

**PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN MODERN**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA
STUDI INDEPENDEN MANDIRI BERSERTIFIKAT ICE-I**

(ARTIKEL)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

oleh :

Muhammad Rizali Rachim / 2010130210001



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA DALAM PENDIDIKAN MODERN**

Disusun oleh :

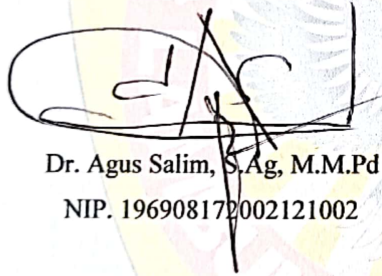
Muhammad Rizali Rachim

2010130210001

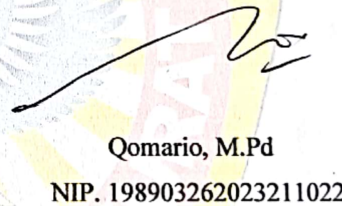
Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Artikel Jurnal bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Agus Salim, S.Ag, M.M.Pd
NIP. 196908172002121002



Qomario, M.Pd
NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 198012282005012003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern

Disusun oleh :
Muhammad Rizali Rachim
2010130210001

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 4 Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd		04 JUN 2024
Penguji Utama Agus Hadi Utama, M.Pd		04 JUN 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Qomario, M.Pd		04 JUN 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Permana Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizali Rachim

NIM : 2010130210001

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PENDIDIKAN MODERN

Menyatakan bahwa Artikel jurnal ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 27 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Rizali Rachim

2010130210001

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen bersertifikat (MSIB) ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan Laporan Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban keikutsertaan dalam Program Studi Independen Merdeka.

Setelah menyelesaikan program pembelajaran selama 5 bulan, proyek akhir Studi Independen ternyata memiliki banyak manfaat bagi penulis, baik dari segi ilmu maupun pengalaman dalam menerapkan kecerdasan buatan dalam dunia startup. Banyak sekali orang yang berjasa dalam menyelesaikan program ini, sehingga penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
2. Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I) selaku penyelenggara Studi Independen Bersertifikat.
3. Ibu Prof.Dr.Ir.Hesty Heryani, M.Si., IPU.,ASEAN Eng. Selaku koordinator MSIB Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan motivasi dalam mengikuti kegiatan MSIB ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M M.Pd selaku Koordinator MBKM ICE Intitute Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam mengikuti kegiatan MBKM ini.
5. Bapak Qomario, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik saya yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada saya.
6. Bapak Dr. Agus Salim, S.Ag, M.M.pd selaku dosen pembimbing saya yang turut serta memberikan dukungan dan arahan nasehat kepada saya.
7. Orang tua, keluarga, serta sahabat atas pemberian semangat dan motivasi yang besar untuk menyelesaikan laporan akhir studi independen bersertifikat ini.
8. Teman - teman di kelas yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 6 bulan ini pada Studi Independen ICE-I.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak penyempurnaan laporan ini sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga laporan ini memberikan manfaat.

Banjarmasin, Desember 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'M' followed by a series of connected loops and a horizontal line at the end.

Muhammad Rizali Rachim

PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN MODERN

Muhammad Rizali Rachim^{1*}
Agus Salim²
Qomario³

^{1*,2,3}Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

rizalirachim87@gmail.com^{1*)}
agus.salim@ulm.ac.id²⁾
qomario@ulm.ac.id³⁾

Abstrak

Pemanfaatan *Augmented Reality (AR)* telah muncul menjadi teknologi inovatif yang prospektif untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan menyajikan informasi tambahan dalam lingkungan fisik. Pemanfaatan AR dalam konteks pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan sebuah respons terhadap tuntutan zaman di mana siswa semakin terbiasa dengan lingkungan digital. AR memberikan kemampuan untuk membawa konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, membuka pintu menuju pemahaman yang beranjak mendalam. Maka, penelitian ini bertujuan menyelidiki peran AR sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya fokus pada bagaimana AR dapat mendorong keaktifan belajar siswa. Meskipun potensi positif AR sebagai media pembelajaran sangat menjanjikan, tantangan-tantangan tertentu juga perlu diatasi. Faktor teknis, infrastruktur pendidikan, dan pengembangan konten yang relevan merupakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam mengintegrasikan AR ke dalam pendidikan. Penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka sistematis atau *Systematic Literature Review (SLR)*. Metode SLR bertujuan mengidentifikasi, meninjau, mengevaluasi dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia tentang topik yang ingin dibahas dan relevan. Artikel yang dipakai berjumlah 9 yang berkaitan tentang AR dalam pendidikan. Hasil temuan dari penelitian ini, menyimpulkan bahwa implementasi AR dalam pendidikan memegang kecakapan untuk membawa perubahan signifikan dalam cara belajar, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, lebih menarik, mempengaruhi keaktifan belajar siswa dan memenuhi kebutuhan siswa di era digital ini.

Kata Kunci: *Augmented Reality (AR)*, Keaktifan belajar

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah-Langkah SLR.....	20
Tabel 2. Hasil penelitian yang berkaitan dengan AR pendidikan modern	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo ICE-I	4
Gambar 2. Struktur Organisasi ICE-I	5
Gambar 3. Laman Course ICE-I	8
Gambar 4. Kerangka Berpikir	19

DAFTAR ISI

<i>Kata Pengantar</i>	<i>iv</i>
<i>Abstrak</i>	<i>vi</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>vii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>viii</i>
<i>BAB I</i>	<i>1</i>
<i>PENDAHULUAN</i>	<i>1</i>
A. Latar Belakang.....	<i>1</i>
B. Tujuan Penulisan.....	<i>2</i>
C. Manfaat Penulisan.....	<i>2</i>
<i>BAB II</i>	<i>4</i>
<i>KAJIAN PUSTAKA</i>	<i>4</i>
A. Profil Perusahaan.....	<i>4</i>
B. Deskripsi Kegiatan.....	<i>5</i>
C. Jadwal Kegiatan.....	<i>9</i>
D. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	<i>9</i>
E. Augmented Reality.....	<i>15</i>
F. Keaktifan Siswa.....	<i>16</i>
G. Kerangka Berpikir.....	<i>17</i>
<i>BAB III</i>	<i>20</i>
<i>METOLOGI PENELITIAN</i>	<i>20</i>
<i>BAB IV</i>	<i>22</i>
<i>HASIL DAN PEMBAHASAN</i>	<i>22</i>
A. <i>Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE-Institute</i>	<i>22</i>
<i>BAB V</i>	<i>45</i>
<i>KESIMPULAN DAN SARAN</i>	<i>45</i>
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	<i>47</i>
<i>LAMPIRAN</i>	<i>50</i>