

PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI MENULIS SISWA KELAS XI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG

Yuni Oktaviana ^{1*}

Oktarina Puspita Wardani ²

Universitas Islam Sultan Agung

e-mail: * yunioktaviana@std.unissula.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan dalam rangka menguji media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Desain penelitian ini menerapkan desain eksperimental semu yang berbentuk nonequivalent control group design, dimana diberikan pre-test sebelum treatment dan post-test setelah treatment. Temuan dari penelitian mengindikasikan adanya pengaruh media *augmented reality* berbasis *problem based learning* dalam menaikkan tingkat motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dalam pembelajaran artikel populer yang dapat dilihat berdasarkan $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-2,406 < -2,013$) dan $Sig. < 0,05$ ($0,020 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Pengaruh Media, *Augmented Reality*, Motivasi Menulis

THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY MEDIA IN IMPROVING STUDENTS' WRITING MOTIVATION IN GRADE XI OF SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG

Yuni Oktaviana^{1*}

*Oktarina Puspita Wardani*²

Sultan Agung Islamic University

e-mail: * yunioktaviana@std.unissula.ac.id

Abstract: This study aims to test technology-based learning media on writing motivation of class XI students of SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. The design of this study applies a quasi-experimental design in the form of a nonequivalent control group design, where a pre-test is given before treatment and a post-test after treatment. The findings of the study indicate the influence of augmented reality media based on problem-based learning in increasing the level of writing motivation of class XI students of SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang in learning popular articles which can be seen based on $-t_{count} < -t_{table}$ ($-2.406 < -2.013$) and $Sig. < 0.05$ ($0.020 < 0.05$) then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Influence of Media, Augmented Reality, Writing Motivation,

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan pendapat (UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran serta proses belajar mengajar supaya siswa dengan cara aktif dalam pengembangan potensi diri yang dimilikinya guna memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, kontrol diri, kepribadian, intelektualitas, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Pristiwanti 2022:7912) memaparkan bahwasanya pendidikan merupakan keseluruhan pengetahuan belajar yang terjadi seumur hidup di semua tempat serta situasi yang menimbulkan dampak positif pada pertumbuhan semua makhluk individu. Pada pembelajaran kurikulum merdeka yang menekankan pada kreativitas, pendidik diharapkan dapat produktif berinovasi pada konsep pembelajaran masa kini untuk dipergunakan pada proses pembelajaran, yang mana menarik minat belajar siswa dan menumbuhkan kapasitas kemampuan mereka, serta tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, maka pendidik perlu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, dengan berkreasi pada konsep pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan dan pemahaman siswa terkait materi akan meningkat. Media pembelajaran yang efektif akan mendorong motivasi, keinginan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Di antara beberapa faktor yang paling penting untuk menaikkan tingkat kualitas pendidikan yaitu melalui pelaksanaan inovasi disetiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru (Effendi, 2019). Menurut (Aisyah 2024) pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran supaya peserta didik tidak merasa jenuh dengan demikian tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media belajar sebaiknya terencana serta dikembangkan dengan cara sengaja supaya linear dengan apa yang dibutuhkan siswa serta sasaran pembelajaran (Maulidiah, 2023). Selain itu, pembelajaran yang tepat mengandung informasi dan pesan-pesan pembelajaran yang dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Pada kenyataannya, beberapa sekolah di Indonesia masih mempergunakan media pembelajaran konvensional yang terkesan monoton, sehingga kemampuan belajar siswa rendah sebab media yang dipergunakan tidak interaktif serta kurang menarik minat dan motivasi siswa. Merujuk pada observasi awal yang dilaksanakan di tanggal 24 Januari 2025 di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, pada saat pembelajaran berlangsung dimana kurang aktifnya proses pembelajaran karena pendidik masih menggunakan media pembelajaran tradisional seperti buku paket, LKS, dan lainnya dengan demikian siswa merasa jenuh serta tidak memiliki ketertarikan pada materi pembelajaran, yang mengakibatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa berkurang. Dalam rangka menaikkan tingkat minat dan motivasi belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang mengikuti zaman seperti era digitalisasi seperti saat ini. Digitalisasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif bagi kemajuan belajar siswa. Di antara beberapa teknologi visual yang dapat dijadikan media belajar dengan basis android adalah *Augmented Reality*. Dengan menggabungkan dunia maya dan dunia nyata untuk memvisualisasikan objek dua dimensi dan tiga dimensi pada lingkungan nyata, *Augmented Reality* berperan sebagai salah satu inovasi teknologi media pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar. Realitas yang diperluas menaikkan tingkat perasaan realitas di masa sekarang ini serta menambahkan pertemuan taktil yang unik pada relasinya dengan dunia nyata (Ariana, 2016).

