

Available online at <http://jurnal2.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/poligon>

Poligon : Jurnal Pendidikan Matematika Vol 4 (1), Tahun 2026, Halaman 1-12

MOTIVASI DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ARMATIK

Sri Wahyuni^{1*}, Ahmad Budi Sutrisno², Nuramaliyah Ramadhany³

^{1, 2, 3}STKIP Andi Matappa

* Email: sri.yuni1607@gmail.com

Received: 18 Agustus 2025; Revised: 20 Oktober 2025 ; Accepted: 10 Januari 2026

ABSTRAK

Penerapan Media Pembelajaran Armatik terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Satap Liukang Tupabbiring. Dibimbing oleh Ahmad Budi Sutrisno. dan Nuramaliyah Ramadhan. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran ARMATIK terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah pada pokok bahasan bangun ruang pada materi pelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Satap Liukang Tupabbiring tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 siswa, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling. Hasil analisis deskriptif menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum penerapan media ARMATIK sebesar 24,18 dan motivasi belajar sebesar 80,68. Setelah penerapan, nilai meningkat menjadi 78,56 untuk kemampuan pemecahan masalah dan 85,71 untuk motivasi belajar. Uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi untuk keduanya, menandakan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan. Uji Hotelling's T² juga menghasilkan nilai signifikansi yang menunjukkan bahwa penerapan media ARMATIK berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, ARMATIK, Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah*

This is open access article under the CC-BY-SA-license



I. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan juga terus berkembang mengikuti pola pikir manusia yang dituntut untuk terus maju sesuai dengan kondisi lingkungan yang terus berubah-ubah dan mengharuskan manusia untuk beradaptasi dengan berbagai perubahan tersebut. Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong kemajuan teknologi di segala bidang yang bertujuan untuk memudahkan segala aktivitas manusia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi merupakan ciri bahwa manusia telah memasuki abad ke-21 (Setiowati, 2019).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sari, dkk., 2019). Matematika mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan salah satunya untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa dalam memahami, memilih pendekatan, dan strategi yang lengkap untuk memperoleh solusi (Siswanto dan Meiliasari, 2024). Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Matematika berperan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam dunia pendidikan. Salah satu kontribusinya adalah melatih kemampuan pemecahan masalah siswa, mulai dari memahami persoalan hingga menemukan solusi secara sistematis. Aktivitas ini juga mengembangkan keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara tepat.

Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Ali, dkk., 2022). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang bersumber dari faktor internal maupun

eksternal yang mendorong siswa untuk melakukan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Motivasi ini tercermin melalui beberapa indikator, antara lain adanya keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan serta cita-cita masa depan, penghargaan terhadap proses belajar, keterlibatan dalam kegiatan yang menarik, serta terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

ARMATIK adalah sebuah aplikasi menyajikan masalah-masalah matematika dalam konteks yang dapat dilihat dan dimanipulasi melalui AR, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara matematika dan dunia nyata. Media AR ini diciptakan oleh Bapak Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd. Menurut pandangannya, ARMATIK yang meliputi pengalaman langsung, konteks nyata, dan interaksi aktif, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika dan mengembangkan keterampilan kognitif yang diperlukan untuk memecahkan masalah matematika secara efektif (Sutrisno, 2024). Hal ini sesuai dengan penelitian Amalia, dkk, (2023) yang menyatakan bahwa penerapan media Augmented Reality dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Matematika dan hasil observasi lapangan yang peneliti lakukan di SMPN 8 Satap Liukang Tupabbiring, rendahnya motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi bangun ruang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pembelajaran yang berlangsung khususnya pada kelas VIII SMPN 8 Satap Liukang Tupabbiring ini masih tergolong konvensional, kurangnya minat dan ketertarikan terhadap materi pelajaran, rasa percaya diri yang rendah, metode pengajaran yang monoton dan tidak menarik serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan penerapan media pembelajaran ARMATIK sesuai dengan penelitian Sutrisno, (2024) bahwa pendekatan ARMATIK dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara nyata dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, pemahaman konsep, serta kemampuan dalam memecahkan masalah matematis secara sistematis dan efektif.

II. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan, Metode, Variabel dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Pre- Experimental Designs. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Designs dengan desain One-Group Pretest-Posttest.

Adapun variabel pada penelitian ini sebagai berikut:

- ❖ Variabel bebas (X) : Penerapan Media ARMATIK
- ❖ Variabel Terikat (Y) : Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pre-Experimental dengan metode penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Untuk melaksanakan desain ini, penelitian dilakukan terhadap satu kelas dengan pretest dan posttest untuk melihat perbedaan sebelum dan setelah perlakuan dari penerapan media ARMATIK.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi ini bertempat di SMP Negeri VIII Satap Liukang Tupabbiring, Kecamatan Liukang Tupabbiring, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan di sekolah tersebut dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2024-2025.

C. Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII SMPN 8 Satap Liukang Tupabbiring yang berjumlah 32 siswa pada tahun ajaran 2024-2025. Berikut tabel populasi siswa kelas VIII SMPN 8 Satap Liukang Tupabbiring.

D. Instrumen Penelitian

1. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Tes ini merupakan tes essay yang berpedoman dengan indikator pemecahan masalah matematis. Tes ini untuk menentukan derajat kemampuan pemecahan gunakan yaitu: masalah yang dimiliki peserta didik.

2. Angket Motivasi Belajar

Angket yang diberikan kepada siswa berupa angket motivasi belajar untuk mengukur tingkat motivasi belajar, dan mengelompokkannya menjadi tiga kategori motivasi yaitu motivasi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah serta sangat rendah. Angket berbentuk pertanyaan tertutup yang tersusun dari beberapa pertanyaan positif dan negatif. Peserta

didik dituntut untuk memberikan tanggapan menggunakan tanda “√ ” untuk satu alternatif jawaban. Terdapat 25 butir pertanyaan yang sudah memenuhi kriteria motivasi belajar.

3. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran selama berlangsungnya penerapan media pembelajaran ARMATIK. Observasi dilakukan mulai dari tahap awal hingga akhir pembelajaran, dengan melibatkan seorang guru sebagai observer. Penilaian keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan ke dalam empat tingkatan, yaitu: (1) tidak terlaksana dengan baik (rendah), (2) cukup terlaksana (sedang), (3) terlaksana dengan baik (tinggi), dan (4) terlaksana dengan sangat baik (sangat tinggi).

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini berkenaan dengan Pemecahan Masalah sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan ARMATIK terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Satap Liukang Tupabbiring.

2. Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang berbentuk pertanyaan yang akan diisi atau dijawab oleh responden. Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan daftar pertanyaan atau angket tertulis mengenai motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 8 Satap Liukang Tupabbiring.

3. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada sejauh mana rencana pembelajaran yang telah disusun dapat diterapkan secara nyata. Angket di kelas sesuai dengan tujuan, langkah-langkah, dan strategi yang telah ditetapkan. Aspek ini mencakup pelaksanaan kegiatan belajar mengajar oleh guru, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta penggunaan media atau metode pembelajaran yang dirancang. Untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran, digunakan lembar observasi keterlaksanaan yang disusun berdasarkan sintaks atau langkah-langkah pembelajaran sesuai model atau

pendekatan yang digunakan. Observasi dilakukan oleh observer (pengamat) selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Abdorrahman (2019), analisis statistika deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa yang meliputi: nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi dengan masing-masing perhitungan pretest dan posttest.

2. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas Shapiro-Wilk, menurut Sugiyono, adalah metode untuk menguji apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, terutama untuk data dengan jumlah sampel kecil (biasanya kurang dari 50).

2) Uji Paired Simple-t

Paired sampel t-Test merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Menurut Widiyanto (2019), paired sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

3) Uji Hotelling's T^2

Uji Hotelling's T^2 digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara simultan antara vektor rata-rata dari dua kondisi atau dua waktu pengukuran dalam satu kelompok sampel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

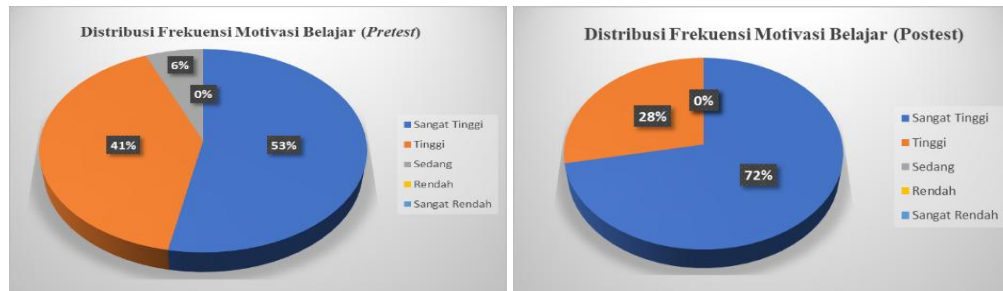
A. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan skor yang diperoleh pada masing-masing variabel yaitu penerapan media pembelajaran ARMATIK terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah pada pokok bahasan bangun ruang di kelas VIII SMP Negeri 8 Satap Liukang Tupabbiring.

