

Augmented Reality: Meningkatkan Minat Mahasiswa dalam Pembelajaran melalui Media Interaktif

Febita Adha Yulia Iknes Safitri^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2}Universitas Negeri Malang

[*febita.adha.2204216@students.um.ac.id](mailto:febita.adha.2204216@students.um.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR). Fokus utama adalah mengatasi tantangan rendahnya minat mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi serta kurangnya interaktivitas dalam media pembelajaran yang tersedia. Pendekatan yang digunakan adalah kombinasi antara penelitian eksperimen dan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini menerapkan Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), yang mencakup analisis kebutuhan, desain konsep, pengembangan aplikasi AR, dan implementasi dalam lingkungan pembelajaran. Data penelitian akan diperoleh dari sampel mahasiswa melalui survei dan observasi langsung. Peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan model pengembangan 4D dalam materi laporan laba rugi. Output yang dihasilkan berupa *flipbook* dan Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam bentuk 3D dengan slide – slide materi dan desain yang menarik pada tiap slidennya. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang valid dan dapat diandalkan untuk menjawab tujuan penelitian.

Kata Kunci: Augmented Reality, Minat Mahasiswa, Pembelajaran Interaktif, Research and Development, Akuntansi.

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning accounting by utilizing Augmented Reality (AR) technology. The main focus is to overcome the challenges of low student interest in learning accounting as well as the lack of interactivity in the available learning media. The approach used is a combination of experimental research and Research and Development (R&D). This research method apply the 4D Model (Define, Design, Develop, Disseminate), which includes requirements analysis, concept design, AR application development, and implementation in a learning environment. Research data will be obtained from students through surveys and direct observation. Researchers successfully developed Augmented Reality (AR)-based interactive learning media with a 4D development model in income statement material. The resulting output is in the form of flipbooks and interactive learning media developed in 3D with material slides and attractive designs on each slide. It is hoped that this research can provide valid and reliable results to answer research objectives.

Keywords: Augmented Reality, Student Interests, Interactive Learning, Research and Development, Accounting.

PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi merupakan bagian integral dari pendidikan tinggi di banyak institusi. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, ada kekhawatiran yang muncul tentang menurunnya minat mahasiswa terhadap mata pelajaran ini. Latar belakang ini menjadi penting karena menyoroti sebuah tren yang perlu ditangani secara serius. Data dan penelitian terkait menunjukkan bahwa minat mahasiswa terhadap pembelajaran akuntansi menurun, bahkan di institusi-institusi terkemuka. Penurunan minat ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk persepsi yang negatif terhadap kompleksitas subjek, kurangnya daya tarik interaktif

dalam metode pengajaran yang digunakan, serta kurangnya keterlibatan yang memadai dari mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Keadaan ini menimbulkan kebutuhan mendesak untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, khususnya dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Dalam konteks ini, *augmented reality* (AR) muncul sebagai alat yang menjanjikan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Namun, saat ini terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai penggunaan AR dalam konteks pendidikan akuntansi, khususnya dalam lingkungan universitas.

Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengadopsi Model Pengembangan 4D, yang mencakup tahapan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Tahap pertama, *Define*, akan melibatkan analisis kebutuhan yang mendalam untuk memahami tantangan dan kebutuhan spesifik dalam pembelajaran akuntansi di lingkungan perguruan tinggi. Tahap berikutnya, *Design*, akan mencakup perancangan konsep AR yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Setelah itu, di tahap *Develop*, aplikasi AR akan dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan ini akan melibatkan pemrograman, desain grafis, dan integrasi konten pembelajaran akuntansi ke dalam platform AR. Tahap terakhir, *Disseminate*, akan melibatkan implementasi aplikasi AR dalam lingkungan pembelajaran, di mana mahasiswa akan berinteraksi dengan aplikasi tersebut dalam konteks pembelajaran akuntansi yang nyata.

