



Model DL Berbantuan Media AR untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kota Bengkulu

Cindy Rahayu Aulin ^{1*}, Irfan Supriatna ²

²PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹² Jl. WR.Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu

*Korespondensi: annisarahmsr14@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the increase in interest and student learning outcomes using the Discovery Learning model assisted by AR (Augmented Reality) media in the thematic learning of class VB SDN 41 Bengkulu City. This research is a Classroom Action Research. The subjects in this study were students of class VB SDN 41 Bengkulu City for the 2022-2023 academic year. The number of students in class VB is 28 students with 13 male students and 15 female students. Data collection techniques using questionnaires, observation, and tests. Research instruments in the form of questionnaire sheets, observation sheets, and test sheets. Data analysis techniques use qualitative and quantitative techniques. The results of the research showed that the percentage value of students' interest in learning cycle I was 59.64%, increased in cycle II by 77.5% and on the average results of the cognitive aspects of student learning in Indonesian language subject cycle I was 74.35 with learning completeness of 75% increasing in cycle II of 80 with learning completeness of 85.71% and science subjects in cycle I of 71.42 with learning completeness of 75% increased in cycle II of 73.92 with learning completeness of 82.14%. Then the average student learning outcomes in the affective aspect of cycle I was 2.615, increasing in cycle II by 2.815 and the average student learning outcomes in the psychomotor aspects of cycle I was 3.00, increasing in cycle II by 3.28. Thus, the use of the Discovery Learning model assisted by AR (Augmented Reality) media can increase student interest and learning outcomes in thematic learning of class VB SDN 41 Bengkulu City.

Keyword: Model, Discovery Learning, Augmented Reality, Interest, Learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional yang menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum 2013 mulai diterapkan di setiap sekolah pada setiap jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar sesuai kebijakan pemerintah. Implementasi kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013. Sesuai kurikulum 2013, pelaksanaan pembelajaran sekolah dasar menggunakan tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan

beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Majid, 2014). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Untuk itu diperlukan minat belajar yang tinggi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran tematik.

Minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu (Anisa, 2019). Semakin kuat dan besar mengenai kemampuan yang dimilikinya maka semakin besar minat untuk mencapai sesuatu yang diinginkan (Sitorus, 2021). Adapun minat belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan (Purwanto, 2017). Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar perlu ditingkatkan demi meningkatkan hasil belajar pada siswa. Namun pada kenyataannya di lapangan, berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 8 Desember 2022 di kelas VB SD Negeri 41 Jl. Rinjani Rt. 10, Jembatan

Kecil, Kec. Singaran Pati, Bengkulu Kota, dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan beberapa pokok permasalahan yang terjadi dalam kegiatan proses belajar mengajar antara lain. *Pertama*, minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran kurang optimal sehingga menjadi pembelajaran yang pasif. Hal ini dapat terlihat pada persentase minat siswa kelas VB yaitu 40,35% yang mendapatkan kriteria rendah. *Kedua*, pembelajaran kurang menarik atau kurang menyenangkan bagi siswa. Hal ini terlihat pada saat guru menjelaskan materi pelajaran di kelas, guru tidak menggunakan model dan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan. *Ketiga*, hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini dapat terlihat pada hasil ujian tengah semester mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia siswa di kelas VB masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Sebanyak 28 orang jumlah peserta didik, peserta didik yang dinyatakan tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 10 orang (35,71%) dan peserta didik yang dinyatakan tuntas pada mata pelajaran IPA sebanyak 9 orang (32,14%).

Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan, hal ini terjadi karena banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi siswa dalam belajar di kelas dan diperoleh keterangan bahwa minat dan hasil belajar dalam pembelajaran masih belum memuaskan. Peneliti memerlukan sebuah model dan media pembelajaran yang tepat serta mendorong partisipasi siswa secara penuh, aktif, dan antusias.

Dari masalah yang muncul di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas menerapkan solusi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan

minat dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Peneliti dan guru kelas memilih model *Discovery Learning* adalah model yang menuntut siswanya aktif dalam proses belajar mengajar dan menempatkan siswa sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Saifuddin (2014:108) Melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut. Melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator.

