

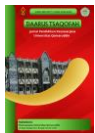
Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dan Metode Pembelajaran Active Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka, dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Moderasi

Siti Fauziyah¹, Ida Iutfiyatul Jamilah², Ririn Inayatul Mahfudloh³
Universitas Qomaruddin¹²³, Gresik, Indonesia
Email: sitifauziyah03@guru.sma.belajar.id

Informasi Artikel	Abstract
Submitted: 11-08-2024 Revised: 22-09-2024 Published: 17-12-2024	<i>The phenomenon or research problem is the use of augmented reality (AR)-based learning media and active learning methods in the context of Islamic Religious Education (PAI) lessons at SMAN 1 Dukun. This issue arises from the need to evaluate the effectiveness of innovative learning methods and emerging technologies, as well as their relevance in improving student learning outcomes. The purpose of the research is to provide new insights on how to enhance PAI learning and enrich the Merdeka curriculum with relevant technology and teaching methods. This research uses quantitative methods and descriptive hypotheses. The researchers used data analysis techniques in the form of PLS SEM with the assistance of SmartPLS 4.0 to address the objectives of the study. The research sample consists of students from SMAN 1 Dukun who are studying the subject of PAI. We use random sampling, a method that selects samples randomly without distinguishing between the strata or levels of the students from SMAN 1 Dukun Gresik. This research instrument consists of a closed questionnaire filled out online using Google Forms. The questionnaire takes the form of a Likert scale. We conducted technical data analysis using moderation regression tests, t-tests, and R-Square tests. The study shows that augmented reality (AR)-based learning media and active learning methods have a big direct impact on how well students at SMAN 1 Dukun learn. The T-statistic value is 3.673, which is higher than 1.96 (for 5% significance), and the path coefficient value is positive (0.553). The correlation value between augmented reality (AR)-based learning media and active learning methods and the learning outcomes of students at SMAN 1 Dukun is 94.3%.</i>
Keywords: Augmented Reality Learning Outcomes Learning Motivation	

Abstrak

Fenomena atau masalah penelitian adalah penggunaan alat *augmented reality (AR)* dan metode pembelajaran *active learning* dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Dukun. Masalah ini muncul karena adanya kebutuhan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang inovatif dan teknologi yang berkembang, serta relevansinya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian untuk memberikan pandangan baru tentang cara meningkatkan pembelajaran PAI dan memperkaya kurikulum Merdeka dengan teknologi dan metode pembelajaran yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan hipotesis deskriptif. Peneliti menggunakan teknik analisa data berupa PLS SEM dengan bantuan SmartPLS 4.0 untuk menjawab tujuan dari penelitian. Sampel penelitian terdiri dari peserta didik SMAN 1 Dukun yang belajar mata pelajaran PAI. Metode sampling yang digunakan adalah teknik *sample random sampling*, teknik ini merupakan sebuah cara pengambilan sampel secara acak dengan tidak membedakan strata atau tingkatan para peserta didik SMAN 1 Dukun Gresik. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner tertutup yang diisi secara online dengan menggunakan Google form. Skala Likert digunakan untuk membuat kuesioner. Teknis analisis data menggunakan uji moderasi regresi, uji t, dan uji R-Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality (AR)* dan metode pembelajaran *active learning* berpengaruh langsung secara signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Dukun dengan nilai T Statistik menunjukkan $3,673 > 1.96$ (untuk signifikansi 5%), dan nilai koefisien jalur adalah positif (0.553). Nilai hubungan media pembelajaran berbasis *augmented reality (AR)* dan metode pembelajaran *active learning* terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Dukun sebesar 94,3%.



Kata Kunci : *Augmented Reality*, Hasil Belajar, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pengembangan potensi siswa, termasuk kemampuan mereka untuk memahami dan menghayati ajaran agama. Salah satu mata pelajaran yang paling penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai agama di lingkungan sekolah adalah pendidikan agama Islam. Pendekatan yang inovatif dan efektif diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Hamalik mengatakan bahwa perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan disebut hasil belajar.(Ariansyah, 2017) Hasil belajar dapat mencakup hal-hal seperti nilai, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, peningkatan, dan lain-lain yang dapat membantu perubahan.(Ariansyah, 2017) Dalam dunia pendidikan, peran hasil belajar sangat penting.(Ariansyah, 2017)

Filosofi hasil belajar peserta didik menekankan pemahaman mendalam, penerapan aktif, dan relevansi konsep pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari dalam penerapan pembelajaran berbasis augmented reality (AR) dan metode pembelajaran aktif. Hasil belajar siswa tidak hanya diukur melalui angka atau nilai yang mereka terima, tetapi juga dari proses pembelajaran yang mereka alami. Jika proses pembelajaran berjalan dengan baik, hasil belajar peserta didik juga dapat menjadi lebih baik.(Farida, n.d.)

