

**PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* GUNA
MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA MBKM
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT DI ICE - INSTITUTE**



Oleh :
RESNAWATI
2110130220006

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Pemanfaatan Media Augmented Reality Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa


Disusun oleh :

Resnawati


NIM. 2110130220006

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

Dosen Pembimbing I

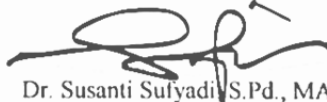

Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.
NIP. 195811111984031005

Dosen Pembimbing II


Mastur, M.Pd
NIP. 198707152019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

Pemanfaatan Media Augmented Reality Guna Meningkatkan Motivasi Siswa

Disusun oleh :

Resnawati

2110130220006

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi

Jurusan Teknologi Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lambung Mangkurat

Tanggal 02 Juli 2025

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		19 DEC 2025
Penguji Utama Prof. Dr. Deasy Arisanty, S.Si., M.Sc		19 DEC 2025
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Mastur, M.Pd		19 DEC 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Resnawati

NIM : 2110130220006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Menyatakan bahwa Jurnal Artikel Ilmiah dan Laporan Akhir untuk Rekognisi Skripsi 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, 05 Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan



Resnawati
NIM. 2110130220006

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun laporan akhir magang dan studi independen (MSIB) untuk rekognisi skripsi dengan judul “Pemanfaatan *Augmented Reality* Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”.

Adapun penelitian ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan akhir magang dan studi independen (MSIB) untuk rekognisi skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis berusaha semaksimal mungkin agar penyusunan laporan akhir magang dan studi independen (MSIB) untuk rekognisi skripsi ini berhasil dengan sebaik-baiknya sehingga dapat diterima dan disetujui pada saat sidang skripsi.

Banyak sekali orang yang berjasa membantu penulis untuk melakukan ini semua, perjuangan awal yang sangat terjal jalan nya bagi penulis. Banyak ujian yang dihadapi penulis selama ini, hal ini pun tidak memutuskan semangat penulis agar menyelesaikan penyusunan laporan akhir magang dan studi independen (MSIB) untuk rekognisi skripsi ini. Penulisan laporan akhir ini bertujuan sebagai pertanggungjawaban penulis, telah menyelesaikan program magang dan studi independen (MSIB) di ICE-Institut.

Bersama ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat berupa pertolongan sehingga mempermudah segala urusan dan diberikan kekuatan dalam menjalaninya.
2. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
3. Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I) selaku penyelenggara Studi Independen Bersertifikat.

4. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. Selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat serta Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
5. 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.
6. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
7. Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
8. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A selaku koordinator program studi teknologi Pendidikan fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan universitas lambung mangkurat.
9. 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 dan selaku Dosen Pembimbing I serta Dosen Pembimbing Akademik saya.
10. Bapak Mastur, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II saya yang turut serta memberikan dukungan dan arahan nasehat kepada saya.
11. Ibu dan Kakak laki-laki satu-satunya yang penulis sayangi sekali, penulis sangat berterimakasih sekali terhadap Ibu dan Kakak laki-laki yang menjadi satu-satunya saudara penulis dalam rumah dan arti kehidupan yang penulis jalani sekarang, tak lupa juga kepada Almarhum Ady Sumardi yang menjadi Bapa tercinta bagi penulis, ibu dan kakak laki-laki saya. Atas do'a dan usaha mereka yang sangat berjasa dalam perjalanan pendidikan penulis.
12. Pasangan sekaligus sahabat, sahabat yang seperti saudara, dan kerabat lainnya atas pemberian semangat dan motivasi yang besar untuk menyelesaikan laporan akhir studi independen bersertifikat ini.
13. Teman - teman di kelas yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 6 bulan ini pada Studi Independen ICE-I.

14. Semua Pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen bersertifikat (MSIB) ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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, Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Resnawati', written over a horizontal line.