1. Hasil Deskriptif Naratif

1) Hasil Analisis Pretest dan Posttest Motivasi Belajar

Gambar 3.1 Hasil Pretest dan Posttest Angket Motivasi Belajar Siswa kelas VIII

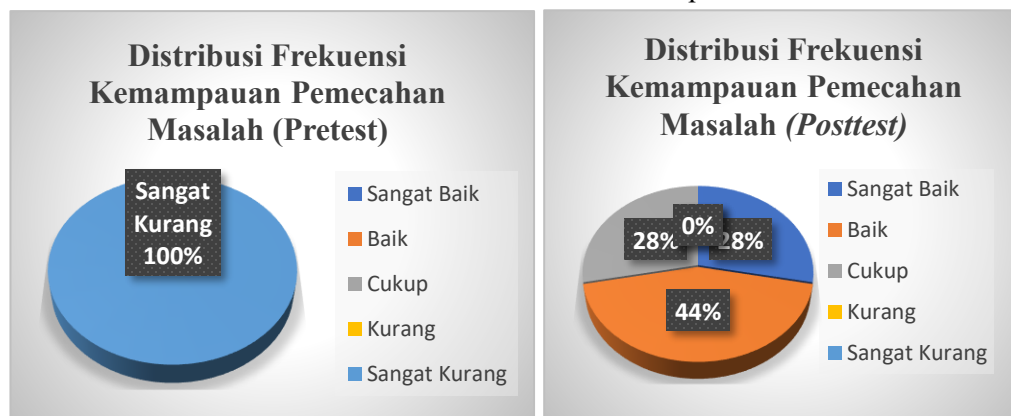


Sumber : Analisis Data Penelitian

Berdasarkan data pada gambar 3.1, terjadi perbedaan signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan melalui media pembelajaran ARMATIK. Sebelum perlakuan (pretest), sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi sebesar 53%, dan 41% berada pada kategori tinggi, sementara 6% berada pada kategori sedang, dan 0% pada kategori rendah. Setelah perlakuan (posttest), terjadi peningkatan presentase pada kategori sangat tinggi menjadi 72%, sedangkan kategori tinggi menurun menjadi 28%, dan tidak terdapat lagi siswa dalam kategori sedang maupun rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ARMATIK berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, ditandai dengan pergeseran dominan ke kategori motivasi belajar yang lebih tinggi.

2) Hasil Analisis Pretest dan Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah

Gambar 3.2 Hasil Pretest dan Posttest Tes Kemampuan Pemecahan Masalah



Sumber : Analisis Data Penelitian

Berdasarkan data pada Tabel 3.2, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkannya media pembelajaran ARMATIK. Pada saat pretest, seluruh siswa (100%) berada pada kategori sangat kurang, yang mengindikasikan rendahnya kemampuan awal dalam memecahkan masalah matematis. Namun, setelah perlakuan (posttest), terjadi distribusi yang lebih merata dan meningkat pada kategori cukup (28%), baik (43,75%), dan sangat baik (28%), sementara tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media ARMATIK berbasis Augmented Reality berkontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif, sehingga mampu mendorong pemahaman konseptual serta keterampilan berpikir tingkat tinggi secara lebih optima.

3) Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran ARMATIK

Tabel 3.3 Observasi Keterlaksanaan media ARMATIK

Rata-rata	I	II	II	Rata-rata	Kategori
Keseluruhan	3,71	371	3,66	3,66	Terlaksana dengan sangat baik

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan media pembelajaran ARMATIK selama tiga pertemuan, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,71 pada pertemuan pertama, 3,71 pada pertemuan kedua, dan 3,66 pada pertemuan ketiga. Rata-rata keseluruhan adalah 3,66, yang termasuk dalam kategori “Terlaksana dengan sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media ARMATIK telah terlaksana dengan sangat baik dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun.

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang dirumuskan. Analisis statistik inferensial merupakan lanjutan dari analisis deskriptif, analisis ini dilakukan dengan tahap uji prasyarat terlebih dahulu menggunakan, Uji Normalitas, kemudian dilanjutkan uji analisis Paired Simple T-test dan uji Hostelling's T^2 .

1) Pengujian Kualitas Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Nilai yang digunakan adalah nilai pre-test dan posttest dan uji yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk (S-W), yang dimana jika nilai sig lebih besar (\geq) dari 0.05 maka data dapat dikatakan normal dan sebaliknya jika nilai sig lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka data tidak valid, dengan bantuan SPSS 25,0.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh bahwa nilai signifikansi pada data pretest dan posttest motivasi belajar masing-masing sebesar 0,554 dan 0,509, serta pada kemampuan pemecahan masalah sebesar 0,751 (pretest) dan 0,190 (posttest). Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel, baik motivasi belajar maupun kemampuan pemecahan masalah, berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, salah satunya adalah Paired Sample t-Test.

