



## KONTRIBUSI MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*, MODEL PBL, DAN LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS

Dherig Singgah Pratama, Sulistyo & Yuli Ifana Sari

Magister Pendidikan IPS, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

[zigcr7@gmail.com](mailto:zigcr7@gmail.com), [sulistyo@unikama.ac.id](mailto:sulistyo@unikama.ac.id), [ifana@unikama.ac.id](mailto:ifana@unikama.ac.id)

### ABSTRACT

This study aims to analyze the contribution of *Augmented Reality* (AR) learning media, *Problem Based Learning* (PBL) models, and school environment to the social studies learning motivation of elementary school students. This study uses a quantitative approach with an *ex post facto* type of research. The population in this study is all grade V students in Cluster III of Lumbang District, Probolinggo Regency, with a sample of 66 students taken using saturated sampling techniques. The data collection technique uses a questionnaire with a Likert scale that has been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out using multiple linear regression to determine the simultaneous and partial contribution between variables. The results of the study showed that AR media, PBL models, and school environment simultaneously contributed significantly to the social studies learning motivation of students with a very strong category. Partially, each variable also showed a significant contribution, with the school environment as the most dominant variable. These findings show that the integration of technology-based learning media, active learning models, and a conducive school environment is very important in increasing student learning motivation. The implications of this research are expected to be a reference for teachers and schools in developing more innovative and effective learning strategies.

**Keywords:** *Augmented Reality*; *Problem Based Learning*; School Environment; Learning Motivation; Social Studies

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), model *Problem Based Learning* (PBL), dan lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus III Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo, dengan jumlah sampel sebanyak 66 siswa yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear berganda untuk mengetahui kontribusi secara simultan dan parsial antar variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR, model PBL, dan lingkungan sekolah secara simultan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa dengan kategori sangat kuat. Secara parsial, masing-masing variabel juga menunjukkan kontribusi yang signifikan, dengan lingkungan sekolah sebagai variabel yang paling

dominan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi, model pembelajaran aktif, dan lingkungan sekolah yang kondusif sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

**Kata-Kata Kunci:** *Augmented Reality; Problem Based Learning; Lingkungan Sekolah; Motivasi Belajar; IPS*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Sistem pendidikan yang baik akan melahirkan generasi yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Tantangan globalisasi menuntut peningkatan mutu pembelajaran di setiap jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Menurut Rahmawati & Suryanto (2020) menjelaskan bahwa proses pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Upaya peningkatan kualitas pendidikan perlu didukung oleh berbagai inovasi dalam pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki fungsi penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap fenomena sosial di lingkungan sekitarnya. Materi IPS tidak hanya berisi konsep-konsep teoritis, tetapi juga berkaitan dengan kehidupan nyata yang dialami siswa sehari-hari. Pembelajaran IPS diharapkan mampu menumbuhkan sikap sosial, kepedulian, serta kemampuan berpikir kritis siswa terhadap berbagai permasalahan sosial (Prabowo & Wakhudin, 2024). Proses pembelajaran yang efektif akan membantu siswa memahami hubungan antara konsep dengan realitas sosial. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran IPS yang menarik, kontekstual, dan bermakna.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Imaduddin et al. (2024) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong internal yang memengaruhi intensitas dan arah perilaku belajar siswa. Tingkat motivasi yang rendah akan berdampak pada kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Motivasi belajar siswa tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor internal seperti minat dan kondisi psikologis siswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Faktor eksternal seperti media pembelajaran, model pembelajaran, dan lingkungan sekolah juga berperan penting dalam membentuk motivasi tersebut. Interaksi antara faktor-faktor tersebut menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa (Apriyani et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Sari & Wahyuni (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Penyajian materi yang menarik dan interaktif akan membantu siswa

memahami konsep secara lebih mudah. Media yang tepat dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan dalam pembelajaran modern.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini mampu menggabungkan objek virtual dengan dunia nyata secara real time (Yolprezmzcky et al., 2025). Pemanfaatan AR dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Visualisasi tiga dimensi yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa secara lebih efektif. Menurut Yuwono et al. (2020) menjelaskan bahwa interaksi langsung dengan objek virtual memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Penggunaan AR dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Model pembelajaran juga menjadi faktor penting yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat akan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri (Hidayat & Nur, 2019). Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan konsep pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

*Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Menurut Yoo et al. (2023) menjelaskan bahwa model ini menekankan pada penyelesaian masalah sebagai dasar kegiatan pembelajaran. Siswa dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Penerapan model ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Lingkungan sekolah memiliki peran yang tidak kalah penting dalam membentuk motivasi belajar siswa. Lingkungan yang kondusif akan memberikan rasa nyaman bagi siswa dalam belajar. Interaksi yang baik antara guru dan siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Fasilitas sekolah yang memadai juga mendukung kelancaran proses pembelajaran (Putri et al., 2024). Kondisi lingkungan sekolah yang baik akan mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar.

Lingkungan sekolah mencakup aspek fisik dan nonfisik yang saling memengaruhi proses pembelajaran. Lingkungan fisik meliputi kondisi ruang kelas, sarana prasarana, dan kebersihan lingkungan. Lingkungan nonfisik meliputi hubungan sosial antara siswa, guru, dan warga sekolah lainnya. Interaksi sosial yang harmonis akan meningkatkan kenyamanan siswa dalam belajar. Lingkungan yang kurang kondusif dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Zhang et al., 2021).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Partisipasi siswa dalam diskusi dan kegiatan belajar masih terbatas. Minat siswa terhadap

materi IPS belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran IPS.

Proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan penjelasan verbal. Variasi metode pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Situasi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa (Kojić et al., 2026).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS belum dilakukan secara optimal. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* belum banyak digunakan oleh guru. Menurut Utomo & Anisa (2025) menjelaskan bahwa keterbatasan pemahaman dan fasilitas menjadi salah satu kendala dalam penerapan teknologi tersebut. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Penerapan model *Problem Based Learning* juga belum berjalan secara maksimal di kelas. Pembelajaran masih berfokus pada penyampaian materi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Siswa kurang dilatih untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal. Situasi tersebut berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar siswa (Setiawan & Kurniawan, 2018).

Lingkungan sekolah yang kurang mendukung juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Fasilitas pembelajaran yang terbatas menghambat pelaksanaan pembelajaran inovatif. Menurut Febrianto & Aeni (2024) menjelaskan bahwa interaksi sosial yang kurang optimal dapat mengurangi kenyamanan siswa dalam belajar. Suasana belajar yang kurang kondusif akan berdampak pada menurunnya semangat belajar siswa. Perbaikan lingkungan sekolah menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa melalui berbagai pendekatan yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Lingkungan sekolah yang kondusif akan mendukung terciptanya suasana belajar yang nyaman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi media AR, model PBL, dan lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menganalisis hubungan serta kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat tanpa memberikan perlakuan langsung. Desain penelitian yang digunakan adalah desain kausal, yaitu untuk mengetahui kontribusi media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), model *Problem Based Learning* (PBL), dan lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar IPS siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari media AR (X1), model PBL (X2), dan lingkungan sekolah (X3), sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar (Y). Penelitian dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus III Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD di Gugus III Kecamatan Lumbang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 66 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dengan skala Likert yang

telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui kontribusi secara simultan dan regresi linear sederhana untuk mengetahui kontribusi secara parsial masing-masing variabel bebas terhadap motivasi belajar.

