



Prosiding

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk Pengalaman Belajar
Imersif"



Peningkatan Hasil Belajar Teks Eksplanasi Siswa pada Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan *Augmented Reality*

Frendy Azrilia Eka Saputra^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin², Sutrimah³

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

frendyazriliaekas@gmail.com¹,

abstrak— Dalam situasi saat ini Pendidikan sedang mengalami sebuah problem yang amat buruk disebabkan karena kurangnya minat siswa pada pembelajaran di kelas. Salah satu problemnya pada materi teks eksplanasi. baik itu fenomena alam, budaya, ilmu pengetahuan, maupun yang lain, dengan memberikan penjelasan mengenai alasan dan proses terjadinya. Teks Eksplanasi memiliki tujuan yaitu memberikan penjelasan atau penjelasan tentang sebuah proses atau peristiwa secara informatif dan akurat. Dipilihnya materi teks eksplanasi disebabkan siswa masih kesulitan dalam mengetahui jenis-jenis teks eksplanasi. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya reflektif oleh guru atau peneliti di dalam kelas, dengan tujuan utama memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif. Kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya proses belajar mengajar, berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, terdapat peningkatan nilai siswa yang menunjukkan adanya dampak positif dari penerapan strategi pembelajaran yang digunakan. Pada siklus I terdapat nilai rata rata siswa 70% dan setelah dilakukan siklus II terlihat adanya peningkatan dengan rata rata 88%. Hal ini menunjukan bahwa menggunakan pembelajaran Quantum Learning berbantuan AR dapat meningkatkan nilai teks eskplanasi siswa.

Kata kunci— Quantum Learning, Augmented Reality, teks eksplanasi

Abstract— In the current situation, education is experiencing a very bad problem due to the lack of student interest in classroom learning. One of the problems is in the explanatory text material. The explanatory text itself is defined as a text that contains material about the process of why and how a natural phenomenon, science, socio-culture and others can occur. The purpose of the explanatory text is to provide an explanation or explanation of a process or event informatively and accurately. The choice of explanatory text material is because students still have difficulty in knowing the types of explanatory texts. This type of research uses classroom action research derived from the English term "classroom action research" which is known by the abbreviation PTK. This research is a form of reflective research conducted in the classroom by teachers or researchers with the intention of improving the teaching and learning process in order to improve or improve learning practices to be more effective. PTK is carried out in the classroom during learning with the aim of improving and improving the quality of learning that focuses on the learning process that occurs in the classroom. The results of this study show an increase in student scores. In cycle I, the average student score was 70% and after cycle II, an increase was seen with an average of 88%. This shows that using Quantum Learning assisted by Augmented Reality can improve students' explanatory text scores..

Keywords— Quantum Learning, Augmented Reality, explanatory text

PENDAHULUAN

Dalam situasi saat ini Pendidikan sedang mengalami sebuah problem yang amat buruk disebabkan karena kurangnya minat siswa pada pembelajaran di kelas. Salah satu problemnya pada materi teks eksplanasi. Teks yang disebut teks eksplanasi berfungsi untuk menjelaskan bagaimana suatu peristiwa terjadi, baik itu fenomena alam, budaya, ilmu pengetahuan, maupun yang lain, dengan memberikan penjelasan mengenai alasan dan proses terjadinya (Nuryaningsih, 2021). Teks eksplanasi sering digunakan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang disampaikan harus jelas dan terperinci, supaya pembaca pun dapat memahami konsep atau proses yang dijelaskan. Yulistiani dan Indihadi (2020) juga mengkaji bahwa teks yang memuat penjelasan mengenai berbagai peristiwa, baik yang bersifat pribadi, alami, maupun budaya, dikategorikan sebagai teks eksplanasi. Sedangkan Zalukhu, dkk., (2023) memberikan penjelasan mengenai pengertian teks eksplanasi, yakni suatu bentuk teks yang menguraikan secara mendalam dan terstruktur mengenai suatu fenomena, proses, atau situasi yang terjadi di sekitar. Selain itu, standar kebahasaan yang digunakan dan ketepatan data yang dikumpulkan menentukan kualitas teks eksplanasi.