Ada beberapa alasan yang mendasar untuk memilih hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen dalam penelitian. Pertama, tolok ukur utama untuk efektivitas pembelajaran adalah hasil belajar; dalam filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara, hasil belajar adalah inti dari proses pembelajaran. Kedua, dengan menggunakan hasil belajar sebagai variabel dependen, kita dapat mengetahui bagaimana beberapa faktor, seperti motivasi belajar, berhubungan dengan pencapaian akademik. Oleh karena itu, memilih hasil belajar siswa sebagai variabel dependen dalam penelitian sangat penting dalam konteks pengembangan pendidikan yang menyeluruh dan berkelanjutan.(Sumarni, n.d.)

Faktor internal dan eksternal dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal termasuk minat, motivasi, perhatian, dan kesiapan belajar, sementara faktor eksternal termasuk pendekatan guru, fasilitas fisik, dan interaksi dengan teman sebaya.(Diana et al., 2024) Faktor-faktor seperti minat, motivasi, perhatian belajar, kesiapan belajar, dan lingkungan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan motivasi belajar berfungsi sebagai variabel moderasi dalam hubungan tersebut.(Soraya et al., n.d.) Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif telah terbukti meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, bukti empiris menunjukkan hubungan positif antara penerapan strategi pembelajaran aktif dan motivasi belajar siswa, mendukung keputusan untuk menggunakan motivasi belajar sebagai variabel moderasi. Motivasi adalah dorongan mental yang mendorong dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk belajar. Motivasi mendorong seseorang untuk belajar untuk mencapai tujuan mereka. (Hayyi, n.d.) Peserta didik SMAN 1 Dukun yang terlibat dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berdasarkan kurikulum merdeka akan menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini akan menguji motivasi belajar siswa sebagai variabel moderasi. Mereka juga akan dilatih menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality dan metode pembelajaran aktif dalam pembelajaran PAI. Untuk memastikan sampel tersebut representatif, peserta didik SMAN 1 Dukun akan dipilih secara acak dari berbagai kelas. Tujuan Akhir dari penelitian ini adalah untuk menemukan hubungan antara hasil belajar siswa PAI dengan media pembelajaran berbasis augmented reality dan metode pembelajaran aktif, menentukan sejauh mana motivasi belajar siswa mempengaruhi hubungan antara penggunaan media dan metode pembelajaran dengan hasil belajar PAI, dan memberikan saran untuk membangun strategi pembelajaran yang lebih baik di lingkungan SMAN 1 Dukun yang didasarkan pada Kurikulum Merdeka.

Dalam mata pelajaran PAI kurikulum merdeka di SMAN 1 Dukun, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality dan metode pembelajaran aktif. Menurut penelitian ini, penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan peningkatan motivasi belajar siswa dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan dalam beberapa hal, antara lain: pengembangan teknologi pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa, dan peningkatan motivasi belajar siswa.(Rahmawati et al., n.d.) Dengan demikian, dalam jurnal ini akan menjelaskan tentang "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality dan Metode Pembelajaran Active Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMAN 1 Dukun Pada Mata Pelajaran PAI Kurikulum Merdeka Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Moderasi".

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam buku Sugiono yang berjudul "Metode Penelitian Kuantitatif", dia mengatakan bahwa metodologi ini berasal dari positivisme. Metode ini digunakan untuk menyelidiki populasi sampel tertentu, yang biasanya diambil secara acak. Alat penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dan hipotesis yang telah ditetapkan diuji melalui analisis kuantitatif atau statistik. (Noor, n.d.) Penulis memilih pendekatan kuantitatif karena lebih sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal pembuatan desain penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan asosiatif untuk menemukan hubungan antara dua atau lebih variabel. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh masing-masing variabel. Dalam kajian ini, akan dianalisis seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* (X_1) dan metode pembelajaran *Active Learning* (X_2) merupakan *independent variabel* (variabel bebas), motivasi belajar (Z) merupakan variabel moderasi, yang secara teoritis mempengaruhi hasil belajar (Y) merupakan *dependent variabel* (variabel terikat) yang dapat diamati serta diukur.