Research gap ini menjadi titik awal yang memicu penelitian ini. Dalam menanggapi kesenjangan ini, penelitian sebelumnya yang telah dilakukan memberikan wawasan tentang potensi penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Namun, masih diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi AR secara khusus dapat mengatasi masalah rendahnya minat mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah ini dengan mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran berbasis AR yang interaktif dan menarik dalam konteks pembelajaran akuntansi di lingkungan universitas.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi AR dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Dengan mendefinisikan tujuan ini, penelitian ini berusaha untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur dalam domain ini serta memberikan wawasan praktis bagi para pendidik dan pengembang kurikulum tentang potensi teknologi AR dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan penelitian ini memperhitungkan baik aspek teoritis maupun praktis dari penggunaan AR dalam konteks pembelajaran akuntansi. Dengan menyajikan latar belakang yang komprehensif, penelitian ini berupaya untuk menjawab panggilan untuk inovasi dalam pendidikan akuntansi yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa secara lebih efektif.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pendidikan dan Teknologi Augmented Reality (AR)

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada individu atau kelompok secara terencana dan terstruktur. (Rahman et al., 2022) Dalam konteks pendidikan, teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan dunia nyata yang diperkaya atau ditambahkan dengan elemen-elemen virtual, seperti gambar, teks, atau objek 3D. Dengan

menggunakan perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata AR, pengguna dapat melihat lingkungan fisik mereka yang diperkaya dengan informasi tambahan yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar. (Huri et al., 2024)

Penggunaan AR dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, imersif, dan berorientasi pada pengalaman. Dengan memanfaatkan kemampuan AR untuk menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual, pendidikan dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan. (Rachman et al., 2024) Misalnya, dalam konteks pembelajaran akuntansi, AR dapat digunakan untuk menyajikan informasi keuangan dalam bentuk grafik yang dinamis dan interaktif, memungkinkan mahasiswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, integrasi antara pendidikan dan teknologi AR memungkinkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang inovatif dan adaptif sesuai dengan tuntutan zaman. (Aggarwal, 2023)

2. Minat Mahasiswa

Minat mahasiswa merupakan kecenderungan atau dorongan internal yang mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan akademik, seperti belajar dan memahami materi pelajaran tertentu. Konsep ini mencakup ketertarikan, motivasi, dan antusiasme mahasiswa terhadap suatu bidang studi atau mata pelajaran tertentu. (I. Sari, 2023) Minat mahasiswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman pribadi, nilai-nilai yang diterima dari lingkungan, serta persepsi terhadap relevansi dan manfaat dari mata pelajaran tersebut dalam kehidupan mereka. Dalam konteks pendidikan tinggi, tingkat minat mahasiswa dalam pembelajaran dapat memengaruhi kinerja akademik mereka, tingkat kehadiran di kelas, serta keinginan untuk terlibat dalam diskusi dan kegiatan ekstrakurikuler yang terkait dengan bidang studi yang dipelajari. (Taib, 2016)

Pentingnya minat mahasiswa dalam pembelajaran adalah karena minat yang tinggi cenderung meningkatkan motivasi intrinsik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik. Mahasiswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih tekun dan gigih dalam mempelajari materi, serta lebih mungkin untuk mencari dan memanfaatkan sumber-sumber belajar tambahan. Selain itu, minat yang tinggi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi mahasiswa, yang pada akhirnya dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan tentang bidang studi yang dipelajari. (Karno, 2023)

3. Media Pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merujuk pada jenis media yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Jenis media ini sering kali melibatkan teknologi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten melalui berbagai fungsi, seperti klik, geser, tarik, atau bahkan input suara. (Primamukti & Farozin, 2018) Dengan adanya media interaktif, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik karena mahasiswa memiliki kontrol lebih besar atas pengalaman pembelajaran mereka. Mereka dapat bergerak melalui konten sesuai kecepatan dan gaya