Teks Eksplanasi memiliki tujuan yaitu memberikan penjelasan atau penjelasan tentang sebuah proses atau peristiwa secara informatif dan akurat. (Siregar, 2021). Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Dailami, dkk., (2024) menegaskan bahwa tujuan dari teks eksplanasi adalah untuk memberikan kejelasan dan pemahaman yang lebih mendalam kepada pembaca atau pendengar mengenai suatu peristiwa atau fenomena tertentu. Seiringi dengan paparan tersebut, Olyvia (2021) mengemukakan bahwa tujuan teks eksplanasi merupakan menjelaskan dengan jelas mengenai suatu fenomena terjadi.

Dipilihnya materi teks eksplanasi disebabkan siswa masih kesulitan dalam mengetahui jenis-jenis teks eksplanasi. Supriyanto (2020) juga mengungkapkan Teks eksplanasi terdiri dari 4 jenis. Sedangkan dalam penelitiannya Ramadini dkk., (2021) menjelaskan ada beberapa jenis teks eksplanasi yaitu teks eksplanasi Faktorial, Kausal, Teoritis, Sequential. Menurut Nasrillah dkk., (2019) Kurikulum 2013 baru menerapkan teks eksplanasi, Yang membuatnya dianggap sebagai jenis teks yang baru. Pengenalan teks ini dalam Kurikulum 2013 dapat dianggap sebagai penekanan yang lebih besar terhadap pentingnya pemahaman konsep dan proses.

Quantum Learning adalah metode yang memiliki kemampuan untuk mengubah pengalaman belajar siswa belajar menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan. Itu juga memiliki kemampuan untuk mengubah keahlian bakat alami siswa menjadi ilmu yang menguntungkan untuk diri sendiri dan orang lain. Sedangkan Ningsih dkk., (2021) mengungkapkan bahwa Quantum Learning merupakan sebuah metode atau strategi dalam bidang pendidikan yang pada pengembangan potensi maksimal siswa dengan memanfaatkan prinsip belajar yang menyenangkan. Menurut Arfyani (2021) *Quantum Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa memiliki lebih banyak kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman belajar baru. Sedangkan Arviani dkk., (2019) mengungkapkan bahwa Quantum Learning adalah salah satu metode pembelajaran yang dimaksudkan untuk

membuat belajar menjadi lebih sederhana dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat siswa. Meskipun memiliki banyak keunggulan, Selain itu, pendekatan ini memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah bahwa pendidik harus tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan dalam mengelola kelas secara efektif agar siswa merasa nyaman, senang, dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran (Harahap dkk., 2023). Sedangkan menurut Ulfah (2021) Quantum Learning juga sering kali menekankan pada pembelajaran yang sangat interaktif, yang dapat menjadi tantangan bagi beberapa siswa yang lebih nyaman dengan metode pembelajaran yang lebih tradisional dan tenang. Meskipun quantum learning menawarkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan, implementasinya harus mempertimbangkan berbagai 728p ait seperti kesiapan siswa, keterampilan guru, dan sumber daya yang tersedia (Adiati, 2023). Untuk mengatasi kelemahan model Quantum Learning tersebut dapat diterapkan media tambahan dalam bentuk Augmented Reality.

Teknologi yang disebut Augmented Reality Reality mengkombinasikan objek maya dua dimensi atau tiga dimensi dan kemudian diproyeksikan ke dunia maya (Arifin, 2021). Dalam penelitian yang pernah dikaji oleh Ridwan (2023) bahwa pengeksplorasi data dan objek 3D secara alami dapat dilakukan melalui augmented reality (AR). Menurut Syahputra dkk., (2024) Pengertian Teknologi yang dikenal sebagai augmented reality (AR) mengkombinasikan objek virtual yang berukuran dua dimensi dan tiga dimensi dengan objek nyata tiga dimensi, dan memungkinkan penampilan objek virtual tersebut dilakukan secara langsung.

Augmented Reality menawarkan berbagai manfaat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar (Nistrina, 2021). Augmented reality menawarkan cara baru untuk belajar. Siswa dapat mempelajari konsep-konsep kompleks melalui visualisasi 3D yang interaktif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut (Muhammad dkk., 2022) Augmented Reality mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Permasalahan ini tidak hanya menguji pengetahuan siswa secara menyenangkan, tapi juga membantu guru untuk mengevaluasi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. (Gunawan, 2020).