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah simple random sampling, yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak tanpa membedakan jenis kelamin atau tingkat kelas siswa peserta didik di SMAN 1 Dukun Gresik. (Zakiyah, n.d.) Penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan margin kesalahan 10%, yaitu sebanyak 750 responden sesuai dengan rumus yang digunakan:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = error (ditetapkan 10% dengan tingkat kepercayaan 90%)

Berdasarkan data jumlah peserta didik di SMAN 1 Dukun Gresik sebanyak 750 peserta didik sehingga penentuan sampelnya adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} n &= \frac{750}{1 + 750(0,1)^2} \\ &= \frac{750}{1 + 7,5} \\ &= \frac{750}{8,5} \\ &= 88,24 \end{aligned}$$

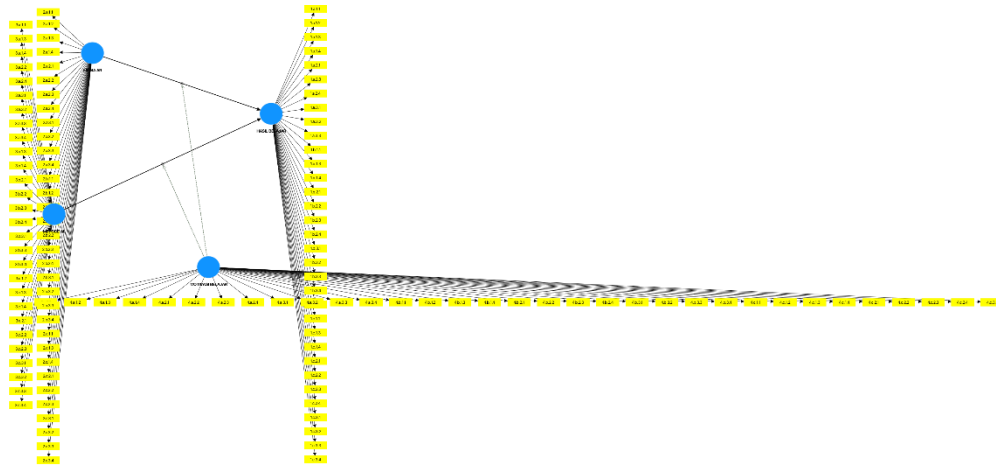
Dari hasil perhitungan diatas dibulatkan menjadi 89 sampel yang merupakan peserta didik SMAN 1 Dukun Gresik. responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik SMAN 1 Dukun Gresik. penelitian ini menggunakan 89 sampel dalam penyebaran kuesioner.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner, yaitu daftar pernyataan yang terkait dengan indikator masing-masing variabel. Kuisisioner tertutup yang digunakan adalah skala likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. (Nempung et al., n.d.).

Studi ini menggunakan uji t, f, moderasi, dan koefisien determinasi untuk mengolah data. Uji F menilai pengaruh dua hipotesis, yaitu media pembelajaran berbasis Augmented Reality dan metode pembelajaran aktif, terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka. Uji t mengukur seberapa baik satu variabel independen menjelaskan variasi variabel dependen. Uji regresi moderasi adalah uji regresi yang melibatkan variabel moderasi dalam membangun model hubungan. Variabel moderasi berfungsi untuk memperkuat atau melemahkan hubungan antara variabel independen (prediktor) dan variabel dependen (tergantung). Jika model hubungan tidak mencakup variabel moderasi, maka itu hanya dianggap sebagai analisis regresi biasa. Meskipun demikian, analisis hubungan antara variabel prediktor dan variabel tergantung tetap dapat dilakukan tanpa variabel moderasi. Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen; ini ditunjukkan dalam persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menggunakan teknik analisis PLS (Partial Least Square) dengan program SmartPLS 4.0 untuk menguji hipotesis penelitian ini. Skema model PLS yang diuji adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 Skema Model PLS SEM

1. Evaluasi Outer Model atau Model Pengukuran

a. Discriminant Validity

Nilai cross-loading digunakan untuk menguji validitas discriminant. Jika nilai cross-loading indikator untuk salah satu variabelnya memiliki nilai tertinggi dibandingkan dengan variabel lainnya, indikator tersebut dikatakan memenuhi diskriminasi validitas. Uji diskriminasi validitas dapat dilakukan dengan melihat nilai Average Variant Extracted (AVE) untuk masing-masing indikator. Nilai AVE harus lebih besar dari 0,5 untuk model yang baik. (Erliawan & Surabaya, n.d.)

