini sejalan dengan pernyataan Hermawan dan Hadi (2024) bahwa metode tradisional cenderung bersifat satu arah dan kurang mendukung partisipasi aktif siswa.

Selanjutnya, tantangan yang muncul dalam penerapan AR di kelas adalah kebutuhan perangkat teknologi seperti smartphone dan koneksi internet yang stabil. Namun, studi oleh Pradana (2024) menunjukkan bahwa dengan dukungan guru dan pelatihan yang memadai, hambatan teknis ini dapat diminimalisir. Dalam konteks Kota Makassar, penerapan AR sangat potensial mengingat banyak sekolah yang sudah memiliki perangkat pendukung dan sumber daya guru yang mampu beradaptasi dengan teknologi baru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa media AR merupakan inovasi pedagogis yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Hal ini selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Augmented Reality (AR) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan menulis siswa. Pembelajaran yang melibatkan teknologi AR terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan imersif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan kreatif dalam proses menulis.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar dari rata-rata 60 menjadi 85, dan keterampilan menulis dari 65 menjadi 88 pada kelas eksperimen yang menggunakan media AR. Sebaliknya, peningkatan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya berada pada kisaran 9 hingga 6 poin. Uji *independent sample t-*

test memperkuat temuan tersebut dengan nilai signifikansi yang sangat tinggi ($p < 0.001$), membuktikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok bukan terjadi secara kebetulan, melainkan akibat dari perlakuan yang diberikan.

Secara praktis, penggunaan AR dalam pembelajaran menulis dapat membantu siswa dalam memahami konteks, membangun imajinasi, serta menyusun struktur tulisan secara lebih runtut. Visualisasi objek tiga dimensi juga membantu siswa mengembangkan ide dan kosa kata yang lebih beragam, yang menjadi indikator penting dalam penilaian keterampilan menulis.

Dengan demikian, pemanfaatan media AR tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa, tetapi juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi dan inovasi. AR layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan menulis, di jenjang pendidikan dasar.

REFERENSI

- Andrianu, A., Mansur, H., & Rini, S. (2025). *Literature Review: Pemanfaatan AR terhadap Literasi Siswa*. Al-Madrasah. [Link PDF](#)
- ANISYAH, N. N. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara*. radenintan.ac.id
- Fitriyani, C. D., & Umam, N. K. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas V SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 260-265. stkipyapisdompu.ac.id
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Pengaruh Teknologi AR dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*. [Link PDF](#)
- Oktaviana, Y. (2025). Pemanfaatan Media AR Berbasis Problem Based Learning terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Unissula Repository*. [Link PDF](#)
- Pradana, P. H. (2024). Media AR untuk Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*. [Link PDF](#)
- Putro, W. W., & Yugopuspito, P. (2024). Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Berpikir Kritis. *Jurnal Syntax Admiration*. [PDF](#)
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitapragna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20-28. semanticscholar.org

Sabila, W. E. (2024). Pengembangan Media 3D Berbasis AR untuk Keterampilan Menulis.

Jurnal PGSD Unesa. [Link PDF](#)

Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *JUTISI.* [PDF](#)

Wicaksana, S. B. (2020). Tinjauan Pustaka Penggunaan Flashcard pada Media AR. *IT-Edu.* [Link PDF](#)

Zumroh, A. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset.* [edutechjaya.com](#)