belajar mereka sendiri, serta berpartisipasi aktif dalam simulasi, permainan, atau latihan interaktif yang memperkaya pengalaman belajar mereka. (Manurung, 2021) Integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam media interaktif juga dapat menghadirkan dimensi baru dalam pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar dengan tambahan informasi visual yang berdampak pada pemahaman dan retensi materi yang lebih baik. AR memungkinkan mahasiswa untuk secara langsung berinteraksi dengan objek dan konsep yang mereka pelajari, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan terlibat. (Inderawati, 2020)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan diterapkan dalam studi ini adalah *Research & Development* dipadukan dengan Model Pengembangan 4D. Model 4D mencakup tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, yang akan memandu pengembangan aplikasi AR dalam konteks pembelajaran. (Riani Johan et al., 2023). Media pembelajaran ini menggunakan AR (*Augmented Reality*) materi laporan laba rugi dengan output berupa flipbook dan animasi materi pembelajaran yang disajikan menggunakan assemblr. Variabel penelitian akan terdiri dari variabel independen, yaitu penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran akuntansi, dan variabel dependen, yaitu minat mahasiswa dalam mempelajari akuntansi. Pengukuran variabel akan dilakukan melalui instrumen yang telah teruji dan valid untuk menilai tingkat minat mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan AR dalam pembelajaran. (Pharausia et al., 2021) Data penelitian akan diperoleh dari sampel mahasiswa di lingkungan universitas yang akan dijadikan subjek penelitian. Data akan dikumpulkan melalui survei dan observasi langsung terhadap reaksi dan tingkah laku mahasiswa selama proses pembelajaran menggunakan AR. (Eka Purnama Sari, 2020). Sumber data utama adalah tanggapan langsung dari mahasiswa serta hasil tes pengetahuan dan minat yang diambil sebelum dan sesudah penerapan AR. Dengan menggunakan langkah – langkah model pengembangan 4D yang tepat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang valid dan dapat diandalkan untuk menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model pengembangan 4D

Model pengembangan 4D yang terdiri dari tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, merupakan pendekatan sistematis yang dirancang untuk mengembangkan solusi pembelajaran berbasis teknologi. Setiap tahapan dalam model ini memiliki peran dan fungsi khusus yang saling berkaitan dan bertujuan untuk memastikan pengembangan yang komprehensif dan efektif.

1) *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama, *Define* (Tentukan), bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan serta masalah yang ada dalam pembelajaran akuntansi. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan yang mendalam untuk memahami tantangan-tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam mempelajari akuntansi. (Ayu et al., 2023) Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui survei, dan observasi untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat mahasiswa terhadap pembelajaran akuntansi. Selain itu, analisis kebutuhan juga mencakup peninjauan literatur dan penelitian sebelumnya untuk mendapatkan

pemahaman yang lebih komprehensif mengenai masalah yang ada dan potensi solusi yang dapat diterapkan. (Yusuf et al., 2003)

Dalam konteks penelitian ini, tahap *Define* digunakan untuk mengidentifikasi berbagai kendala dan hambatan yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi, termasuk persepsi negatif terhadap kompleksitas materi dan kurangnya interaktivitas dalam metode pengajaran yang ada. (Ansori et al., 2023) Melalui analisis kebutuhan ini, diharapkan dapat diperoleh data yang akurat mengenai preferensi dan kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Data ini akan menjadi dasar bagi pengembangan konsep AR yang sesuai dan efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa.

2) **Design (Perancangan)**

Pada tahap ini, fokus utamanya adalah merancang konsep dan struktur aplikasi AR yang akan dikembangkan. (Hafid et al., 2023) Proses desain melibatkan pembuatan blueprint atau rancangan rinci mengenai bagaimana aplikasi AR akan berfungsi, termasuk aspek antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX), dan konten interaktif yang akan disajikan. Desain ini mencakup penentuan elemen-elemen visual dan fungsional yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi AR, seperti grafik, animasi, serta mekanisme interaksi antara pengguna dan aplikasi. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pemetaan alur navigasi aplikasi, yang memastikan pengguna dapat mengakses dan memanfaatkan seluruh fitur aplikasi dengan mudah dan intuitif.

Dalam konteks penelitian ini, tahap *Design* digunakan untuk merancang aplikasi AR yang dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh pada tahap *Define*, desain aplikasi AR akan disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi mahasiswa. (Yusuf et al., 2003) Misalnya, aplikasi ini akan mencakup fitur-fitur interaktif seperti simulasi transaksi keuangan, visualisasi laporan laba rugi dalam bentuk 3D, serta kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung. Desain yang matang dan detail ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendalam, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mahasiswa dalam mempelajari akuntansi khususnya dalam materi laba rugi. Dengan demikian, tahap *Design* menjadi kunci dalam memastikan bahwa aplikasi AR yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga mampu memotivasi mahasiswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. (Kurniawati, 2021)