Operasionalisasi variabel dalam penelitian ini disusun untuk memperjelas indikator yang akan diukur dalam instrumen penelitian. Setiap variabel memiliki indikator yang dijadikan dasar dalam penyusunan butir angket. Variabel media AR diukur melalui aspek interaktivitas, visualisasi, dan kemudahan penggunaan. Variabel model PBL diukur melalui orientasi masalah, kerja kelompok, penyelidikan, dan refleksi. Variabel lingkungan sekolah diukur melalui aspek fisik, sosial, akademik, dan psikologis. Variabel motivasi belajar diukur melalui indikator ketekunan, minat, perhatian, dan dorongan berprestasi. Rincian operasional variabel disajikan dalam tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Operasional Variabel Penelitian**

Variabel	Indikator	Deskripsi
Media AR (X1)	Interaktivitas	Kemampuan media dalam melibatkan siswa secara aktif
	Visualisasi	Penyajian materi dalam bentuk menarik dan konkret
	Kemudahan penggunaan	Kemudahan siswa dalam mengoperasikan media
Model PBL (X2)	Orientasi masalah	Pemberian masalah nyata kepada siswa
	Kerja kelompok	Aktivitas kolaborasi dalam pembelajaran
	Penyelidikan	Proses mencari dan menganalisis informasi
	Refleksi	Evaluasi hasil pemecahan masalah
Lingkungan Sekolah (X3)	Fisik	Kondisi sarana dan prasarana sekolah
	Sosial	Interaksi antara siswa dan guru
	Akademik	Suasana pembelajaran yang mendukung
	Psikologis	Rasa nyaman dan aman siswa
Motivasi Belajar (Y)	Ketekunan	Kesungguhan siswa dalam belajar
	Minat	Ketertarikan terhadap pembelajaran
	Perhatian	Fokus siswa selama pembelajaran
	Dorongan berprestasi	Keinginan mencapai hasil belajar yang baik

## HASIL

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), model *Problem Based Learning* (PBL), dan lingkungan sekolah secara simultan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar. Hasil uji regresi linear berganda menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi berada pada kategori sangat kuat. Nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebagian besar variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh ketiga variabel bebas tersebut. Hasil uji F juga menunjukkan tingkat signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga model regresi dinyatakan layak digunakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa kombinasi penggunaan media inovatif, model pembelajaran aktif, serta lingkungan yang kondusif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Tabel 2. Hasil Uji Regresi

Variabel	Koefisien Korelasi (R)	R Square	Signifikansi	Keterangan
Media AR (X1)	0,862	0,743	0,000	Signifikan
Model PBL (X2)	0,803	0,645	0,000	Signifikan
Lingkungan Sekolah (X3)	0,877	0,769	0,000	Signifikan
Simultan (X1, X2, X3 → Y)	0,881	0,776	0,000	Sangat Signifikan

Hasil analisis secara parsial menunjukkan bahwa masing-masing variabel bebas memiliki kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis AR memberikan kontribusi yang tinggi karena mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Model PBL juga memberikan kontribusi yang signifikan melalui aktivitas pemecahan masalah yang mendorong siswa berpikir kritis dan aktif. Lingkungan sekolah menunjukkan kontribusi paling dominan dibandingkan variabel lainnya karena faktor kenyamanan dan interaksi sosial yang baik sangat memengaruhi semangat belajar siswa. Setiap variabel memiliki peran yang saling melengkapi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja, tetapi merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor pembelajaran. Media AR memberikan pengalaman belajar yang menarik, model PBL memberikan kesempatan belajar aktif, dan lingkungan sekolah memberikan dukungan psikologis serta sosial. Ketiga faktor tersebut bekerja secara sinergis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Hasil ini memperkuat pentingnya penerapan pembelajaran inovatif yang didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dan sekolah perlu mengoptimalkan ketiga aspek tersebut dalam proses pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), model *Problem Based Learning* (PBL), dan lingkungan sekolah secara simultan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor tunggal, tetapi merupakan hasil interaksi dari berbagai aspek pembelajaran. Keterpaduan antara media, model, dan lingkungan belajar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Kondisi tersebut memperkuat pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran (Rista et al., 2025). Hasil ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Alim et al. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan AR mampu menghadirkan visualisasi yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran IPS. Siswa menjadi lebih mudah memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena adanya pengalaman belajar yang berbeda. Kondisi ini menunjukkan bahwa media berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan AR dalam pembelajaran IPS memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Siswa dapat melihat objek secara visual dalam bentuk tiga dimensi sehingga lebih mudah memahami materi. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan

tidak monoton. Rasa ingin tahu siswa juga meningkat karena adanya interaksi langsung dengan media pembelajaran (Yusa et al., 2023). Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) juga menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Menurut (Prasetyo & Hadi, 2017) menjelaskan bahwa model ini mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk berpikir kritis dan analitis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Proses pembelajaran menjadi lebih menantang dan bermakna. Kondisi tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penerapan model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun kelompok. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mencari dan mengolah informasi secara aktif (Hidayat & Nur, 2019). Interaksi antar siswa dalam kelompok juga meningkat selama proses pembelajaran. Kegiatan diskusi dan kolaborasi memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa.

Lingkungan sekolah memiliki kontribusi paling dominan terhadap motivasi belajar siswa. Lingkungan yang kondusif memberikan rasa aman dan nyaman bagi siswa dalam belajar. Menurut Mukhlisin et al. (2025) menjelaskan bahwa interaksi yang baik antara guru dan siswa menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Fasilitas yang memadai juga mendukung kelancaran proses pembelajaran. Kondisi lingkungan yang baik akan meningkatkan semangat belajar siswa.

Lingkungan sekolah yang mendukung dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa akan lebih fokus dan termotivasi ketika berada dalam lingkungan yang nyaman. Hubungan sosial yang harmonis antara siswa dan guru juga berpengaruh terhadap motivasi belajar. Lingkungan yang positif dapat mengurangi rasa takut dan cemas dalam belajar (Zhang et al., 2021). Hal ini menunjukkan pentingnya peran lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga variabel memiliki hubungan yang saling melengkapi. Media AR memberikan aspek visual dan interaktif dalam pembelajaran. Menurut Febrianto & Aeni (2024) menjelaskan bahwa model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan berpikir kritis. Lingkungan sekolah memberikan dukungan emosional dan sosial bagi siswa. Kombinasi ketiga faktor tersebut menciptakan pembelajaran yang efektif.

Motivasi belajar siswa meningkat ketika pembelajaran dirancang secara menarik dan interaktif. Siswa cenderung lebih aktif ketika dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Yolprezcky et al., 2025). Model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa. Lingkungan yang kondusif akan memperkuat motivasi tersebut.

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar. Media AR dan model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses tersebut. Lingkungan sekolah yang mendukung memperkuat proses konstruksi pengetahuan (Kojić et al., 2026). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif dapat meningkatkan motivasi belajar.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media AR mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Model PBL

juga terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Lingkungan sekolah yang baik juga berkontribusi terhadap motivasi belajar (Setiawan & Kurniawan, 2018). Hasil ini memperkuat relevansi penelitian dengan studi sebelumnya.

Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Yuwono et al. (2020) menjelaskan bahwa siswa yang termotivasi cenderung lebih tekun dalam belajar. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga meningkat. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan.

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi seperti AR dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran. Penerapan model PBL dapat meningkatkan keaktifan siswa. Guru juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Putri et al., 2024).

Sekolah juga memiliki tanggung jawab dalam menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran. Sarana dan prasarana yang memadai akan membantu pelaksanaan pembelajaran inovatif. Menurut Imaduddin et al. (2024) menjelaskan bahwa lingkungan sekolah yang bersih dan nyaman akan meningkatkan semangat belajar siswa. Dukungan dari pihak sekolah sangat diperlukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peran sekolah sangat penting dalam pendidikan.

Penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi dunia pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media AR dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan model PBL dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Sekolah perlu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk mendukung pembelajaran (Prabowo & Wakhudin, 2024). Kolaborasi antara guru dan sekolah sangat diperlukan.

Hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pendidikan. Penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Media, model pembelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan gambaran tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Keterbatasan dalam penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu gugus sekolah dengan jumlah sampel terbatas. Variabel yang diteliti juga terbatas pada tiga faktor utama. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lain yang relevan. Pengembangan penelitian diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), model *Problem Based Learning* (PBL), dan lingkungan sekolah secara simultan maupun parsial memberikan kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar, dengan lingkungan sekolah sebagai faktor yang paling dominan. Media AR mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa melalui visualisasi yang interaktif, model PBL mendorong keaktifan serta kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan lingkungan sekolah yang kondusif memberikan dukungan psikologis dan sosial yang memperkuat motivasi belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa memerlukan integrasi antara penggunaan media inovatif, penerapan model pembelajaran yang tepat, serta dukungan lingkungan belajar yang baik. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru lebih mengoptimalkan penggunaan media berbasis teknologi

seperti AR dan menerapkan model PBL secara konsisten dalam pembelajaran IPS, serta pihak sekolah perlu meningkatkan kualitas lingkungan belajar baik dari segi fasilitas maupun suasana sosial agar lebih mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## REFERENSI

- Alim, A., Adrias, A., & Fitria, Y. (2025). Implementasi dan efektivitas *Augmented Reality* terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPS SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(6), 1842–1853. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8788>
- Apriyani, S., Utami, R. K. S., & Utami, D. (2025). Development of AR-based interactive geography learning media. *Journal Learning Geography*, 6(1), 51–60. <https://doi.org/10.23960/jlg.v6.i1.0006>
- Febrianto, D. S., & Aeni, K. (2024). The effectiveness of problem-based learning assisted by *Augmented Reality* on motivation and learning outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2). <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i2.47856>
- Hidayat, A., & Nur, M. (2019). Pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 233–240.
- Imaduddin, M., Andringrum, H., Malik, M. S., Wati, I. F., Ardhyantama, V., Indrawati, D., & Wardani, H. K. (2024). Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui PBL berbantuan AR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19919>
- Kojić, T., Vergari, M., Benta, G. M., Krupinski, J., Warsinke, M., & Voigt-Antons, J. N. (2026). Integrating VR and AR in education: Opportunities and challenges. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2603.08970>
- Mukhlisin, M., Asrifan, A., & Cardoso, L. M. O. B. (2025). The effectiveness of *Augmented Reality* in enhancing learning outcomes. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v12i2.86903>
- Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.552>
- Prasetyo, B., & Hadi, S. (2017). Implementasi *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 14(1), 67–75.
- Putri, A. K., Wardhani, P. A., & Usman, H. (2024). *Augmented Reality* berbasis pembelajaran proyek pada siswa SD. *Journal of Banua Science Education*, 4(2). <https://doi.org/10.20527/jbse.v4i2.274>
- Rahmawati, D., & Suryanto, S. (2020). Pengaruh lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 85–92.
- Rista, L., Maryanti, M., & Qadriah, L. (2025). Pengaruh PBL berbantuan AR terhadap kemampuan siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(3), 328–335. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v5i3.22612>
- Sari, N., & Wahyuni, S. (2021). Peran motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45–52.
- Setiawan, A., & Kurniawan, D. (2018). Lingkungan sekolah dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2), 112–120.
- Utomo, K., & Anisa, N. (2025). Penggunaan *Augmented Reality* dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(2), 167–180. <https://doi.org/10.31599/v60jfd25>

- Yolprezcky, S. O. D., Maspiyah, & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2025). Pengembangan model PBL berbantuan AR. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(3), 863–872. <https://doi.org/10.51454/decode.v5i3.1122>
- Yoo, D. W., Reza, S., Wilson, N., Jona, K., & Moghaddam, M. (2023). *Augmented Reality* in supporting learning tasks. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.09875>
- Yusa, I. W., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2023). Development of *Augmented Reality* learning media to increase student motivation. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 127–145. <https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208>
- Yuwono, G. R., Sunarno, W., & Aminah, N. S. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar. *Jurnal Edusains*, 12(1), 106–112. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.11659>
- Zhang, Z., Akai-Nettey, S. M., Addo, A., Rogers, C., & Sinapov, J. (2021). AR platform for education in K-12. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.04697>