Selain penggunaan model *Discovery Learning* peneliti dan guru kelas juga akan menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa yang berbasis *android* yaitu AR (*Augmented Reality*), dalam bahasa Indonesia disebut realitas tertambah adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Azuma (1997) *Augmented Reality* berguna sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaannya dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata. Media yang berbasis *android* AR (*Augmented Reality*) mampu menggabungkan objek maya dengan lingkungan nyata secara langsung, karena menurut Sanjaya (2018)

komponen utama dari *Augmented Reality* adalah objek 3D yang akan keluar langsung ketika marker di scan oleh software atau aplikasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih tertarik dalam belajar karena terdapat objek 3D yang dianimasikan. Selain itu penerapan konsep yang akan digunakan diharapkan dapat meningkatkan daya nalar dan daya imajinasi pelajar (Azuma,1997).

Berdasarkan solusi di atas, diharapkan siswa menjadi lebih kompeten artinya siswa yang cerdas, cakap, mampu memahami dengan baik materi yang diajarkan guru, mampu bersikap, bernalar, serta bertindak sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru serta minat belajar pada siswa bertambah. Sehingga siswa aktif dan hasil belajarnya meningkat, untuk ini maka sangat penting untuk dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media AR (*Augmented Reality*) pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 41 Kota Bengkulu.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. Menurut Asrori (2016:6) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk penelitian yang sifatnya reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga perolehan hasil belajar peserta didik dapat lebih baik. Dalam penelitian ini terdapat beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap kegiatan yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu: perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan

tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

3. HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media Augmented Reality (AR) pada pembelajaran tematik kelas V SDN 41 Kota Bengkulu. Hasil penelitian

difokuskan pada minat belajar dan hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Minat Belajar Siswa

Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Item Pernyataan | Skor Total | Persentase Minat (%) | Kategori |
|--------|-----------------|------------|----------------------|----------|
| I | 10 | 167 | 59,64 | Sedang |
| II | | 217 | 77,5 | Tinggi |

Tabel 1 menunjukkan total skor yaitu 167 dengan persentase minat 59,64% yang tergolong ada kriteria sedang. Sedangkan pada angket minat belajar siswa siklus II yang ditunjukan Tabel 1 diperoleh total skor yaitu 217, dengan persentase 77,5% yang tergolong kriteria tinggi. Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel tersebut terlihat bahwa minat belajar siswa meningkat setelah dilakukan perbaikan tindakan pada dari pembelajaran yang dilakukan pada siklus I ke siklus II.

Hasil Belajar Siswa

Penilaian hasil belajar siswa dalam penelitian ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian hasil belajar kognitif siswa diperoleh melalui tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa dari siklus I ke siklus II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Perbandingan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan Siklus II

| Muatan Pelajaran | Siklus I (Rata-rata) | Siklus II (Rata-rata) | Ketuntasan Siklus I (%) | Ketuntasan Siklus II (%) | Kategori |
|------------------|----------------------|-----------------------|-------------------------|--------------------------|----------|
| Bahasa Indonesia | 74,35 | 80 | 75 | 85,71 | Tuntas |
| IPA | 71,42 | 73,92 | 75 | 82,14 | Tuntas |

Penilaian hasil belajar aspek afektif dan psikomotor dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh dua orang observer dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator penilaian yang telah ditetapkan. Nilai akhir diperoleh

dari rata-rata hasil pengamatan kedua observer pada setiap siklus.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pada aspek afektif dan psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II. Perbandingan hasil belajar afektif dan psikomotor siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Afektif dan Psikomotor Siswa Siklus I dan Siklus II

| Aspek | Indikator | Siklus I (Rata-rata) | Siklus II (Rata-rata) | Kategori |
|------------|---------------------|-------------------------|--------------------------|----------|
| Afektif | Sikap belajar siswa | 2,615 | 2,815 | Baik |
| Psikomotor | Keterampilan siswa | 3 | 3,28 | Baik |

Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek afektif dan psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II. Pada aspek afektif, nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar **2,615** dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi **2,815** pada siklus II dengan kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan perkembangan sikap belajar siswa, seperti ketelitian, kepercayaan diri, serta keberanian dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran.