Salah satu materi bahasa Indonesia tingkat XI SMA mengenai karya ilmiah yaitu menulis artikel populer, di mana sub materi ini memiliki banyak manfaat dan kegunaan untuk siswa pada jenjang yang lebih tinggi atau dalam dunia kerja. Sejalan dengan pemikiran (Triasmara 2020), aktivitas menulis merupakan kompetensi esensial yang memainkan peran signifikan, baik dalam konteks pendidikan tinggi maupun dalam lingkungan profesional. Sementara itu, artikel populer dapat diartikan sebagai bentuk tulisan yang memuat hasil penelaahan, opini, serta argumen ilmiah yang dikemas dalam gaya bahasa komunikatif agar dapat dijangkau oleh khalayak umum (Ariyanti, 2021). Artikel populer biasanya dapat ditemukan pada media massa. Dengan menulis artikel populer, siswa dapat berpikir secara kreatif dan mengeluarkan ide-ide yang menarik. Namun demikian, dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih dijumpai kendala, yakni belum tersedianya media atau alat peraga yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan memfasilitasi pemahaman siswa dalam mencapai tujuan instruksional. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi menulis di kalangan siswa SMA, khususnya dalam menghasilkan karya ilmiah.

Di antara beberapa upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan motivasi tersebut yaitu melalui pengembangan perangkat ajar yang lebih variatif dan menarik, sehingga mampu mengurangi kesan monoton dalam proses belajar (Triasmara, 2020). Maka dari itu, materi ini sangat sesuai apabila menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) yang digabungkan dengan model pembelajaran PBL. *Problem based learning* (PBL) yaitu proses belajar mengajar yang mampu mengembangkan kapasitas dalam berpikir kritis siswa melalui cara bertanya serta menjawab pertanyaan, menganalisa dan pemecahan masalah dalam konteks individu ataupun kelompok (Susanti, 2016). Hal ini sesuai dengan kebijakan kurikulum merdeka yang memberi kebebasan kepada guru serta peserta didik pada proses belajar yaitu pembelajaran berpusat pada siswa atau student centre yang memberikan dorongan pada siswa guna ikut terlibat aktif dalam proses belajar yang mana siswa mampu menyelesaikan permasalahan, menjawab pertanyaan, merumuskan pertanyaan mereka sendiri, berdiskusi, dan menguraikan materi. Media *augmented reality* yang berbasis *problem based learning* memberikan dorongan bagi siswa untuk dapat aktif terlibat pada proses belajar mengajar yang interaktif dan efektif, sehingga memberikan rangsangan pada pengembangan kemampuan siswa serta mampu meningkatkan motivasi menulis siswa terhadap materi artikel populer.

Penelitian yang berkaitan dengan riset ini meliputi studi dari oleh Ekayogi (2023) mengenai “*Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar*”. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa implementasi model belajar PBL yang ditunjang oleh media *augmented reality* mampu menimbulkan dampak positif pada meningkatnya hasil belajar serta kemandirian belajar siswa kelas III. Rata-rata persentase capaian hasil belajar pada ranah kognitif siswa menunjukkan peningkatan, yakni dari 67,08% pada siklus I yang tergolong berkategori sedang, menjadi 81,25% pada siklus II dengan kategori tinggi. Sementara itu, hasil observasi terhadap kemandirian belajar memperlihatkan bahwa pada siklus I, pertemuan pertama berada dalam kategori "rendah" dan meningkat menjadi "sedang" pada pertemuan kedua. Adapun pada siklus II, kemandirian belajar siswa secara konsisten berada dalam kategori "tinggi" pada kedua pertemuan.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari Narilla (2022) dengan judul “*The Effectiveness of Using Reality Augmented Media to Increase The Students’ Learning Motivation in Chemical Bonding Material*”. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan

media *Augmented Reality* dinilai sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi ikatan kimia, dengan persentase ketuntasan motivasi akhir masing-masing sebesar 100% dan 86.

