EBTIDA'
JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM

E-ISSN 2798-7531
P-ISSN 2798-8309

EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam
Volume 5, No. 2, December 2025

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Siti Nurjanah[1], Agung Dian Putra[2], Miranda Abung[3], Nindy Profithasari[4], Oktari Pradina Anggi[5]
[1,2,3,4,5]Universitas Lampung, Lampung, Indonesia
Email : sitinurjanah@fkip.unila.ac.id, agungdianputra01@fkip.unila.ac.id, mirandaabung@fkip.unila.ac.id, nindy.profithasari@fkip.unila.ac.id, oktaripradina@fkip.unila.ac.id

Abstract

The aims of this study to determine students' perceptions of the use of Augmented Reality (AR) as an interactive learning medium. The research was conducted among 87 students of the 2023 cohort in the Primary School Teacher Education (PGSD) program. This research employed a quantitative method with a descriptive approach. The data were collected using a questionnaire distributed via Google Form, and analyzed using percentage-based descriptive analysis techniques. The results of the study indicate that students' perceptions of the use of Augmented Reality as an interactive learning medium are categorized as good, with an average score of 3.12 on a 4-point scale, equivalent to 78%. These findings suggest that the use of AR can enhance students' engagement, interest, and understanding of learning materials through a more interactive and contextual learning experience. Therefore, Augmented Reality can serve as an effective and innovative learning medium in higher education, particularly in improving the quality of technology-based learning within the Primary School Teacher Education program.

Keyword: Augmented Reality, Students, Learning Media

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa melihat tentang penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2023 sebanyak 87 mahasiswa. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik dan alat pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan angket melalui *Google Form*. Teknik analisis data menggunakan teknik persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran tergolong baik dengan rata-rata skor 3,12 dari skala 4 dengan persentase 78%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, *Augmented Reality* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Augmented Reality,* Mahasiswa, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan saat ini telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Perguruan tinggi, sebagai lembaga pencetak sumber daya manusia unggul, dituntut

untuk mampu beradaptasi dengan transformasi digital agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Inovasi dalam teknologi telah secara signifikan mempengaruhi domain pendidikan, merevolusi sumber daya pendidikan konvensional menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik (AlGerafi et al., 2023). Di bidang pendidikan ada banyak sekali pemanfaatan teknologi yang berbeda diberbagai belahan dunia yang memiliki tujuan mendukung proses pembelajaran kearah yang lebih baik (Garzón, 2021). Salah satu bentuk inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan teknologi yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Angkowo, 2007). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif. Jadi, *Augmented Reality* (AR) mengubah pengalaman pendidikan bagi peserta didik dengan menawarkan pendekatan pengajaran yang lebih menarik dan mendalam, sehingga meningkatkan pemahaman ide-ide kompleks dan abstrak (Mustaqim, 2016). AR mampu menghadirkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata sehingga memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi belajar yang divisualisasikan secara tiga dimensi. Menurut Vyas & Bhatt (2017), AR memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten digital yang ditampilkan melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata AR. Menurut Bacca et al., (2014) AR dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi selama proses belajar. Oleh karena itu, AR tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visualisasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam belajar.

Seiring dengan semakin banyaknya ketertarikan dengan penggunakan teknologi dalam pendidikan, penting untuk mengetahu bagaimana mahasiswa memandang penggunaan AR dalam pembelajaran Mardiana & Hajron (2024). Namun, dalam praktiknya, implementasi AR di berbagai perguruan tinggi masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan fasilitas, kesiapan dosen, dan kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap manfaat teknologi tersebut. Akibatnya, potensi AR sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi besar teknologi AR dan realitas penerapannya dalam lingkungan pembelajaran di pendidikan tinggi. Padahal menurut Ibáñez & Delgado-Kloos (2018), interaktivitas dalam pembelajaran berbasis AR meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif mahasiswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana persepsi mahasiswa

terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran interaktif dalam rangka melihat tingkat penerimaan serta kesiapan mereka terhadap inovasi pembelajaran digital ini.