Penggunaan media Augmented Reality sangat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran Quantum Learning, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks eksplanasi. Sementara itu Augmented Reality juga memberikan manfaat besar dalam memperkaya pengalaman belajar, memvisualisasikan proses kompleks, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi teks eksplanasi. Augmented Reality memungkinkan materi yang dijelaskan dalam teks eksplanasi untuk divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi (3D) atau animasi. Misalnya, saat mempelajari teks eksplanasi tentang proses terjadinya hujan, siswa dapat melihat representasi visual dari awan yang mengandung uap air, kondensasi, hingga hujan yang turun. Dengan melihat proses tersebut secara langsung dalam bentuk 3D, Siswa mungkin lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu metode yang dirancang secara sistematis oleh pendidik dalam rangka memperbaiki praktik pembelajaran serta meningkatkan pemahaman terhadap dinamika proses pembelajaran. PTK ini bertujuan untuk menelaah sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks eksplanasi setelah dilakukan tindakan pembelajaran. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa dari kelas VII A. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini, prosesnya dibagi ke dalam dua hingga tiga siklus. Setiap siklus dilalui secara bertahap, dimulai dari tahap perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, disertai kegiatan observasi, dan diakhiri dengan refleksi untuk menilai hasil serta merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan pendekatan Quantum Learning melalui fase TANDUR, yang mencakup tahapan: tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Selain itu, media Augmented Reality (AR) digunakan untuk menyajikan visualisasi konsep teks eksplanasi secara interaktif. Penelitian ini menggunakan lembar observasi guna memantau aktivitas siswa, tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur capaian belajar, serta dokumentasi yang berperan sebagai data pelengkap.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan strategi Quantum Learning yang didukung oleh media Augmented Reality (AR), di mana siswa berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi materi teks eksplanasi melalui tampilan tiga dimensi atau animasi interaktif. Observasi dilakukan untuk mencatat tingkat keterlibatan siswa, pemahaman terhadap konsep, serta kendala teknis yang muncul selama penggunaan AR. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata peningkatan skor serta persentase ketercapaian belajar siswa, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui interpretasi hasil observasi dan catatan lapangan. Refleksi pada setiap siklus berfungsi dalam melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya, misalnya melalui penyesuaian waktu penggunaan AR atau pendalaman materi pembelajaran. Indikator keberhasilan ditentukan apabila sebanyak minimal 75% siswa mencapai batas KKM yang telah ditetapkan, dan menunjukkan peningkatan aktivitas belajar setidaknya dalam kategori "baik." Penelitian ini memanfaatkan teknologi AR dengan tujuan meningkatkan pencapaian belajar kognitif dan sekaligus mengembangkan keterampilan siswa dalam menulis teks eksplanasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. implementasi model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro

Penerapan model pembelajaran Quantum Learning yang didukung oleh teknologi Augmented Reality di SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro terbukti menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pendekatan Quantum Learning, yang menitikberatkan pada pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna, berhasil menciptakan suasana kelas yang dinamis dan interaktif. Integrasi Augmented Reality memungkinkan penyajian materi secara visual dan realistis, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Pemanfaatan AR juga turut meningkatkan rasa penasaan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan capaian akademik. Melalui pendekatan ini, Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam pembangunan pengetahuan mereka sendiri.

a. Prasiklus

1) Pelaksanaan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro pada tanggal 24 dan 26 Februari 2025. Kegiatan pra-siklus berfungsi sebagai dasar atau tolak ukur untuk dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus pertama dan siklus kedua. Adapun beberapa aktivitas yang dilaksanakan peneliti pada tahap pra-siklus ini meliputi:

1) Observasi

Dalam kegiatan observasi pada tahap prasiklus ini, Peneliti hanya melihat proses pembelajaran nyata di kelas VII A. Hasilnya menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah untuk mengajar. Siswa tidak semangat saat guru menjelaskan materi, dan mereka tidak 730p ai pada guru.

2) Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, peneliti bekerja sama dengan guru melihat dan merenungkan apa yang mereka lihat selama tahap observasi. Di tahap ini, peneliti dan guru sepakat untuk mencoba menerapkan Augmented Reality (AR) untuk memperbaiki pencapaian hasil belajar siswa. Hasil mengindikasikan bahwa AR dapat meningkatkan motivasi siswa, membuat mereka lebih aktif, membuat pelajaran lebih mudah dipahami, dan membuat mereka tidak bosan selama pelajaran.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus pertama, peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan siklus pertama. Persiapan yang dilakukan meliputi hal-hal berikut:

- Merancang RPP yang terintegrasi dengan silabus serta program semester yang telah disusun sebelumnya.