Tabel 5
Average Variant Extracted (AVE)

Variabel	AVE
Hasil Belajar	0,579
Augmented Reality	0,591
Active Learning	0,559
Motivasi Belajar	0,589

Berdasarkan sajian tabel 5 diatas, diketahui bahwa nilai AVE > 0,5. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa setiap variabel telah memiliki *discriminant validity* yang baik.

b. Composite Reliabilitas

Composite reliability dilakukan untuk menguji nilai reliabilitas indikator-indikator pada masing-masing variabel. Suatu variabel dinyatakan memenuhi nilai *composite variabel* apabila memiliki nilai *composite reliabilitas* > 0,6. Berikut adalah nilai *composite reliabilitas* dari masing-masing indikator yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 6
Nilai Composite Reliabilitas

Variabel	Composite Reliabilitas
Hasil Belajar	0,978
Augmented Reality	0,979
Active Learning	0,973
Motivasi Belajar	0,979

Semua variabel dalam penelitian ini memenuhi nilai gabungan reliabilitas yang lebih besar dari 0,6, seperti yang ditunjukkan oleh sajian data di tabel 6 di atas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa total reliabilitas dari penelitian ini sangat tinggi.

c. Cronbach Alpha

Nilai Cronbach Alpha variabel berikut adalah nilai Cronbach Alphanya. Nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,7 menunjukkan bahwa variabel itu reliabel atau memenuhi kriteria Cronbach Alpha:

Tabel 7
Nilai Cronbach Alpha

Variabel	Cronbach Alpha
Hasil Belajar	0,977
Augmented Reality	0,978
Active Learning	0,971
Motivasi Belajar	0,978

Semua variabel dalam penelitian memiliki nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,7, sehingga hasilnya memenuhi persyaratan Cronbach Alpha. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam uji memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

2. Evaluasi Inner Model atau Model Struktural

a. Uji R Square

Berdasarkan pengolahan data, nilai *R-Square* sebagai berikut:

Tabel 8
Nilai Goodness of Fit

Variabel	Nilai <i>R-Square</i>
Hasil Belajar	0,943

Ukuran statistik *R-Square* menggambarkan variasi variabel endogen yang dapat dijelaskan oleh variabel eksogen lainnya dengan model. Menurut Chin (1998) nilai interpretasi *R-Square* secara kualitatif adalah 0.19 (rendah), 0.33 (sedang), dan 0.66 (tinggi). (Muhson, 2022)

Berdasarkan sajian data pada tabel 4.7 diatas, dapat diketahui bahwa nilai *R-Square* variabel Hasil Belajar adalah 0,943. Hasil belajar 94,3% (pengaruh tinggi) dalam menjelaskan motivasi belajar ditunjukkan oleh perolehan nilai, sedangkan 5,7% tambahan merupakan pengaruh variabel lain yang tidak diukur dalam penelitian ini.

b. Uji Path Coefficient

Untuk mengetahui seberapa kuat efek atau pengaruh variabel X1, X2 terhadap variabel Y, uji koefisien jalan digunakan. Berdasarkan skema yang ditunjukkan pada gambar 4.1 di atas, kami menemukan bahwa nilai koefisien jalan untuk pengaruh belajar aktif terhadap hasil belajar adalah 0,417, dan nilai koefisien jalan untuk pengaruh belajar meningkatkan terhadap hasil belajar adalah 0,047.

Hasilnya menunjukkan bahwa variabel dalam penelitian ini memiliki coefficient jalan positif dan negatif. Ini menunjukkan bahwa semakin besar nilai coefficient jalan pada variabel endogen dibandingkan dengan variabel eksogen, semakin besar pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen. (Erliawan & Surabaya, n.d.)

3. Uji Hipotesis

Hasil uji t-value atau t-statistic akan digunakan sebagai acuan untuk menentukan hipotesis. Untuk signifikansi 5%, nilai t-statistic harus di atas 1,96. Artinya, jika nilai t-statistic di atas 1,96, itu menunjukkan hasil yang signifikan, tetapi jika nilai t-statistic kurang dari 1,96, itu menunjukkan hasil yang tidak signifikan. Hasil uji t-statistic untuk menentukan signifikansi antar konstruk dalam model struktural diberikan di bawah ini.