3) **Develop (Pengembangan)**

Pada tahap ini, fokus utama adalah mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* (AR) berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan melibatkan berbagai aktivitas teknis seperti pemrograman, pembuatan model 3D, integrasi konten pembelajaran, serta pengujian fungsionalitas aplikasi. (Sabrina & Sya, 2024) Tim pengembang akan bekerja untuk mengimplementasikan semua elemen visual dan interaktif yang telah dirancang, memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan baik di perangkat yang ditargetkan seperti smartphone atau tablet. Pengembangan juga mencakup pengujian awal untuk memastikan tidak ada bug atau masalah teknis yang dapat menghambat pengalaman

pengguna. Selain itu, feedback dari pengguna awal mungkin digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan aplikasi sebelum implementasi penuh.

Dalam konteks penelitian ini, tahap *Develop* memainkan peran penting dalam memastikan bahwa aplikasi AR yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi mahasiswa akuntansi. (Widiyasaki, 2020) Berdasarkan hasil desain, aplikasi akan mencakup fitur-fitur interaktif seperti simulasi transaksi keuangan, visualisasi laporan keuangan dalam bentuk 3D, dan kuis interaktif. Pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Penggunaan AR memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara visual dan praktis, yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep akuntansi yang kompleks dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, tahap *Develop* dalam penelitian ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pencapaian tujuan edukatif yang diinginkan, yaitu meningkatkan minat mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi melalui media interaktif berbasis AR. (Yusuf et al., 2003)

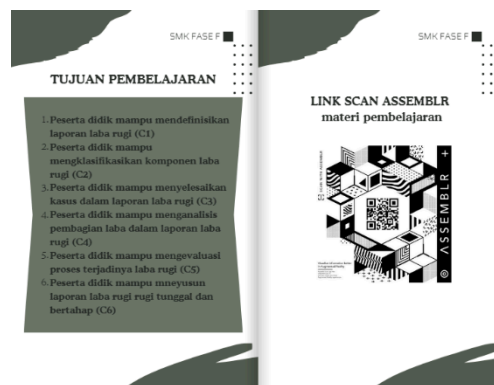
Tampilan awal media pembelajaran AR yaitu dengan menggunakan *flipbook* sebagai panduan yang mencakup peta konsep materi laporan laba rugi, kompetensi inti dan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran, didalamnya juga terdapat scan barcode untuk masuk dalam media pembelajaran interaktif beserta soal – soal latihan yang akan dijadikan evaluasi pembelajaran oleh guru.