- Mengembangkan sumber belajar dan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- Menyiapkan media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi secara efektif dan efisien.
- Menyusun instrumen evaluasi pembelajaran berupa soal pilihan ganda dan LKS untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2025. Pada tahap ini, berbagai langkah yang telah disusun oleh peneliti dalam tahap perencanaan mulai diterapkan secara sistematis dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran ini dapat dilaksanakan menggunakan pendekatan Quantum Learning berbantuan media AR (Augmented Reality)

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu menyampaikan salam dan menanyakan kondisi siswa. Peneliti juga melakukan pemeriksaan absensi siswa untuk mengetahui kehadiran mereka selama pembelajaran. Peneliti juga menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran. Kemudian peneliti membuka pembelajaran dengan menanyakan pengertian atau 731p aitu teks eksplanasi untuk mengetes sejauh mana siswa mengenal 731p aitu teks eksplanasi (**T = Tumbuhkan**).

Peneliti membuka pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa contoh contoh teks eksplanasi seperti teks eksplanasi fenomena alam. Peneliti juga memberikan contoh gambar fenomena alam dengan bantuan proyektor. (**A = Alami**).

Peneliti juga menanyakan kepada siswa sebab akibat dari fenomena alam seperti banjir, gempa, kekeringan, dan lain lain. (**N = Namai**). Disini peneliti menjelaskan struktur dari teks eksplanasi. Peneliti kemudian menanyakan kepada siswa, namun hanya beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan.

Peneliti kemudian memberikan contoh struktur teks eksplanasi dengan berbantuan proyektor. Peneliti juga memberikan contoh gambar dari sebab akibat banjir dengan menampilkannya di proyektor (**D = Demonstrasikan**).

Peneliti membacakan struktur teks eksplanasi dan menunjuk siswa yang berinisial JESP untuk menjelaskan sebab akibat dari fenomena alam gempa bumi dan siswa lain untuk menyimak. Peneliti juga memberikan soal pilihan ganda untuk mengetes pengetahuan siswa. Kegiatan akhir pembelajaran teks eksplanasi peneliti mengumumkan dan menyimpulkan hasil nilai pembelajaran. Peneliti merefleksikan 731p aitu mengenai pembelajaran teks eksplanasi agar siswa lebih memahami dengan baik (**U = Ulangi**). Peneliti memberi applause kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik dan tertib (**R = Rayakan**). Peneliti menutup pembelajaran dengan membuat kesimpulan materi pembelajaran teks eskplanasi dan menyampaikan materi pembelajaran yang harus dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.

c. Observasi

Dalam pelaksanaan observasi, peneliti mengikuti panduan yang telah dirancang sebelumnya, dengan menggunakan materi pembelajaran teks eksplanasi yang didukung oleh media Augmented Reality (AR).

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas VII A SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro melakukan diskusi dan evaluasi terhadap hasil pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I. Evaluasi dilakukan melalui analisis data observasi aktivitas siswa serta pencapaian hasil belajar mereka. Hasil analisis menunjukkan Ada beberapa masalah dengan pembelajaran, di antaranya masih siswa tidak memahami materi yang disampaikan dan hasil belajar mereka tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada topik teks eksplanasi.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di siklus II, peneliti menyiapkan seluruh keperluan yang diperlukan guna mendukung pelaksanaan tindakan pada siklus tersebut. Adapun persiapan yang dilakukan sebagai berikut:

- Peneliti menyusun RPP dengan mengacu pada silabus dan program semester yang telah ditetapkan
- Menentukan sumber dan materi ajar yang relevan
- Serta mempersiapkan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung materi yang telah dirancang
- Merancang soal evaluasi pembelajaran dan LKS dengan tes tertulis pilihan ganda

b. Tindakan

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2025. Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti mulai mengimplementasikan langkah yang telah disusun sebelumnya pada tahap perencanaan.

Pada awal kegiatan, peneliti menyapa siswa dengan menanyakan kabar dan mengucapkan salam, serta mengecek kehadiran melalui daftar hadir. Peneliti menyampaikan kopotensi dan mengenalkan kepada siswa ap aitu Augmented Reality (AR). Kemudian peneliti membuka pembelajaran dengan memberi pertanyaan siswa 732p aitu Augmented Reality (**T = Tumbuhkan**).