Tabel 9
Path Coefficient

	Original sample	T statistics	P values
MEDIA AR -> HB	-0,057	0,354	0,723
METODE AL -> HB	0,437	3,163	0,002
MOTIVASI BELAJAR -> HB	0,553	3,673	0,000
MOTIVASI BELAJAR x MEDIA AR -> HB	-0,096	0,869	0,386
MOTIVASI BELAJAR x METODE AL -> HB	0,056	0,619	0,537

Berdasarkan data sajian tabel 9 diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap Hasil Belajar.

Hasil uji menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan; nilai t-statistic 0,354 kurang dari 1,96, dan nilai p-values 0,723 lebih besar dari 0,05. Itu berarti H1 ditolak dan H0 diterima.

- b) Metode *Active Learning* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar.

Hasil uji menunjukkan pengaruh positif 0,437. Nilai t-statistic 3,163 lebih besar dari 1.96, dan nilai p 0,002 lebih kecil dari 0.05. untuk menunjukkan pengaruh yang besar. Itu berarti H2 diterima dan H0 ditolak.

- c) Motivasi Belajar berpengaruh terhadap Hasil Belajar

Hasil uji menunjukkan pengaruh positif 0,553. Nilai t-statistic 3,673 lebih besar dari 1.96, dan nilai p 0,000 lebih kecil dari 0.05. untuk menunjukkan pengaruh yang besar. Itu berarti H1 diterima dan H0 ditolak.

- d) *Augmented Reality* berpengaruh terhadap Hasil Belajar dilalui Motivasi Belajar

Hasil uji menunjukkan pengaruh negatif -0,096; nilai t-statistic 0,869 kurang dari 1.96, dan nilai p 0,386 lebih besar dari 0.05. untuk menunjukkan bahwa tidak ada dampak yang signifikan. Itu berarti H1 ditolak dan H0 diterima.

- e) *Active Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar dilalui Motivasi Belajar

Hasil uji menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan; nilai t-statistic 0,619 < 1.96, dan nilai p 0,537 > 0.05. Itu berarti H1 ditolak dan H0 diterima.

4. Uji Moderasi

Analisis ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel moderasi dalam memperlemah atau memperkuat hubungan variabel eksogen dengan variabel endogen. Berikut kriteria MRA: (Muhson, 2022)

- a) Uji Signifikansi

Nilai P-Value tidak signifikan jika lebih dari 0,05, artinya variabel moderasi tidak berperan dalam memoderasi hubungan antara variabel eksogen dan endogen. Namun, jika nilai

P-Value kurang dari 0,05, maka signifikan, artinya variabel moderasi berperan dalam memoderasi hubungan antara variabel eksogen dan endogen.

Berdasarkan sajian data tabel 9 diatas, dapat diketahui bahwa:

$Z \times X1 \diamond Y = -0,096$ (negatif /memperlemah), P-Value **0,386** > 0.05.

Artinya, nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 menunjukkan bahwa Motivasi Belajar tidak dapat memperkuat pengaruh *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar, sehingga hipotesis ditolak.

$Z \times X2 \diamond Y = 0,056$ (positif /memperkuat), P-Value **0,537** > 0.05.

Artinya, nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 menunjukkan bahwa Motivasi Belajar dapat memperkuat pengaruh *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar, sehingga hipotesis diterima.

b) Uji *effect size* moderasi

Nilai $F2$ *effect size* moderasi yaitu pengaruh variabel langsung pada struktural dengan kriteria $F2$ *effect size* 0,005 (rendah), 0,01 (sedang), dan 0,025 (tinggi). (Iba & Wardhan, n.d.)

Tabel 10
Nilai *F-Square*

	<i>F-Square</i>
MEDIA AR -> HB	0,011
METODE AL -> HB	0,154
MOTIVASI BELAJAR -> HB	0,305
MOTIVASI BELAJAR x MEDIA AR -> HB	0,026
MOTIVASI BELAJAR x METODE AL -> HB	0,019

Berdasarkan sajian data pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa f-square pada penelitian ini adalah 0,026 (tinggi) dan 0,019 (sedang).

Hasil Belajar

Menurut (Muin, 2012), Belajar adalah proses individu yang membangun gagasan atau pengalamannya terhadap suatu materi atau informasi melalui pengalaman mental, fisik, dan sosial. Di sisi lain, Firmansyah (2015) mengatakan bahwa belajar adalah proses di mana mekanisme mengubah perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman tersebut. Salah satu definisi dari definisi di atas adalah bahwa belajar adalah proses mengubah seseorang dari tidak mengerti menjadi mengerti dari perspektif, pengetahuan, dan pemahaman.(Nurbiantoro, n.d.)