Salah satu keunggulan utama AR sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Interaktivitas memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara aktif melalui manipulasi objek virtual dan eksplorasi visual yang menyerupai dunia nyata. Menurut (Radu, 2014), tingkat interaktivitas yang tinggi dalam media AR mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan konsentrasi mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, AR juga mendukung gaya belajar yang berbeda-beda, baik visual, kinestetik, maupun auditori, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif. (Fitriana et al., 2025) menyebutkan bahwa 85% mahasiswa merasa AR membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan membantu memahami materi dengan lebih cepat. Dalam pembelajaran interaktif, AR berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik yang memungkinkan mahasiswa untuk memahami materi secara kontekstual. Dengan demikian, interaktivitas yang dihadirkan oleh AR bukan hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat hubungan antara mahasiswa dan materi yang dipelajari, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menyoroti efektivitas penggunaan AR dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa. Misalnya, penelitian oleh (Nurwijaya et al., 2025) menunjukkan bahwa AR mampu meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa melalui interaksi visual dan spasial yang lebih mendalam dibandingkan media konvensional. Selanjutnya, studi Abdullah et al., (2022) menegaskan bahwa integrasi AR dalam pembelajaran sains dan teknologi mampu memperkuat pemahaman konsep yang abstrak serta meningkatkan retensi pengetahuan jangka panjang. Namun, meskipun berbagai penelitian telah mengonfirmasi manfaat AR, belum banyak kajian yang secara khusus menggali persepsi mahasiswa terhadap penerapannya sebagai media pembelajaran interaktif di tingkat perguruan tinggi. Pujakesuma et al., (2025) menunjukkan bahwa AR memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode visual konvensional. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam mengenai persepsi mahasiswa agar diperoleh pemahaman komprehensif tentang bagaimana teknologi ini diterima dan dimanfaatkan dalam pembelajaran modern.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif di lingkungan perguruan tinggi. Fokus penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan sejauh mana mahasiswa

menilai kemudahan penggunaan AR, manfaatnya terhadap proses pembelajaran, serta tingkat interaktivitas yang dirasakan ketika menggunakan media tersebut. Melalui pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini berupaya menggambarkan kecenderungan umum persepsi mahasiswa terhadap media berbasis AR dengan mengacu pada aspek-aspek yang relevan, seperti efektivitas, daya tarik, dan kemudahan akses teknologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis AR, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Jadi, temuan dalam penelitian ini tidak hanya memberikan representasi empiris persepsi siswa tetapi juga memiliki potensi untuk membentuk dasar bagi penciptaan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan selaras dengan pendidikan abad ke-21.

Pentingnya penelitian ini terletak pada upayanya untuk mengisi kesenjangan antara potensi besar teknologi AR dengan tingkat penerimaan mahasiswa sebagai pengguna utama dalam proses pembelajaran digital. Meskipun banyak studi membahas efektivitas AR dalam konteks pembelajaran, penelitian yang menelaah persepsi mahasiswa terhadap media tersebut masih terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia. Padahal, persepsi mahasiswa menjadi indikator penting dalam menentukan keberhasilan penerapan teknologi pembelajaran baru. Apabila mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap AR, mereka cenderung lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam proses belajar. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menjadi hambatan terhadap adopsi teknologi, meskipun teknologi tersebut memiliki potensi yang besar. Dengan memahami bagaimana mahasiswa memandang kemudahan, manfaat, dan interaktivitas AR, institusi pendidikan dapat merancang strategi implementasi yang lebih efektif. Oleh sebab itu, penelitian ini bukan hanya penting secara akademik untuk memperkaya kajian literatur tentang media pembelajaran interaktif, tetapi juga memiliki nilai praktis dalam mendukung transformasi digital pendidikan tinggi di era Revolusi Industri 4.0.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut (Sugiyono, 2021), penelitian deskriptif kuantitatif berfokus pada pengumpulan data numerik yang kemudian dianalisis secara statistik untuk memberikan gambaran tentang kecenderungan, opini, atau persepsi kelompok responden. Penelitian ini melibatkan semua mahasiswa angkatan 2023 dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Lampung. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* dalam menentukan sampel penelitian, yang memilih responden berdasarkan tujuan penelitian. Mahasiswa yang memenuhi kriteria tersebut harus telah mengikuti minimal satu kuliah yang memanfaatkan AR sebagai media pembelajaran interaktif. Jumlah sampel yang diambil adalah 87 siswa.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket persepsi mahasiswa. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan empat kategori jawaban, yaitu *Sangat Tidak Setuju (1)*, *Tidak Setuju (2)*, *Setuju (3)*, dan *Sangat Setuju (4)*. Selain itu, dilakukan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan nilai $\alpha \geq 0{,}70$ yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan *Google Form*, yang disebarkan melalui grup perkuliahan dan media sosial akademik. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai rata-rata (mean), persentase, dan kategorisasi berdasarkan kriteria penilaian skala Likert. Menurut (Riduwan, 2020), analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan responden terhadap variabel yang diteliti. Hasil rata-rata tiap indikator kemudian dikonversi ke dalam kategori interpretatif, yaitu: 1,00–1,74 (Sangat Kurang), 1,75–2,49 (Kurang), 2,50–3,24 (Baik), dan 3,25–4,00 (Sangat Baik). Dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Persentase	**Predikat**
3,25–4,00	Sangat Baik
2,50–3,24	Baik
1,75–2,49	Kurang
1,00–1,74	Sangat Kurang