Gambar 1. Pembukaan Pembelajaran Teks Eksplanasi

Peneliti mengawali pembelajaran dengan memberi contoh AR dengan desain fenomena alam. Peneliti juga mengajarkan cara membuat dan memproyeksikan AR kepada siswa (**A = Alamai**).

Peneliti memperkenalkan penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran teks eksplanasi. Melalui media AR, Pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat materi lebih mudah dipahami siswa (**N = Namai**).



Gambar 2. Contoh QR fenomena alam

Peneliti kemudian menanyakan dengan proyektor yang memperlihatkan gambar macam macam teks eksplanasi fenomena alam seperti banjir, kekeringan, tsunami, dan gempa. Peneliti juga mencontohkan cara memproyeksikan AR dengan menscan code QR yang sudah disiapkan. Disini siswa mempraktekan dengan ponsel siswa yang sudah diizinkan oleh sekolah untuk memproyeksikan AR dalam pembelajaran (**D = Demonstrasikan**).



Gambar 3. Memproyeksikan AR

Peneliti menyuruh siswa dengan inisial FZW untuk memproyeksikan AR menggunakan ponsel dan siswa lain untuk menyimak. Peneliti juga memberi kesempatan siswa lain untuk memproyeksikan juga, disini peneliti memantau dan memberikan pengarahan kepada siswa saat memproyeksikan AR. Siswa diberi tugas menyebutkan fenomena alam apa yang discan para QR yang sudah diberikan oleh peneliti. Peneliti menanyakan kepada siswa fenomena apa saja yang sudah discan dengan menulisnya dibuku tulis. Kegiatan akhir pembelajaran teks eksplanasi diisi dengan peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran. Peneliti menjelaskan kembali apa itu AR dan cara membuat AR agar siswa lebih memahaminya (**U =Ulangi**). Peneliti memberikan applause dan hadiah kepada siswa yang telah melaksanakan dan memproyeksikan dengan baik (**R = Rayakan**). Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan merangkum materi yang telah diajarkan.

c. Observasi

Peneliti melaksanakan observasi berdasarkan instrumen yang telah dibuat sebelumnya, menggunakan materi pembelajaran teks eksplanasi yang diperkaya dengan dukungan media Augmented Reality (AR) sebagai alat bantu visual interaktif.

d. Refleksi

Berdasarkan data hasil observasi dan tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada tahap I dan tahap II dari siklus I dan II, model Quantum Learning yang dibantu oleh media Augmented Reality (AR) berhasil digunakan. Ini karena hasil observasi menunjukkan peningkatan di awal siklus yang belum diberi tindakan, peningkatan pada tahap I dari siklus I, dan peningkatan pada tahap II dari siklus I.

2. bentuk peningkatan hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality*

Hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro mengalami peningkatan yang nyata setelah diterapkannya model pembelajaran Quantum Learning dengan dukungan media Augmented Reality, terlihat dari berbagai aspek pembelajaran. Pertama, dari segi kognitif, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran, yang ditandai dengan naiknya nilai ulangan harian dan hasil evaluasi akhir. Visualisasi konsep-konsep abstrak melalui AR membantu siswa menyerap informasi dengan lebih efektif. Kedua, dari segi afektif, terjadi peningkatan motivasi dan minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh suasana kelas yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan jauh dari kesan membosankan. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena merasa tertarik dengan teknologi yang digunakan. Ketiga, dari sisi psikomotorik, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, seperti dalam kegiatan eksplorasi, presentasi, dan diskusi kelompok. Penerapan model ini juga mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif karena mereka diajak untuk aktif menggali informasi, bukan sekadar menerima materi secara pasif. Secara keseluruhan, kombinasi Quantum Learning dan Augmented Reality memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan bermakna, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa.