Resnawati

MOTTO

“Jika ingin menangis, menangislah karena syukur dan perbuatan dosa. Jangan pernah menangis hanya karena bala dan jangan pernah menangis hanya karena perkara dunia”

– K.H. Ahmad Zuhdiannor-

“Selamat sejahtera atasmu karena kesabaranmu”

(Q.S. Ar-Ra’d:24)

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Guna Meningkatkan Motivasi Siswa

Resnawati¹, Hamsi Mansur², Mastur³, Bunyamin Maftuh⁴, Encep Syarief Nurdin⁵

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

^{4,5}Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: resnawati0110@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa berdampak terhadap efisiensi pembelajaran. Di tengah era transisi sekarang *Augmented Reality* hadir sebagai formulasi media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Studi literatur ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan analisis 9 artikel terpilih dari data DOAJ, Google Scholar, dan Scopus, hasil penelitian menunjukkan bahwa AR terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan efektif dalam pengalaman belajar yang interaktif dan imersif, memperkuat aspek perhatian, penguasaan diri, dan kepuasan siswa dalam pembelajaran. Namun, implementasinya memerlukan sinergi antara pendidik, institusi, dan pengembang teknologi untuk mengatasi tantangan teknis dan pedagogis. Selain itu, diperlukan analisis kurikulum yang adaptif agar pembelajaran bisa berjalan dengan semestinya. Penyesuaian dengan infrastruktur yang tersedia dapat menjadi salah satu penilikan tepat dalam suatu langkah untuk menentukan ketepatan media pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan di dunia. Dengan demikian, AR bukan hanya menjanjikan solusi jangka pendek, tetapi juga membuka potensi transformasi dalam pendidikan.

Kata kunci:

Augmented reality, motivasi siswa, systematic literature review (SLR), pembelajaran imersif

The Use of *Augmented Reality* Media for Improving Student Motivation

Resnawati¹, Hamsi Mansur², Mastur³, Bunyamin Maftuh⁴, Encep Syarief Nurdin⁵

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

^{4,5}Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: resnawati0110@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id

ABSTRACT

Low student motivation impacts the efficiency of the learning process. In the middle of the current transitional era, Augmented Reality (AR) has appeared as a form of media that can create immersive learning experiences. This literature study aims to explore the use of Augmented Reality (AR) media in increasing student motivation in learning. Through the Systematic Literature Review (SLR) method by analyzing 9 selected articles from DOAJ, Google Scholar, and Scopus, the results show that AR has been proven to increase learning motivation and effective in providing interactive and immersive learning experiences, strengthening aspects such as attention, self-control, and student satisfaction in the learning process. However, its implementation requires synergy between educators, institutions, and technology developers to overcome both technical and pedagogical challenges. Furthermore, adaptive curriculum analysis is needed so that the learning process can run properly. Adjustment to the available infrastructure can be an important point of consideration in choosing effective and sustainable learning media. Therefore, AR not only offers a short-term solution, but also opens potential for transformation in the field of education.

Keywords:

Augmented reality, student motivation, systematic literature review (SLR), immersive learning

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penulisan	6
C. Manfaat Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Profil Perusahaan	9
1. Profil Perusahaan	9
2. Visi dan Misi	11
3. Struktur Organisasi	11
B. Deskripsi Kegiatan	11
1. Deskripsi	11
2. Lingkup	13
3. Tujuan	13
4. Lingkup Kegiatan	15
5. Jadwal Kegiatan	16
C. Kajian Tentang Teknologi Pendidikan	16
D. Kawasan Teknologi Pendidikan	19
E. <i>Augmented Reality</i>	23
F. Motivasi Belajar	25
G. Penelitian yang relevan	27
H. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Metode Penelitian	32
B. Teknik Pengumpulan Data	32
C. Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE-Institute	39
B. Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo ICE-I	9
Gambar 2. Struktur Organisasi ICE-I.....	11
Gambar 3. Quiz AR.....	15
Gambar 4. Peer Assesment AR	15
Gambar 5. Definisi TP 2008 (2004).....	18
Gambar 6. 5 kawasan TP.....	21
Gambar 7. Kerangka Berpikir	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah-langkah Studi Literatur	32
Tabel 2. Kriteria Inklusi	35
Tabel 3. Topik Pembahasan dan Penugasan	39
Tabel 4. Laporan Kegiatan	41
Tabel 5. Hasil penelitian yang berkaitan dengan AR guna meningkatkan motivasi belajar siswa ..	46