Penelitian relevan yang terakhir yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Harefa (2023) mengenai “*Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP*”. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media augmented reality dalam peningkatan menulis teks deskripsi siswa SMP, dilihat berdasarkan hasil uji kelayakan yang memiliki presentase 93% oleh ahli materi, 92% oleh ahli bahasa dan 91% oleh ahli media atau desain dengan standarisasi sangat layak. Selain itu respon siswa pada media *augmented reality* tergolong pada kriteria sangat praktis sebesar 90%.

Tujuan penelitian ini yaitu dalam rangka menguji media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Media *augmented reality* dengan berbasis *problem based learning* dipilih sebagai media teknologi yang menjadi obyek penelitian karena *augmented reality* efektif sebagai media pembelajaran lainnya. Adapun materi yang diajarkan yaitu penulisan karya ilmiah (artikel populer) sesuai dengan sub materi bahasa Indonesia kurikulum merdeka untuk siswa kelas sebelas.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini diadakan pada tanggal 11-14 Februari 2025 di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, Jl. Raya Kaligawe KM. 4, Kelurahan Terboyo Kulon, Kecamatan Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah. Desain penelitian ini menerapkan desain eksperimental semu dengan bentuk *nonequivalent control group design*, dimana diberikan *pre-test* pra pelaksanaan treatment dan *post-test* setelah treatment. Metode eksperimen semu adalah penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan (Sugiyono 2015:114). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang sejumlah 82 siswa yang terdiri dari tiga kelas yakni kelas XI.1, XI.2, dan XI.3 dengan pengambilan sampel pada kelas XI.1 dan XI.2 yang berjumlah 55 siswa. Dalam rangka memperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol mempergunakan teknik *Purposive Sampling Cluster* dalam mengambil sampel yang mengacu pada pertimbangan proporsi dari populasi yang sudah ditetapkan dengan demikian sampel yang diambil harus menyajikan kondisi populasi, dalam studi ini yang menjadi pertimbangan pada pemilihan sample yaitu nilai *Assesmen Sumatif Tengah* (ASTS). Berdasarkan hasil analisis nilai *Assesmen Sumatif Tengah* (ASTS) untuk kelas XI.1 dan XI.2 dengan memenuhi standarisasi yang sesuai serta mampu menyajikan proposi nilai bahasa Indonesia kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Teknik untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berbentuk angket dan lembar pengamatan. Teknik untuk menganalisis data yang dipergunakan yakni uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *Independen Sample T-test*.

C. PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data pada studi ini meliputi skor persentase pre-test, post-test instrument angket motivasi menulis dan hasil laporan pengamatan. Berikut data analisis deskriptif yang disajikan pada bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Skor *Pre-test* angket motivasi menulis

Kelas Eksperimen			
Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
≥58,25	4	14,81%	Tinggi
47,30-58,24	21	77,77%	Sedang
<47,29	2	7,40%	Rendah
Kelas Kontrol			
≥59,16	3	14,28%	Tinggi
45,51-59,15	14	66,66%	Sedang
<45,50	4	19,04%	Rendah

Tabel 1. menunjukkan bahwa skor *pre-test* motivasi menulis artikel populer kelas eksperimen yang ada dalam kategori tinggi sejumlah 14,81%, kategori sedang sejumlah 77,77%, dan kategori rendah sejumlah 7,40%. Sementara pada kelas kontrol, skor yang ada di kategori tinggi sejumlah 14,28%, kategori sedang sejumlah 66,66%, dan kategori rendah sejumlah 19,04%. Sehingga kesimpulannya adalah data skor pre-test motivasi menulis artikel populer siswa kelas eksperimen serta kelas kontrol ada di kategori sedang.

Tabel 2. Kategori Skor *Post-test* angket motivasi menulis

Kelas Eksperimen			
Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
≥56,25	3	11,11%	Tinggi
48,12-56,24	22	81,48%	Sedang
<48,11	2	7,40%	Rendah
Kelas Kontrol			
≥54,46	3	14,28%	Tinggi
43,15-54,45	12	57,14%	Sedang
<45,14	6	28,57%	Rendah

Tabel 2. menunjukkan bahwa skor *post-test* motivasi menulis artikel populer kelas eksperimen yang berkategori tinggi sejumlah 11,11%, kategori sedang sejumlah 81,48%, dan kategori rendah sejumlah 7,40%. Sementara pada kelas kontrol, skor yang berkategori tinggi sejumlah 14,28%, kategori sedang sejumlah 57,14% dan kategori rendah sejumlah 28,57%. Sehingga kesimpulannya adalah data skor *post-test* motivasi menulis artikel populer siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berkategori sedang.