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil tes belajar siswa yang diperoleh pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model Quantum Learning berbantuan AR (Augmented Reality) Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tabel 4.4

	PRA SILUS	SIKLUS I	SIKLUS II
NILAI	64,2	70	88
KRITERIA	KURANG	CUKUP	BAIK

Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model QL berbantuan AR (Augmented Reality) Tahap Siklus I dan Siklus II

Diagram 4.1

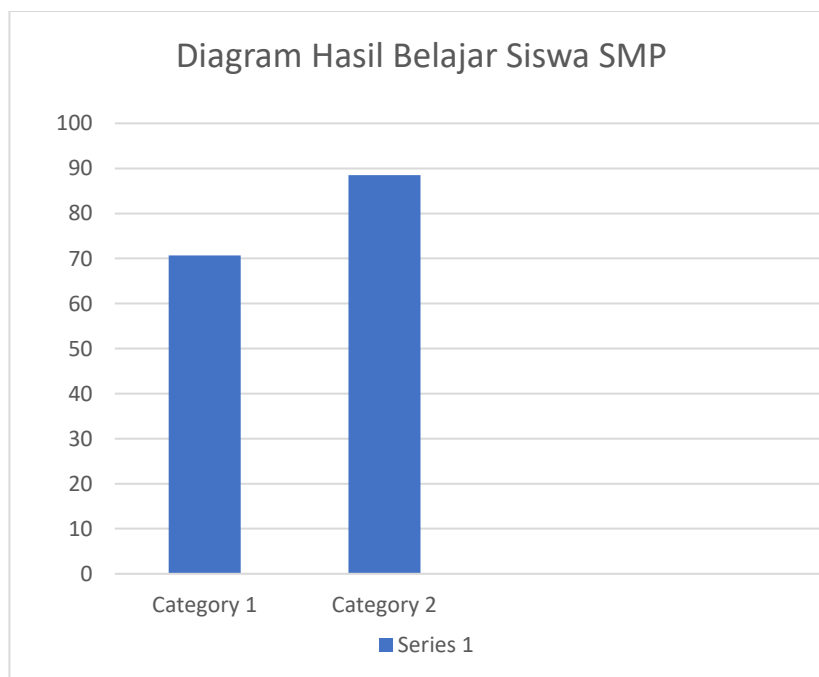


Diagram 4.1 menyajikan rekapitulasi hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro dalam pembelajaran materi teks eksplanasi Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran Quantum Learning yang didukung media Augmented Reality (AR). Pada Siklus pertama, rata-rata nilai yang didapatkan siswa adalah 70,7, sedangkan pada Siklus II meningkat signifikan menjadi 88,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini membantu siswa belajar lebih baik.

B. Pembahasan

Berikut ini, Berdasarkan Sehubungan dengan pelaksanaan tindakan di Siklus pertama dan Siklus kedua, diskusi akan berkonsentrasi pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, dengan uraian berikut:

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siklus pertama dengan menggunakan penerapan model Quantum Learning saat menjelaskan materi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa, teks eksplanasi cenderung sedikit pertanyaan yang ditanyakan oleh siswa. Untuk mencapai hasil yang optimal, guru bisa menggunakan metode mengajar dengan cara yang setepat, efisien, dan efektif mungkin. Sebab, metode pembelajaran yang tidak efektif dapat terjadi, karena guru belum siap dan kurang menguasai materi pelajaran dengan baik, sehingga materi disampaikan dengan cara yang kurang jelas bagi siswa, yang pada akhirnya membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, karena guru biasanya hanya menggunakan Metode ceramah menyebabkan rendahnya partisipasi siswa, ditandai dengan kebosanan, rasa kantuk, serta keterlibatan yang pasif karena kegiatan belajar hanya berfokus pada mencatat. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa siklus I rata-rata yang mencapai 70,7.

Pada aktivitas belajar siklus II, siswa kelas VII A menunjukkan peningkatan karena mereka mengalami proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Hal ini memungkinkan siswa untuk beradaptasi dengan cara yang baru dalam pembelajaran dan mudah untuk memahami proses pembelajaran yang diberikan melalui penggunaan model Quantum Learning berbantuan AR (Augmented Reality).

Perubahan positif terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa di kelas. Sebelum penerapan model Quantum Learning berbantuan AR, hanya sedikit siswa yang aktif bertanya dan suasana kelas cenderung pasif, yang berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi teks eksplanasi. Namun, setelah model tersebut diterapkan, siswa menjadi lebih aktif dan lebih sering mengajukan pertanyaan, ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai hasil belajar rata-rata siswa yang mencapai 88,5.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada pra-siklus, penelitian dilakukan, sangat rendah dengan rata-rata 64,2, sementara KKM yang harus dicapai siswa untuk materi pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Eksplanasi adalah lebih dari 75.