Metode persentase digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian. Ini berlaku jika tujuan penelitian adalah untuk menggambarkan kondisi atau fenomena sebagaimana adanya tanpa mengubah variabel. Dalam hal ini, perhitungan persentase (%) cukup untuk melakukan analisis data untuk memberikan gambaran umum tentang cara mahasiswa melihat setiap variabel. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus-rumus berikut:

$P = \frac{F}{N}$ X 100%

Keterangan:

P = persentase hasil yang diperoleh

F = frekuensi responden (guru)

N = jumlah keseluruhan sampel penelitian

(Sudijono, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

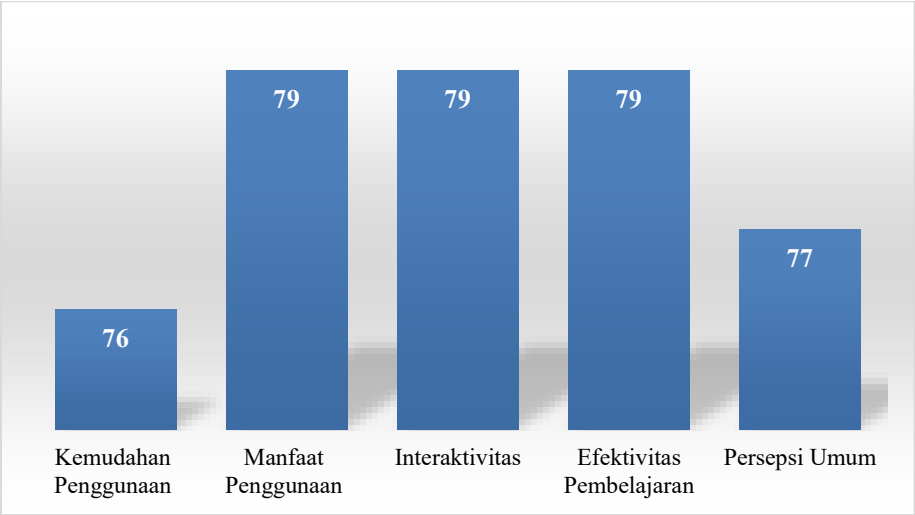
Analisis dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif. Data yang terkumpul diolah menggunakan teknik persentase guna memperoleh gambaran umum mengenai tingkat penerimaan, minat, dan pengalaman mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi AR dalam proses belajar. Hasil pengolahan data kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan interpretasi deskriptif untuk menunjukkan kecenderungan respon mahasiswa terhadap setiap indikator yang diteliti. Melalui analisis ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana mahasiswa memandang efektivitas AR dalam meningkatkan interaktivitas dan kualitas pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi.

Hasil dari penelitian ini didapatkan data dari hasil angket yang telah disebarkan kepada subjek penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Augmented Reality (AR)* sebagai media pembelajaran interaktif secara umum berada pada kategori "Baik" yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perhitungan Skor Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran AR

No	Indikator	Deskripsi	Rata-Rata	Persentase	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)	Kemudahan mahasiswa dalam mengoperasikan dan memahami AR	3,03	76%	Baik
2	Manfaat Penggunaan (*Perceived Usefulness*)	Pandangan mahasiswa terhadap manfaat AR dalam membantu pemahaman materi	3,17	79%	Baik
3	Interaktivitas	Tingkat keterlibatan dan partisipasi mahasiswa saat menggunakan AR	3,15	79%	Baik
4	Efektivitas Pembelajaran	Dampak AR terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar	3,16	79%	Baik
5	Persepsi Umum	Pandangan umum mahasiswa terhadap penerapan AR dalam perkuliahan	3,08	77%	Baik
Rata-Rata Keseluruhan			**3,12**	**78%**	**Baik**

Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 1. Persepsi Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran AR

Berdasarkan perhitungan rata-rata dari seluruh pernyataan dalam angket, nilai keseluruhan berada pada kisaran 3,12 dari skala 4 dengan presentase 78%, yang mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap implementasi AR dalam pembelajaran. Mayoritas responden menilai bahwa penggunaan AR membantu mereka memahami konsep yang bersifat abstrak, mempermudah visualisasi materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Temuan ini memperlihatkan bahwa teknologi AR telah diterima dengan baik oleh mahasiswa dan dinilai relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada interaktivitas dan kolaborasi digital. Secara umum, mahasiswa menganggap AR bukan sekadar alat bantu visual, melainkan sarana yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Indikator pertama yang dianalisis adalah kemudahan penggunaan AR, yang mencakup persepsi mahasiswa tentang sejauh mana media ini dapat dioperasikan tanpa kesulitan berarti. Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor sebesar 3,03 dengan presentase 76% yang termasuk dalam kategori "Baik". Sebagian besar responden menyatakan bahwa aplikasi AR yang digunakan dalam pembelajaran mudah diakses melalui perangkat seluler, intuitif dalam penggunaannya, dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Walaupun demikian, terdapat sebagian kecil mahasiswa yang merasa memerlukan waktu adaptasi untuk memahami fitur dan navigasi dalam aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun secara umum AR dianggap mudah digunakan, dukungan berupa pelatihan singkat atau panduan pengguna tetap dibutuhkan agar seluruh mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Kemudahan penggunaan menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan adopsi AR di lingkungan pembelajaran tinggi, sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* yang dikemukakan Davis (1989).

Pada indikator kemanfaatan penggunaan AR, diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,17 dengan presentase 79%, yang juga berada pada kategori "Baik". Mahasiswa menganggap AR memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran. Teknologi ini dianggap membantu memahami materi kompleks dengan cara visual dan interaktif, terutama pada topik yang sulit dijelaskan secara konvensional. Beberapa responden menegaskan bahwa pembelajaran dengan AR membuat mereka lebih fokus dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama proses belajar. Selain itu, AR juga dianggap mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, karena mahasiswa dapat memvisualisasikan konsep yang sebelumnya hanya terdapat dalam teks atau gambar dua dimensi. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian Ibáñez & Delgado-Kloos (2018), yang menyatakan bahwa AR berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, persepsi positif terhadap kemanfaatan AR menjadi indikator kuat penerimaan teknologi ini dalam pendidikan tinggi.

Indikator interaktivitas memperoleh skor rata-rata 3,15 dengan presentase 79%, yang dikategorikan "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa AR mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dinamis, dan partisipatif. Sebagian besar responden menyatakan bahwa pengalaman berinteraksi dengan objek virtual tiga dimensi dalam AR membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan realistis. Mereka merasa lebih terlibat secara aktif karena dapat mengamati, memutar, dan memanipulasi objek sesuai kebutuhan pembelajaran. Menurut (Radu, 2014), tingkat interaktivitas yang tinggi dalam AR dapat meningkatkan atensi, motivasi, serta pemahaman konseptual mahasiswa. Temuan dalam penelitian ini mendukung pandangan tersebut, di mana interaktivitas menjadi faktor dominan yang memengaruhi persepsi positif mahasiswa terhadap AR. Dengan adanya interaksi langsung antara pengguna dan konten digital, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi peserta aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Berdasarkan analisis per item, pernyataan dengan skor tertinggi adalah *"AR membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan"* dengan rata-rata 3,16 dengan presentase 79%, termasuk kategori "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual dan inovatif dari AR menjadi daya tarik utama bagi mahasiswa. Sementara itu, pernyataan dengan skor terendah adalah *"Penggunaan AR tidak membutuhkan waktu lama untuk dipelajari"* dengan rata-rata 3,02 dengan presentase 77%, namun masih tergolong Baik. Artinya, meskipun sebagian mahasiswa membutuhkan waktu adaptasi, mereka tetap menilai teknologi ini mudah dikuasai. Secara keseluruhan, 78% responden memberikan tanggapan pada kategori "Baik" dan "Sangat Baik" di seluruh indikator, menandakan konsistensi persepsi positif mahasiswa terhadap AR.

Analisis per item ini menegaskan bahwa daya tarik utama AR terletak pada pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran konvensional.