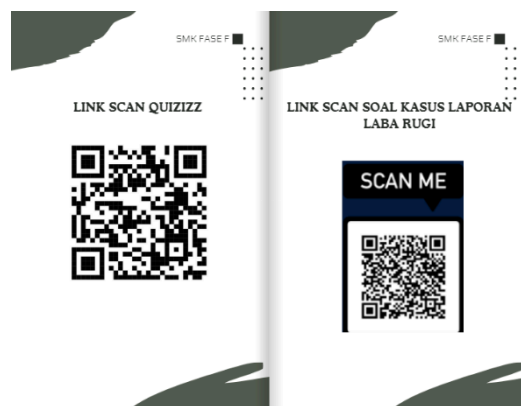
Gambar 1: Tampilan awal *Flipbook*



Gambar 2 : Peta Konsep dan KIKD

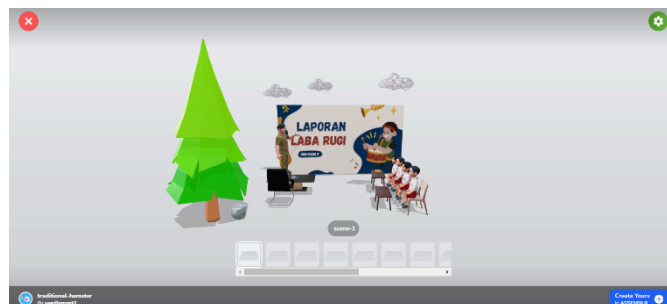


Gambar 3 : Tujuan Pembelajaran dan Scan Media Pembelajaran



Gambar 4 : Link Scan Quizizz dan Soal Kasus

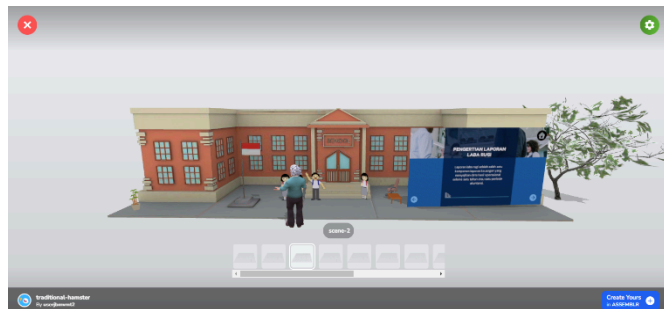
Tahap selanjutnya yaitu isi dari media pembelajaran yang mencakup materi laporan laba rugi yang disajikan dalam bentuk 3D menggunakan assemblr.



(Tampilan Slide 1)



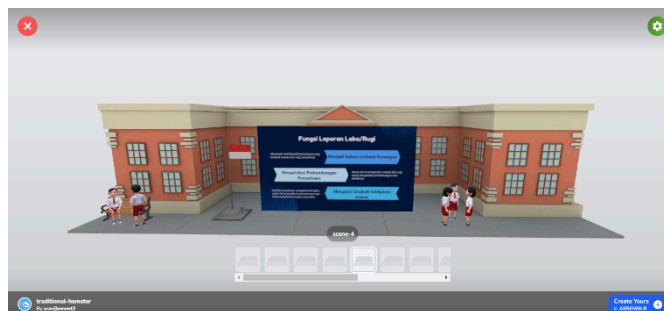
(Tampilan Slide 2)



(Tampilan Slide 3)



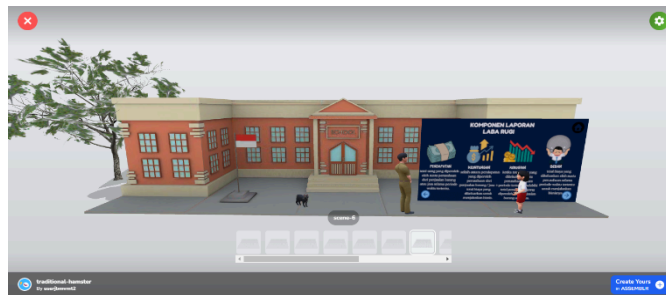
(Tampilan Slide 4)



(Tampilan Slide 5)



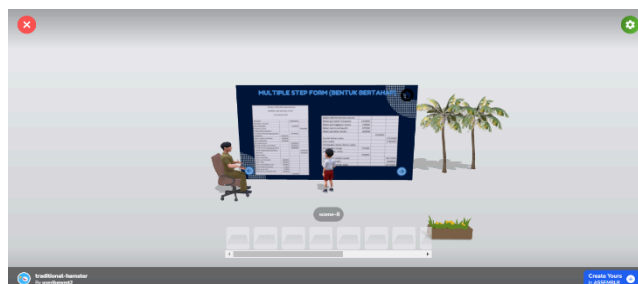
(Tampilan Slide 6)



(Tampilan Slide 7)



(Tampilan Slide 8)



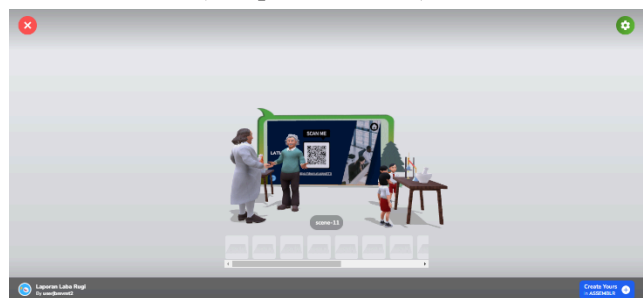
(Tampilan Slide 9)



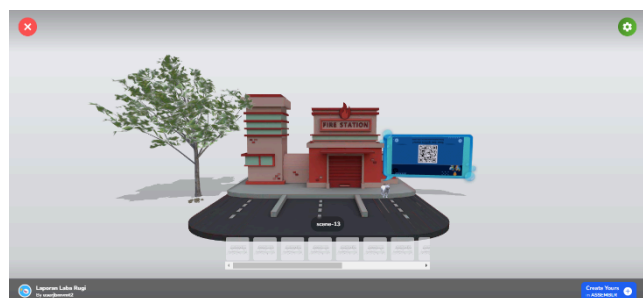
(Tampilan Slide 10)