Menurut (Nugraha, 2020) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar. Sedangkan pendapat (Wulandari, 2021), Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Mustakim (2020) mengatakan hasil belajar adalah apa yang dipelajari siswa berdasarkan penilaian tertentu yang telah ditetapkan oleh kurikulum sekolah sebelumnya. Beberapa orang menganggap hasil belajar sebagai proses pendidikan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dievaluasi sesuai dengan kurikulum sekolah.(Nurbiantoro, n.d.)

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk kemampuan Dasar terdiri dari kecerdasan, bakat, dan minat siswa. Kesiediaan Belajar terdiri dari kematangan fisik dan mental siswa, dorongan untuk belajar, dan gaya belajar. Kondisi Fisik dan Psikologis terdiri dari kesehatan, kelelahan, stres, dan kondisi emosional siswa.(Ariansyah, 2017)

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk kemampuan Dasar terdiri dari kecerdasan, bakat, dan minat siswa. Kesiediaan Belajar terdiri dari kematangan fisik dan mental siswa, dorongan untuk belajar, dan gaya belajar. Kondisi Fisik dan Psikologis terdiri dari kesehatan, kelelahan, stres, dan kondisi emosional siswa.(Ariansyah, 2017)

Tabel 1
Indikator Hasil Belajar

No	Dimensi	Indikator
1	Kognitif	• Pengetahuan • Pemahaman • Penerapan
2	Afektif	• Penerimaan • Tanggapan • Nilai
3	Psikomotor	• Keterampilan dasar • Keterampilan kompleks • Ketepatan

Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality*

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) menggabungkan dunia nyata dengan objek virtual untuk membuat belajar lebih menarik dan interaktif. (Alfitriani et al., n.d.) Beberapa contoh penggunaan realitas *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran adalah penggunaan Vuforia dan Unity 3D untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis realitas augmented yang membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih konkret. Media pembelajaran berbasis *Augmented reality* (AR) memiliki berbagai manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa manfaat utamanya meliputi: (Alfitriani et al., n.d.) Pembelajaran dengan AR menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa, Penggunaan AR memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya nalar dan imajinasi peserta didik, sehingga meningkatkan proses belajar mereka, dan AR membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik karena memungkinkan mereka melihat objek dalam bentuk 3D yang nyata.

Media pembelajaran berbasis *Augmented reality* dapat digunakan untuk mendukung metode pembelajaran *Active Learning*. (Rahmawati et al., n.d.) Contohnya, siswa dapat menggunakan *Augmented reality* untuk: 1) Melakukan simulasi dan eksperimen, 2) Memvisualisasikan konsep yang abstrak, 3) Bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas, dan 4) Memecahkan masalah dalam konteks dunia nyata

Tabel 2
Indikator Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*

No	Dimensi	Indikator
1	Interaktivitas	• Berinteraksi dengan objek-objek virtual • Respon real time • Kustomisasi dan personalisasi
2	Kualitas konten	• Relevansi dan keterkaitan tujuan pembelajaran • Kedalaman dan kekayaan/ keberagaman konten • Keterlibatan emosional
3	Ketersediaan dan aksesibilitas	• Platform dan perangkat • Infrastruktur dan koneksi • Dukungan dan pelatihan

Media Pembelajaran *Active Learning*

Metode *Active Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Metode ini memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan instruksi guru secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang membantu mereka memahami, menganalisis, dan mengevaluasi materi pelajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk berpikir kritis, berbicara, bekerja sama dengan teman sebaya, dan menyelesaikan tugas-tugas yang memungkinkan mereka mengaplikasikan apa yang mereka pelajari. Tujuan dari metode pembelajaran aktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan

intelektual dan emosional siswa selama proses pembelajaran, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan memiliki kemampuan untuk menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Hayyi, n.d.) Dalam studi tentang seberapa efektif pengajaran aktif dalam pendidikan agama Islam, beberapa keuntungan yang dapat ditemukan antara lain (Hayyi, n.d.) 1) Meningkatkan keterlibatan siswa, 2) Meningkatkan pemahaman, 3) Meningkatkan Penerapan Pengetahuan, dan 4) Meningkatkan Hasil Belajar. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan pembelajaran aktif dalam pendidikan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dalam hal peningkatan keterampilan, pemahaman, dan hasil belajar.