Jika ditinjau dari kecenderungan umum, mahasiswa menunjukkan minat tinggi terhadap penerapan teknologi berbasis AR dalam pembelajaran. Mereka menilai bahwa media ini tidak hanya meningkatkan efektivitas belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan. Berdasarkan sebaran skor, lebih dari separuh responden memberikan penilaian "Sangat Setuju" pada item terkait kemanfaatan dan interaktivitas AR. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap AR bukan semata karena faktor kebaruan teknologi, melainkan karena nilai praktis dan pedagogis yang dirasakan dalam proses belajar. Sejalan dengan penelitian Izzati et al., (2024), persepsi positif mahasiswa merupakan prasyarat penting bagi keberhasilan adopsi teknologi pembelajaran digital. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan untuk memperluas implementasi AR sebagai media pendukung dalam berbagai mata kuliah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas AR dalam pembelajaran interaktif. Misalnya, Rahayu et al., (2024) menemukan bahwa mahasiswa menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman konseptual setelah menggunakan AR dalam perkuliahan. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Özeren & Top (2023), yang melaporkan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Dalam konteks penelitian ini, hasil rata-rata yang tinggi pada indikator kemudahan, kemanfaatan, dan interaktivitas memperkuat bukti empiris bahwa AR memiliki dampak positif terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Keselarasan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan konsistensi bahwa persepsi positif mahasiswa terhadap AR bersifat universal, meskipun tingkat penerapannya dapat bervariasi antar konteks institusi dan bidang studi.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran di perguruan tinggi. Persepsi positif mahasiswa terhadap AR menunjukkan adanya kesiapan dan antusiasme untuk beradaptasi dengan inovasi digital. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Meria (2024) yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran, merasa tertarik dan nyaman menggunaan AR untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Hal serupa juga diungkapkan oleh Taha (2022) yaitu mahasiswa secara umum memiliki persepsi positif terhadap AR, meskipun tingkat kesadaran tentang aplikasi AR bervariasi antar individu. Dosen dan institusi pendidikan perlu melihat hal ini sebagai peluang untuk mengintegrasikan AR secara lebih sistematis dalam desain pembelajaran. Selain meningkatkan keterlibatan

mahasiswa, AR juga dapat digunakan untuk memperkaya kegiatan praktikum, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Li et al., (2025) yang menyatakan bahwa AR memiliki efek positif pada pembelajaran mahasiswa, termasuk pada hasil belajar, kontribusi pedagogis, dan interaksi belajar. Namun, penerapan teknologi ini harus didukung oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi dosen, serta pelatihan penggunaan AR bagi mahasiswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menggambarkan persepsi mahasiswa, tetapi juga memberikan dasar empiris untuk kebijakan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi imersif di perguruan tinggi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif. Semua indikator yang dianalisis kemudahan, kemanfaatan, dan interaktivitas berada dalam kategori "Baik" hingga "Sangat Baik", dengan rata-rata keseluruhan 3,12 dari skala 4. Temuan ini mendukung tujuan penelitian untuk menggambarkan bagaimana AR diterima oleh mahasiswa dalam konteks pembelajaran digital. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Kazlaris et al., (2025) yang menyatakan bahwa AR yang digabungkan dengan strategi pemeblajaran kolaboratif, ia akan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mendukung pemahaman mahasiswa, kreativitas dan keterlibatan aktif mahasiswa yang sejalan dengan tujuan pembelajaran mahasiswa yang kolaboratif dan berpusat pada siswa. Hal serupa juga disampaikan oleh Suryadi et al., (2023) bahwa 93% mahasiswa menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, menandakan tingginya antusiasme dan penerimaan positif mahasiswa terhadap AR. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa AR tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang kolaboratif, aktif, dan berpusat pada mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa AR layak dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif di lingkungan pendidikan tinggi masa kini dan mendatang, terutama dalam mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi, kreativitas, dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Augmented Reality (AR)* sebagai media pembelajaran interaktif, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menunjukkan persepsi yang sangat positif terhadap implementasi teknologi ini. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa seluruh indikator utama

kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan interaktivitas berada pada kategori "Sangat Baik". Hal ini menandakan bahwa AR mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, efisien, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital. Mahasiswa menilai bahwa AR membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan cara visual dan interaktif, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Secara keseluruhan, AR tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menguatkan pentingnya integrasi teknologi AR dalam strategi pembelajaran modern yang berorientasi pada pengalaman belajar aktif dan kolaboratif.