Siklus I menunjukkan bahwa siswa memahami lebih baik materi. Namun demikian, masih terdapat sejumlah siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi teks eksplanasi dengan baik. Hal ini sesuai dengan dari hasil belajar pada Siklus I, di mana 14 siswa tergolong tidak tuntas, 14 siswa mencapai ketuntasan, dan 14 siswa berada pada kategori nilai rata-rata.

Pada pelaksanaan Siklus II, Ada kemajuan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. terlihat dari mulai meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi, keaktifan mereka dalam proses pembelajaran, serta tercapainya nilai rata-rata sebesar 88,5 yang mencakup siswa dalam kategori lulus maupun belum lulus.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas atau CAR dengan penerapan model pembelajaran Quantum Learning yang didukung media Augmented Reality (AR), dapat disimpulkan bahwa model tersebut memberi kontribusi yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi teks eksplanasi. Implementasi fase-fase Quantum Learning TANDUR yang dipadukan dengan penggunaan media AR berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta bermakna. Teknologi Augmented Reality mampu menyajikan visualisasi yang konkret terhadap konsep-konsep abstrak dalam teks eksplanasi, sehingga mempermudah siswa dalam memahami struktur, kaidah kebahasaan, dan logika alur teks tersebut.

REFERENSI

- Adiati, N. I. (2023). *Pengaruh Model Quantum Learning dengan Teknik Akrostik terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas XI MIPA MA NU Al-Hidayah Kudus pada Materi Sistem Indera* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus). <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/12016>.
- Arfiany, V. (2021). Pengaruh Penerapan Model Quantum Learning dan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4198-4205. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1535>.
- Arifin, M. (2021). Pengenalan Jenis-Jenis Fauna Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode AR (Augmented Reality). *Jurnal Portal Data*, 1(1). <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/8>.
- Arviani, E., Arif, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengaruh Model Quantum Learning Dengan Konsep Tandur Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Labang. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 6(1), 46-51. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i1.6390>.
- Dailami, D., Sudarti, N., & Sartika, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Journal of Education Research*, 5(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1236>.
- Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36-42. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.151>.
- Harahap, E. L., Imamuddin, M., Fitri, H., & Rahmat, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1168-1174. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13068>.
- Muhammad, I., Marchy, F., Rusyid, H. K., & Dasari, D. (2022). Analisis bibliometrik: Penelitian augmented reality dalam pendidikan matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 141-155. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i1.13818>.
- Nasrillah, E., Kosasih, E., & Kurniawan, K. (2019). Teks Eksplanasi Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di Kelas Xi Sman 5 Bandung (Kajian Deskriptif Kualitatif terhadap Fungsi, Struktur dan Kaidah Kebahasaan dalam Proses Pembelajaran Berbasis Genre). *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 3(1). <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/dl/article/download/1518/1402>.
- Ningsih, M. P., Sugiyanti, S., & Ariyanto, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran quantum learning dan active learning berbantu aplikasi quizizz terhadap hasil

- belajar Matematika siswa Kelas XI. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 366-374. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.7732>.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan augmented reality dalam media pembelajaran. *J-SIKA | Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(01), 1-5. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/527>.
- Nuryaningsih, W. D. (2021). Penerapan model discovery learning berkolaborasi google classroom dan whatsapp group untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menulis teks eksplanasi. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 159-168. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3540>.
- Ramadini, R., Murniviyanti, L., & Fakhruddin, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran RADEC Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa di SD Negeri 06 Payung. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 99-104. <https://www.academia.edu/download/99016436/622.pdf>.
- Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Lampung Pada Anak. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3). <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/372>
- Siregar, R. S. (2021). Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 967-973. <https://scholar.archive.org/work/ntcj4xpttrb6dhsi3k7y2cyanu/access/wayback/https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/1300/855>.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22-32. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>.
- Syahputra, F., Wardana, R. A., Sianturi, I., Manurung, O., Nst, R. H., & Simatupang, F. (2024). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG BENCANA ALAM. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(9), 11-20. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v4i9.6192>.
- Ulfah, N. L. (2021). *Penerapan Model Quantum Learning Dengan Strategi Role Playing Pada Kelas Iv Sdn Gayungan 2 Surabaya* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA). <https://repository.unipasby.ac.id/id/eprint/654/3/bab%20i%20.pdf>.
- Yulistiani, D., & Indihadi, D. (2020). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228-234. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25625>.
- Zalukhu, F. F., Zega, E. V. A. N., Daeli, F. F. D., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning. *Journal on Education*, 6(1), 5793-5800. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3506>.