(Tampilan Slide 11)

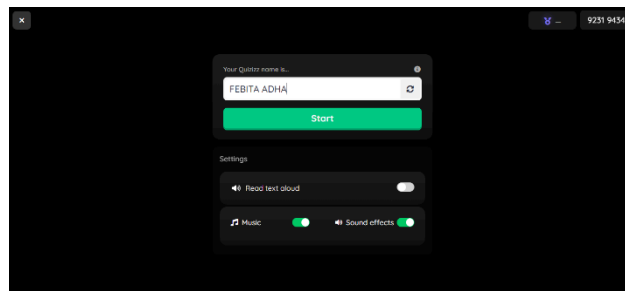


(Tampilan Slide 12)



(Tampilan Slide 13)

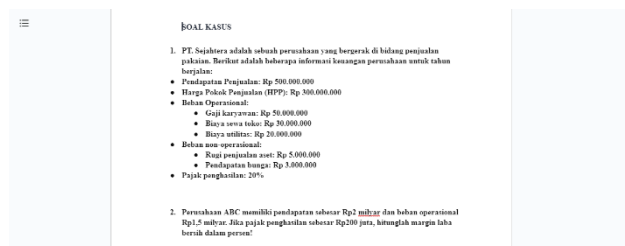
Bahan evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini berupa soal pilihan ganda dalam bentuk quizizz yang nantinya di akhir pengerjaan akan ada kunci jawaban dan juga peringkat siswa dengan skor tertinggi ke terendah. Siswa akan diberikan link quizizz atau dalam bentuk kode supaya dapat mengakses latihan soal tersebut. Adapun bahan evaluasi kedua terdapat soal kasus materi laporan rugi yang dapat di kerjakan siswa untuk melihat sejauh mana siswa dapat menyelesaikan masalah tersebut. Soal juga dapat diakses melalui scan barcode yang ada dalam *flipbook*. Soal tersebut nantinya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guru pada saat berakhirnya kegiatan belajar mengajar.



(Tampilan awal sebelum masuk Quizizz)



(Tampilan Soal dalam Quizizz)



(Tampilan Soal Kasus)

4) Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan media pembelajaran kepada pengguna. Tujuan dari tahap penyebarluasan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan media pembelajaran supaya dapat diterima pendidik dan peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang sudah dikembangkan namun, penelitian ini tidak sampai tahap penyebarluasan karena produk pengembangan hanya dapat diselesaikan sampai tahap ketiga yaitu *Develop* (Pengembangan).

SIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan model pengembangan 4D dalam materi laporan laba rugi. Output yang dihasilkan berupa flipbook yang mencakup peta konsep materi yang akan dibahas serta scan barcode media pembelajaran, dan bahan evaluasi siswa berupa soal quizizz dan soal kasus. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam bentuk 3D dengan slide – slide materi dan desain yang menarik pada tiap slidennya. Media pembelajaran interaktif

dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan ketrampilan belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efisien bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru supaya siswa tidak mudah bosan dengan materi yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun penelitian ini telah berhasil memberikan wawasan yang berharga tentang potensi penggunaan AR dalam pembelajaran akuntansi, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, keterbatasan waktu penelitian menyebabkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) hanya dapat diselesaikan hingga tahap pengembangan, tanpa mencapai tahap penyebaran. Tenggat waktu dan durasi penelitian yang terbatas menghalangi uji coba lapangan, pengumpulan umpan balik dari pengguna, dan penyesuaian akhir setelah media tersebut disebarluaskan. Akibatnya, meskipun produk atau prototipe telah berhasil dikembangkan, penelitian ini belum sempat mengimplementasikan dan mengevaluasinya secara luas di berbagai konteks penggunaan. Ketidakadaan tahap penyebaran mengakibatkan kurangnya data mengenai efektivitas dan dampak jangka panjang dari media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga hasil penelitian belum dapat memberikan gambaran secara komprehensif tentang keberhasilannya dalam situasi nyata.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknologi AR dapat direkomendasikan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih interaktif dan menarik, pendidik dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan aplikasi AR juga dapat membuka peluang bagi pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan adaptif.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman peneliti tentang peran teknologi dalam pendidikan tinggi dan strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini dapat memperkaya literatur tentang pendidikan akuntansi dan teknologi pendidikan secara keseluruhan. Penelitian selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini sampai tahap penyebaran dan mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan AR dalam pembelajaran akuntansi serta memperluas penelitian ke berbagai konteks pendidikan lainnya. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknologi AR dapat direkomendasikan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih interaktif dan menarik, pendidik dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan aplikasi AR juga dapat membuka peluang bagi pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal, D. (2023). *INTEGRATION OF INNOVATIVE TECHNOLOGICAL DEVELOPMENTS AND AI WITH EDUCATION FOR AN ADAPTIVE LEARNING PEDAGOGY*. September. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7778371>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA*. 4(4). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Ayu, T. B., Wijaya, N., Studi, P., Informatika, M., & Data, U. M. (2023). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI*