Tabel 3. Hasil pengamatan angket motivasi menulis

Kelas	Nomor aspek yang di amati						Total	Skor	Kriteria
	1	2	3	4	5	6			
Eksperimen	4	3	3	3	3	4	20	83,33%	Sangat Tinggi
Kontrol	3	3	3	3	4	3	19	79,16%	Tinggi

Keterangan:

≥81 Sangat Tinggi

60-80 Tinggi

≤59 Rendah

Berdasarkan tabel pengamatan di atas, diketahui skor pengamatan kelas eksperimen sejumlah 83,33% yang memiliki kriteria sangat tinggi, sementara skor pengamatan kelas kontrol sebesar 79,16% dengan kriteria tinggi. Dengan demikian kesimpulannya adalah kedua media yang digunakan yaitu media augmented reality pada kelas eksperimen dan media video pada kelas kontrol sama-sama berjalan dengan baik sesuai fungsinya, namun media augmented reality berbasis problem based learning pada kelas eksperimen lebih berpengaruh terhadap motivasi menulis siswa.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum dilaksanakan pre-test dan post-test di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, maka dilakukan uji validitas dan realibilitas pada instrument angket yang akan dipergunakan. Uji validitas dan reliabilitas dilaksanakan pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan media augmented reality dan kelas kontrol yang memperoleh perlakuan media video. Uji validitas dilakukan agar instrument dapat dikategorikan sebagai instrument yang sah dan layak dipergunakan pada penelitian. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah instrumen yang dipakai oleh peneliti, sehingga instrumen tersebut apat dihandalkan untuk mengukur variabel penelitian meskipun dilakukan secara berkali-kali (Al Hakim 2021:264). Hasil uji validitas serta reliabilitas dapat diamati dalam tabel penelitian berikut:

Tabel 4. Uji Validasi Kelompok Kontrol

Nomor item	Pearson Correlation	Validitas	Nomor item	Pearson Correlation	Validitas
1	0,557	Valid	11	0,115	Tidak valid
2	0,447	Valid	12	0,213	Tidak valid
3	0,412	Valid	13	0,256	Tidak valid
4	0,522	Valid	14	0,534	Valid
5	0,400	Valid	15	0,652	Valid
6	0,398	Valid	16	0,436	Valid
7	0,454	Valid	17	0,586	Valid
8	0,418	Valid	18	0,532	Valid
9	0,434	Valid	19	0,429	Valid
10	0,263	Tidak valid	20	0,601	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas angket berbantuan SPSS versi 26 dengan *product moment pearson* pada kelompok kontrol, dari 20 item didapatkan 16 butir pernyataan yang valid dan 4 butir pernyataan yang tidak valid. Butir angket yang valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20. Butir angket yang tidak valid yaitu

nomor 10, 11, 12, dan 13. Semua butir pernyataan angket motivasi yang valid sudah merepresentasikan seluruh indikator pada kisi-kisi angket motivasi menulis. Hasil uji validitas angket pada kelompok eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5. Uji Validasi Kelompok Eksperimen

Nomor item	Pearson Correlation	Validitas	Nomor item	Pearson Correlation	Validitas
1	0,272	Tidak valid	11	0,375	Valid
2	0,574	Valid	12	0,235	Tidak valid
3	0,639	Valid	13	0,414	Valid
4	0,594	Valid	14	0,161	Tidak valid
5	0,428	Valid	15	0,569	Valid
6	0,457	Valid	16	0,665	Valid
7	0,568	Valid	17	0,445	Valid
8	0,430	Valid	18	0,480	Valid
9	0,328	Tidak valid	19	0,299	Tidak valid
10	0,407	Valid	20	0,575	Valid

Berdasarkan hasil validitas angket berbantuan SPSS versi 26 dengan *product moment pearson* pada kelas eksperimen, dari 20 butir pertanyaan diperoleh 15 item yang valid dan 5 butir pernyataan yang tidak valid. Butir angket yang valid yakni nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, dan 20. Butir angket yang tidak valid yakni nomor 1, 9, 12, 14, dan 19. Seluruh item pada angket motivasi yang valid telah merepresentasikan seluruh indikator pada kisi-kisi angket motivasi menulis.

Tabel 6. Hasil uji reliabilitas angket

Reliability Statistics		
Kelas	Cronbach's Alpha	N of Items
Eksperimen	0,805	15
Kontrol	0,785	16

Hasil reliabilitas kelompok eksperimen didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sejumlah 0,805, dengan demikian dapat dinilai bahwasanya butir angket telah reliable sebab *Cronbach's Alpha* > 0,6 (0,805 > 0,6). Sedangkan hasil reliabilitas kelompok kontrol didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sejumlah 0,785, yang mana dapat dianggap bahwa butir angket telah reliable sebab *Cronbach's Alpha* > 0,6 (0,785 > 0,6).