2) Pengujian Hipotesis

a. Uji Paired Simple t-Test

Paired Sample t-Test adalah uji statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata dari satu kelompok yang sama dalam dua kondisi berbeda, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 baik untuk motivasi belajar maupun kemampuan pemecahan masalah siswa. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, baik pada motivasi belajar maupun kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ARMATIK memberikan pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan

motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMPN 8 Satap Liukang Tupabbiring.

b. Uji Hotelling's T^2

Uji Hotelling's T^2 digunakan untuk menguji apakah terdapat perubahan yang signifikan secara bersama-sama pada lebih dari satu variabel dalam satu kelompok.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pengujian dengan tingkat signifikansi (α) 0,05. Diperoleh nilai uji statistik adalah 2,000 dan $p = 0,000$. Karena $p < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penerapan media ARMATIK (X) terhadap Motivasi belajar (Y1) dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Y2).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ARMATIK berbasis Augmented Reality memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Satap Liukang Tupabbiring. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar dari kategori "kurang" menjadi "tinggi", serta peningkatan kemampuan pemecahan masalah dari kategori "sangat kurang" menjadi "sedang". Analisis inferensial melalui uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) pada kedua variabel, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selanjutnya, uji Hotelling's T^2 juga menunjukkan perbedaan signifikan secara simultan terhadap kedua variabel, memperkuat temuan bahwa media ARMATIK berdampak positif dalam pembelajaran matematika.

Media ini terbukti mampu memfasilitasi visualisasi konsep geometri secara konkret, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pencapaian indikator motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis AR layak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, ARMATIK dapat diidentifikasi sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dan layak digunakan dalam pengembangan pembelajaran matematika di tingkat SMP.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat motivasi belajar siswa sebelum penerapan media ARMATIK pada materi bangun ruang menunjukkan rata-rata 80,68 dengan standar deviasi 9,27862 dan variansi 86,093, tergolong kategori kurang. Setelah penerapan ARMATIK, rata-rata meningkat menjadi 85,71 dengan standar deviasi 8,45952 dan variansi 71,564, masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum penerapan ARMATIK memiliki rata-rata 24,18 dengan standar deviasi 6,39273 dan variansi 40,867, tergolong kurang. Setelah penerapan ARMATIK, rata-rata meningkat menjadi 78,56 dengan standar deviasi 9,11906 dan variansi 83,157, masuk kategori sedang. Ini menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Uji Paired Sample t-test terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan media ARMATIK.
4. Uji Paired Sample t-test terhadap kemampuan pemecahan masalah juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan signifikan setelah penerapan media ARMATIK.
5. Secara simultan, uji Hotelling's T^2 dengan $\alpha = 0,05$ menghasilkan p-value = 0,000. Karena $p < \alpha$, maka H_0 ditolak. Ini menunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan ARMATIK terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

B. SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut,;

1. Bagi Guru

Disarankan kepada para guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga dapat memanfaatkan

teknologi yang sedang berkembang, salah satunya seperti Teknologi media
ARMATIK

2. Bagi Siswa

Untuk lebih pengoptimalan dalam pemanfaatan media ARMATIK untuk
menunjang proses pembelajaran. Serta selalu latihan dalam mengerjakan soal-
soal khususnya pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih memperluas lagi dalam
materi lainnya. Menggunakan media ARMATIK sebagai alat bantu dalam
melakukan hasil belajar siswa secara maksimal, agar siswa merasa nyaman
dan tenang pada saat dilakukan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553. <https://doi.org/10.37905/Aksara.8.2.1553-1560.2022>
- Amalia, N. R., Sihotang, I. P., Nurhayani, & Sam, S. R. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 41–51. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V7i1.2914>
- Sari, E. Y., Sunardi, & Susanto. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Metode Improve Berbasis Pemecahan Masalah Model Polya Sub Pokok Bahasan Lingkaran Kelas Viii Smp Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014*. 6(2). <https://doi.org/10.19184/Kdma.V6i2.1992>
- Siswanto, E., & Meiliasari. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8. [File:///C:/Users/User/Downloads/Annysovia,+6.+Eko+Siswanto+\(45-59\)%20\(2\).Pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Annysovia,+6.+Eko+Siswanto+(45-59)%20(2).Pdf)
- Sutrisno, A. B. (2024). *Dpengembangan Media Pembelajaran Geometri Berbasis Augmented Reality Dengan Pendekatan Matematika Realistik*. Universitas Negeri Makassar.
- Titik Setiowati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas Viii Di Mts Nu Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019* [Universitas Negeri Semarang]. 33439/1/1102414039