DAFTAR RUJUKAN

Abdullah, N., Baskaran, V. L., Mustafa, Z., Ali, S. R., & Zaini, S. H. (2022). Augmented Reality: The Effect in Students' Achievement, Satisfaction and Interest in Science Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *21*(5), 326–350. https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.17

Agus Meria, L. (2024). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality* (Vol. 5, Issue 1).

AlGerafi, M. A. M., Zhou, Y., Oubibi, M., & Wijaya, T. T. (2023). Unlocking the Potential: A Comprehensive Evaluation of Augmented Reality and Virtual Reality in Education. In *Electronics (Switzerland)* (Vol. 12, Issue 18). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). https://doi.org/10.3390/electronics12183953

Angkowo, Robertus. , & A. K. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. PT. Grasindo.

Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., & Graf, S. (2014). Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications. In *Educational Technology & Society* (Vol. 17, Issue 4).

Fitriana, N., Utami Ikhwaningrum, D., Ratih Rahayu Fakhrunnia, B., Teknik, F., Wisnuwardhana Jl Danau Sentani, U., Timur, J., & Keguruan Ilmu Pendidikan, F. (2025). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran: Peningkatan Berpikir Kritis Mahasiswa Dengan Assemblr Edu. *Jurnal Pendidikan*, *23*, 33–47. https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.8615

Garzón, J. (2021). An overview of twenty-five years of augmented reality in education. In *Multimodal Technologies and Interaction* (Vol. 5, Issue 7). MDPI AG. https://doi.org/10.3390/mti5070037

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers and Education*, *123*, 109–123. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002

Izzati, B. M., Adzra, S. S., & Saputra, M. (2024). Online Learning Acceptance in Higher Education during Covid-19 Pandemic: An Indonesian Case Study. *International Journal of Technology*, *15*(1), 207–218. https://doi.org/10.14716/ijtech.v15i1.5078

Kazlaris, G. C., Keramopoulos, E., Bratsas, C., & Kokkonis, G. (2025). Augmented Reality in Education Through Collaborative Learning: A Systematic Literature Review. In *Multimodal Technologies and Interaction* (Vol. 9, Issue 9). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). https://doi.org/10.3390/mti9090094

Li, G., Luo, H., Chen, D., Wang, P., Yin, X., & Zhang, J. (2025). Augmented Reality in Higher Education: A Systematic Review and Meta-Analysis of the Literature from 2000 to 2023. In *Education Sciences* (Vol. 15, Issue 6). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). https://doi.org/10.3390/educsci15060678

Mardiana, T., & Hajron, K. H. (2024). Efektivitas Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Matematika: A systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, *10*(2), 102–116. https://doi.org/10.21107/edutic.v10i2.22242

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *13*(2), 174.

Nurwijaya, S., Ikhsan Sukaria, M., Studi Pendidikan Matematika, P., Pattimura, U., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Negeri Makassar, U. (2025). *Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Geometri: Dampak Pada Spasial Reasoning Siswa*.

Özeren, S., & Top, E. (2023). The effects of Augmented Reality applications on the academic achievement and motivation of secondary school students. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, *11*(1), 25–40. https://doi.org/10.52380/mojet.2023.11.1.425

Pujakesuma, D., Pinandito, A., & Saputra, M. C. (2025). *Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality, Video, Dan Slide Terhadap Hasil Belajar dan Daya Ingat Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 6 Malang*. *12*(4), 2355–7699.

Radu, I. (2014). *Augmented Reality in Education: A Meta-Review and Cross-Media Analysis*.

Rahayu, D. A., Junaidin, Ali Fakhrudin, Cut Mutiah, Budi Mardikawati, & Reza Saeful Rachman. (2024). Analisis Penerapan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*.

Riduwan. (2020). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.

Sudijono, A. (2012). *Pengantar statistik pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Suryadi, R., Pratiwi, A., & Suwo, R. (2023). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Kuliah English For Specific Purpose* (Vol. 20, Issue 1).

Taha, S. (2022). *Investigating Student Perceptions of Augmented Reality Utilizing Technology Acceptance Model (TAM)*.

Vyas, D. A., & Bhatt, D. (2017). Augmented Reality (AR) Applications: A survey on Current Trends, Challenges, & Future Scope. *International Journal of Advanced Research in Computer Science*, *8*(5). www.ijarcs.info