Analisis Data Statistik

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilaksanakan dalam rangka mengidentifikasi apakah data pre-test dan post-test berdistribusikan secara normal Uji normalitas dilaksanakan dengan bantuan computer SPSS versi 26 *Shapiro-Wilk Test*. Data berdistribusikan normal jika angka signifikansi hitung (sig) > angka signifikan $\alpha = 0,05$.

Tabel 7. Hasil uji normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	.161	21	.160	.926	21	.117
	Eksperimen	.139	27	.197	.941	27	.129
Posttest	Kontrol	.153	21	.200*	.929	21	.132
	Eksperimen	.133	27	.200*	.954	27	.272

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas SPSS versi 26, diketahui nilai signifikansi (sig) kelas kontrol pada pre-test sejumlah 0,160 dan post-test dengan berjumlah 0,200 > 0,05, sementara nilai sig. kelas eksperimen pada pre-test dengan jumlah 0,197 dan post-test dengan jumlah 0,200 > 0,05 maka kesimpulannya adalah data berdistribusikan secara normal.

b. Uji homogenitas

Uji ini dilaksanakan dalam rangka dalam rangka mengetahui antara dua kelompok data yang diambil bersumber dari varians yang sama. Uji homogenitas diterapkan dengan memanfaatkan SPSS versi 26 dengan uji *Lavene's*. Data dinilai homogen apabila taraf signifikansi hitung (*Sig.*) > angka signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 8. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	.717	1	46	.401
Posttest	2.380	1	46	.130

Diketahui bahwasanya angka signifikan (*sig.*) *pre-test* angket motivasi menulis sejumlah 0,401 dan *post-test* sebesar 0,130. Kedua data tersebut > 0,05 (0,401 > 0,05) dan (0,130 > 0,05). Jadi kesimpulannya adalah antara data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang homogen.

c. Uji hipotesis

Dalam uji hipotesis mempergunakan uji independent sample t test dengan kriteria jika thitung > ttabel maka H0 ditolak dan Ha diterima. H0 pada riset ini yaitu Tidak ada pengaruh media augmented dengan basis problem based learning dalam menaikkan tingkat motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang pada pembelajaran artikel populer

Tabel 9. Hasil uji independent sample t-test

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	

									Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	2.380	.130	-2.406	46	.020	-3.376	1.403	-6.199	-.552
	Equal variances not assumed			-2.310	34.982	.027	-3.376	1.461	-6.342	-.410

Merujuk pada hasil uji independent sample t test di atas, nilai t_{hitung} pada *equal variances assumed* yaitu -2,406. Tabel statistik signifikansi $0,05:2 = 0,025$ (uji dua sisi) dengan derajat kebebasan (df) = 46, didapatkan $t_{tabel} = 2,013$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penghitungan mengindikasikan $-2,406 < -2,013$, atau $2,406 > 2,013$ dan $Sig. < 0,05$ ($0,020 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah ditemukan pengaruh media *augmented reality* dengan basis PBL dalam menaikkan tingkat motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dalam pembelajaran artikel populer.

Mengacu pada data di atas kesimpulannya adalah media *augmented reality* memberi pengaruh dalam meningkatkan motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dalam pembelajaran artikel populer. Motivasi menulis sendiri digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan atau pemahaman, minat, dan kemauan siswa berdasarkan dorongan *intrinsik* atau *ekstrinsik* dalam diri siswa itu sendiri. Dorongan ekstrinsik salah satunya melalui *treatment* atau aktivitas pada kegiatan belajar mengajar. Pemberian *treatment* pada penelitian ini alah penerapan media *augmented reality* pada kelas eksperimen dan media video pada kelas kontrol. Kedua media tersebut dibanding terhadap pengaruhnya pada minat menulis siswa. Data yang dikumpulkan dan di analisis di dapatkan dari *pre-test* sebelum tindakan dan *post-test* setelah tindakan sehingga dapat diidentifikasi pengaruhnya berdasarkan data angket yang telah diberikan. Pengaruh media *augmented reality* berbasis *problem based learning* dalam menaikkan tingkat motivasi menulis siswa dapat ditunjukkan berdasarkan skor pengamatan pada kedua kelas tersebut. pada kelas eksperimen mempergunakan media *augmented reality* mendapatkan skor sebesar 83,33% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan skor pengamatan pada kelas kontrol menggunakan media video mendapatkan skor sebesar 79,16% dengan kriteria tinggi. Perbedaan skor kedua kelas tersebut mempunyai selisih sebesar 4,17, sehingga kesimpulannya adalah diantara kedua kelas tersebut, kelas eksperimen dengan menggunakan media *augmented reality* berbasis PBL lebih berpengaruh terhadap motivasi menulis siswa kelas xi sma islam sultan agung 3 semarang pada pembelajaran artikel populer.