Tabel 3
Indikator Media Pembelajaran Active Learning

No	Dimensi	Indikator
1	Keterlibatan siswa	• Partisipasi siswa • Keterlibatan emosional • Kolaborasi siswa
2	Keterlibatan kognitif	• Pemecahan masalah • Pemahaman konsep • Refleksi diri
3	Keterlibatan sosial	• Interaksi sosial • Tanggung jawab sosial • Empati

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "motif," yang merujuk pada dorongan internal yang mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dengan kata lain, motivasi adalah kekuatan yang ada dalam diri seseorang untuk melaksanakan tindakan secara bertahap guna mencapai tujuan tertentu. (Ariansyah, 2017) Menurut Sumadi Suryabrata, motivasi adalah kondisi internal seseorang yang mendorongnya untuk mengambil tindakan tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sementara itu, Yusuf Hadi motivasi sebagai dorongan yang muncul dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Faktor intrinsik seperti keinginan dan aspirasi untuk berhasil, kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita adalah sumber motivasi belajar. Sebaliknya, penghargaan adalah pengaruh luar.

Dalam Al-Qur'an terdapat banyak pernyataan, baik yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit, yang menunjukkan motivasi yang mempengaruhi siswa. Dorongan ini dapat memberikan insentif berupa dorongan alami, serta rangsangan terhadap hal-hal yang menyenangkan. firman Allah dalam Al-Qur'an yang menjelaskan hal ini:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

"Maka hadapkanlah wajahmu dengan Lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitra itu. tidak ada peubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui" (QS. Ar-Rum:30)

Pada dasarnya, motivasi dapat membantu memahami dan menjelaskan perilaku seseorang, termasuk perilaku yang sedang belajar. Ada beberapa peran penting motivasi dalam proses belajar adalah: a) Menentukan hal-hal yang dapat membantu belajar, b) Menjelaskan tujuan belajar, c) Menentukan jenis kendali terhadap rangsangan belajar, dan d) Menentukan ketekunan belajar.

Guru berharap siswa dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar setelah menerima perlakuan tersebut. Yang paling penting adalah siswa mendapatkan hasil belajar terbaik sesuai dengan kemampuan mereka.

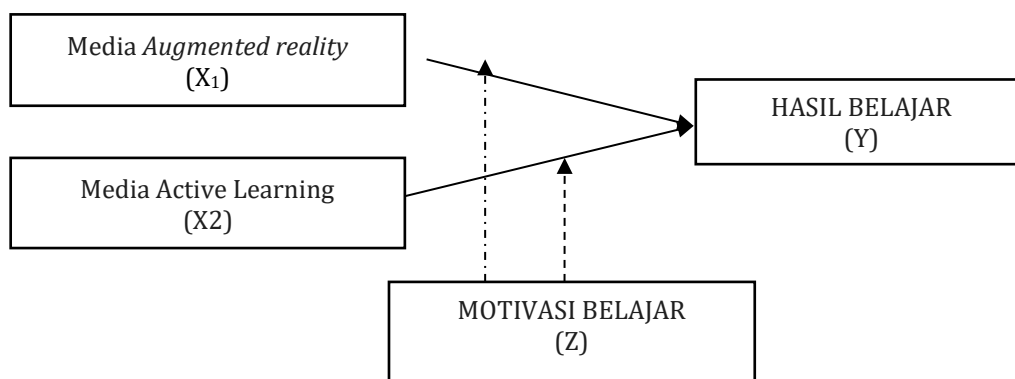
Motivasi bertujuan untuk menumbuhkan keinginan dan kemauan siswa untuk melakukan hal-hal yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Ketika guru memberikan motivasi kepada siswa, mereka harus tetap berpegang pada ajaran agama Islam dan tidak menggunakan metode yang

dilarang oleh agama. Dalam membentuk kepribadian siswa, guru juga harus mempertimbangkan pedoman dan adat istiadat Islam. (Ariansyah, 2017)

Tabel 4
Indikator Motivasi Belajar

No	Aspek	Indikator
1	Motivasi intrinsik	• Minat terhadap materi • Rasa kepuasan pribadi • Rasa tertantang
2	Motivasi ekstrinsik	• Penghargaan dan pengakuan • Tujuan dan harapan Dorongan eksternal
3	Kemandirian dan tanggung jawab	Menerima dan melaksanakan pekerjaan Kerja Sama