PAYOPRINT. 68–75.

- Desiningrum, N., Nuryasana, E., Mustadji, M., & Mariono, A. (2022). Dissemination and Implementation of Character Strengthening Learning Technology Modules. *Basic and Applied Education Research Journal*, 3(2), 68–84. <https://doi.org/10.11594/baerj.03.02.01>
- Eka Purnama Sari. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 9-Oct-2020.
- Hafid, B., Syamsudduha, S., & Syurgawi, A. (2023). *Konsep Desain Pembelajaran Model Bela H. Banathy pada Pendidikan di Indonesia*. 4(1), 131–138.
- Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & Email, S. (n.d.). *Konsep belajar dan pembelajaran*. 17(1), 66–79.
- Huri, A. S., Chintamani, A., & Cutting, K. (2024). *The Impact Of Augmented Reality On Teaching And Learning In The Educational Context: Exploring Its Pedagogical Implications*. 30(5), 8057–8062. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.3902>
- Inderawati, R. (2020). *DEVELOPING INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR TEACHING*. 6(1). <https://doi.org/10.25134/ieflj.v6i1.2634>.Received
- Karno, E. (2023). *The Relationship of Student Learning Interests and Discipline to Economic Learning Outcomes: Case Study of Students in Class XI Madrasah Aliyah The Relationship of Student Learning Interests and Discipline to Economic Learning Outcomes: Case Study of St. 14*(5), 172–183. <https://doi.org/10.47750/jett.2023.14.05.019>
- Kurniawati, W. (2021). DESAIN PERENCANAAN PEMBELAJARAN. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 1–10.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Pharausia, T. V., Afrianto, T., & Amalia, F. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ. *Fountain of Informatics Journal*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.21111/fij.v7i1.6432>
- Primamukti, A. D., & Farozin, M. (2018). *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (2), 2018 , 111-117 *Utilization of Interactive Multimedia to Improve Learning Interest and Learning Achievement of Child*. 6(2), 111–117.
- Rachman, A., Iswahyudi, M. S., Salim, B. S., Purnomo, W., & Putra, W. U. (2024). *Utilizing Augmented Reality Technology to Create an Immersive Learning Experience*. 10(March), 170–182.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Sabrina, N., & Sya, M. F. (2024). *Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran*. 3, 5203–5211.
- Sari, I. (2023). *STUDENTS ' INTERESTS IN LEARNING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE*. 19(2), 94–100. <https://doi.org/10.30829/vis.v>
- Sari, R. A., Sutrisno, M., Rahman, A., & Kodri, M. N. Al. (2023). *PENERAPAN MODEL RESEARCH AND DEVELOPMENT UNTUK MEDIA BELAJAR DESAIN GRAFIS*

BERBASIS ANDROID. 13(2), 100–111.

- Taib, E. N. (2016). Minat Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Pilihan Berorientasi Wirausaha di Program Studi Pendidikan Biologi. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 325–329.
- Tong, L., & Chen, Q. (2023). Information Dissemination Prediction of College Students' Learning Requirements Based on Mobile Social Network. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(2), 229–244. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i02.37131>
- Widiyasari, R. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan bantuan media evaluasi thatquiz. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 141–153.
- Yusuf, M., Syurgawi, A., Putri, S., & Istiqamah, D. (2003). *Konsep Dasar Pembelajaran. 20.*