Di sisi lain menurut hasil penghitungan dengan *Independent Samples T-Test* dengan menggunakan SPSS versi 26, diketahui nilai t_{hitung} pada *equal variances assumed* yaitu -2,406 dan signifikansi pada kolom sig. (*2-tailed*) sejumlah 0,020. Tabel statistik signifikansi $0,05:2 = 0,025$ (uji dua sisi) dengan nilai (df) = 46, diperoleh $t_{tabel} = 2,013$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,406 > 2,013$) dan $Sig. < 0,05$ ($0,020 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah ditemukan pengaruh pada penerapan media *augmented reality* dalam meningkatkan motivasi menulis siswa kelas xi sma islam sultan agung 3 semarang dalam pembelajaran artikel populer.

Peningkatan motivasi menulis pada kelas eksperimen dipicu oleh media pembelajaran yang diterapkan. Pada kelas eksperimen, siswa lebih tertarik dan aktif pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *augmented reality* daripada kelas kontrol yang menggunakan media video. Media *augmented reality* menjadi daya Tarik tersendiri sebab tampilannya yang unik serta penggunaannya yang interaktif. Sehingga siswa terdorong untuk mau dan mampu menulis artikel populer dengan baik.

Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa media *augmented reality* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dalam pembelajaran artikel populer.

D. KESIMPULAN

Merujuk pada uraian diatas, kesimpulannya adalah dengan memanfaatkan teknologi masa kini seperti media pembelajaran teknologi yang interaktif memberikan pengaruh yang positif, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menerapkan media *augmented reality* berbasis *problem based learning*, dapat memberikan pengaruh pada peningkatan motivasi menulis siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dalam pembelajaran artikel populer. Hal ini disebabkan oleh menariknya media tersebut sehingga siswa ikut aktif dan mampu menyerap materi pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang monoton, maka siswa akan mudah bosan dan penyerapan materi pembelajaran kurang maksimal. Sehingga menyebabkan motivasi menulis siswa rendah dan hasil belajar tidak maksimal.

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menggunakan media *augmented reality* pada beberapa materi pembelajaran yang lain di semua jenjang pendidikan agar dapat meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Di sisi lain, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk dengan memperhatikan kekurangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Rosiyanti, H., & Humaira, H. W. 2024. Pengaruh Metode The Learning Cell Terhadap Pembelajaran Membaca Tema Perubahan Cuaca Siswa Kelas III SD Aisyiyah Sukabumi. *SEMNASFIP*.
- Ariana, R. 2016. Studi Literatur Tentang Potensi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel. 10(2), 1–23.
- Ariyanti, H. 2014. 90 persen anak muda di Indonesia gunakan internet untuk mediasosial. Retrieved February 6, 2020, from Merdeka. com website:
<https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial.html>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. 2019. Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran ABAD 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 125–129
- Ekayogi, I. W. 2023. Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 181-196.

- Harefa, R. T. H., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. 2023. Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241-3247.
- Maulidiah, P., Sya, A., & Kusumawati, L. 2023. Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 36 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(2), 75-84.
- Nurillah, H. S., Purwanto, K. K., & Fatayah, F. 2022. The Effectiveness of Using Reality Augmented Media to Increase The Students' Learning Motivation in Chemical Bonding Material. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 58-69.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung*: Alfabeta.
- Susanti, Asih Enggar dan Selvi Ester Suwu. 2016. Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IX dalam Pelajaran Ekonomi [Problem-Based Learning Implementation to Increase Grade IX Students' Critical Thinking Skill in Learning Economics]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 12(1), 66-81. <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/383>
- Triasmara, E. K., Purwaningsih, H., & Dardjito, H. 2020. Memerdekakan Siswa Menggunakan Media Sosial Facebook untuk Meningkatkan Motivasi Menulis.