Kerangka Teoretis



KESIMPULAN

Menurut hasil analisis dan pembahasan mengenai Pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka secara parsial. Berdasarkan nilai original menunjukkan nilai -0,057 yang menunjukkan adanya pengaruh negatif. Selain itu, nilai P Values menunjukkan hasil 0.723 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak pengaruh antara media pembelajaran berbasis Augmented Reality berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut hasil analisis dan pembahasan mengenai Pengaruh media pembelajaran Active Learning terhadap hasil belajar peserta didik SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka secara parsial. Nilai original menunjukkan angka 0.437 yang menunjukkan adanya pengaruh positif. Selain itu, nilai P Values menunjukkan hasil 0.002 < 0.05, sehingga dapat diketahui bahwa metode pembelajaran Active Learning berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka. Menurut hasil analisis dan pembahasan mengenai Pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality dan metode pembelajaran Active Learning terhadap hasil belajar peserta didik SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka secara simultan. Nilai R Square Adjusted untuk studi ini adalah 0,943. Hasil belajar siswa SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka secara parsial berkorelasi dengan metode pembelajaran aktif dan media pembelajaran berbasis augmented reality. Hasil uji nilai R-Square variabel hasil belajar adalah



0,943. Ini menunjukkan nilai hubungan antara metode pembelajaran aktif dan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa variabel hasil belajar memiliki kemampuan yang kuat untuk menjelaskan motivasi belajar, dengan 94,3% (pengaruh tinggi), dan 5,7% sisanya merupakan pengaruh variabel lain yang tidak diukur dalam penelitian ini. Ini menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar memiliki hubungan yang kuat (kuat) terhadap hasil belajar di SMAN 1 Dukun dengan nilai pengaruhnya sebesar 94,3%. Dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.009 < 0.05$), motivasi belajar mampu mempengaruhi hasil belajar siswa SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka. Koefisien jalur searah jika nilainya positif. Oleh karena itu, motivasi belajar meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 1 Dukun pada mata pelajaran PAI kurikulum merdeka. Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality dan metode pembelajaran aktif diperkuat. Hal ini berarti bahwa metode pembelajaran aktif dan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang didukung oleh motivasi belajar yang tinggi akan memiliki hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (n.d.). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38.
<https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Ariansyah, K. (2017). Upaya Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Negeri Liwa Lampung Barat. In *Skripsi* (Vol. 1, p. 10).
<https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>
- Diana, A., Ahmad Thoyyib Mas'udi, & Qomaruddin, Q. (2024). Pengaruh Kompetensi Guru Akidah Akhlak Dan Authoritative Parenting Style Terhadap Karakter Holistik Siswa Dengan Kinerja Guru BK Sebagai Variabel Moderasi. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 85–99.
<https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.43>
- Erliawan, A. D., & Surabaya, U. N. (n.d.). Pengaruh motivasi terhadap kinerja pegawai melalui disiplin kerja pada pemerintah kabupaten jombang (Vol. 1, Issue 8, pp. 1331–42).
- Farida, K. (n.d.). *Jurnal akidah akhlak* 9 (Vol. 1, Issue 2, pp. 239–47).
- Hayyi, A. (n.d.). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama Di Samarinda: Vol. XII (Issue 1).
- Iba, Z., & Wardhan, A. (n.d.). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.
<http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB>
- Muhson, A. (2022). Analisis Statistik Dengan SmartPLS. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–34.
- Nempung, T., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (n.d.). Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web. *November*, 1–8.
- Noor, J. (n.d.). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana (pp. 1–23).
- Nurbiantoro, R. (n.d.). dukungan sosial (baik, sedang, buruk) dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa di era pandemi Covid-19. *Pgri*, 1–23.
- Rahmawati, A. J., Gunarhadi, G., & Muchtarom, M. (n.d.). How to Apply Augmented Reality based Active Learning in Islamic Higher Education? *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 1–4.
<https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.256>
- Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (n.d.). Pengaruh Literasi Digital Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681–87.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>
- Sumarni, O. (n.d.). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Bawari Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(11), 1–10.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17402>
- Zakiyah, A. F. (n.d.). Hubungan antara kebiasaan belajar dengan hasil belajar siswa di kelas iv sdn gugus muwardi kecamatan kaliwungu. Universitas Negeri Semarang.