Pada aspek psikomotor, nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar **3,00** dengan kategori baik, dan meningkat menjadi **3,28** pada siklus II dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja, menyusun skema, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran mengalami perkembangan yang positif seiring dengan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media Augmented Reality (AR).

4. PEMBAHASAN

Peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media Augmented Reality mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Pada siklus I, siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap model pembelajaran dan penggunaan media AR sehingga keterlibatan siswa belum optimal.

Berdasarkan data pada Tabel 1, sebanyak **59,64%** siswa menjawab “ya”

pada angket minat belajar sehingga minat belajar siswa pada siklus I berada pada kategori sedang. Namun, masih terdapat beberapa butir pernyataan yang menunjukkan respons “tidak” cukup tinggi, terutama pada butir ke-4 (*saya aktif mengerjakan tugas kelompok*) dan butir ke-5 (*saya sangat antusias maju ke depan kelas jika diminta guru*). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum terlibat aktif dalam kerja kelompok dan masih kurang percaya diri untuk berpartisipasi secara langsung di depan kelas.

Sebagai tindak lanjut, peneliti bersama guru kelas memberikan pemahaman kepada siswa bahwa kegiatan kelompok menuntut keterlibatan aktif seluruh anggota, bukan hanya mengandalkan satu atau dua siswa. Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada siswa dengan mendorong keberanian dan kepercayaan diri saat tampil di depan kelas, antara lain melalui pemberian penghargaan. Meskipun demikian, secara umum siswa telah menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran tematik melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media Augmented Reality (AR).

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan berani mengemukakan pendapat. Hasil angket siklus II pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori tinggi, ditandai dengan hampir seluruh siswa menjawab “ya” pada setiap butir pernyataan. Dengan demikian, minat belajar siswa

pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Media AR membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi objek pembelajaran yang interaktif. Hal ini mendorong rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga minat belajar meningkat. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slameto (2013) yang menyatakan bahwa minat belajar akan meningkat apabila siswa merasa tertarik dan senang terhadap proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media AR tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga sikap dan keterampilan siswa. Proses menemukan konsep secara mandiri, bekerja dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi mendorong siswa untuk berpikir kritis, percaya diri, dan aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Salmi yang menyatakan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media Augmented Reality efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan

menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media AR (*Augmented Reality*) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media AR (*augmented reality*) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VB SDN 41 Kota Bengkulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil data angket terhadap minat belajar siswa pada siklus I dapat meningkat disiklus II. Terlihat pada rata-rata minat belajar siswa siklus I sebesar 59,64% meningkat pada siklus II sebesar 77,5%.
2. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media AR (*Augmented Reality*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VB SDN 41 Kota Bengkulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa siklus I dapat meningkat pada siklus II. Terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif Bahasa Indonesia siklus I sebesar 74,35 dengan ketuntasan belajar 75% meningkat pada siklus II sebesar 80 dengan ketuntasan belajar 85,71% dan mata pelajaran IPA pada siklus I sebesar 71,42 dengan ketuntasan belajar 75% meningkat pada siklus II sebesar 73,92 dengan ketuntasan belajar 82,14%. Kemudian untuk hasil belajar siswa aspek afektif siklus I sebesar 2,615 meningkat pada siklus II sebesar 2,815. Selanjutnya, pada hasil belajar siswa aspek psikomotor siklus I sebesar 3,00 meningkat pada siklus II sebesar 3,28.

6. REFERENSI

Anisa, S. (2019). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(01), 109.

- Asrori, M. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV Wacana Prima.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: teleoperators & virtual environments*, 6(4), 355-385.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Deepublish.
- Salmi, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS. 2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1-16.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Penerbit Kencana.
- Sitorus, R. S. P. S. (2021). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Selama Proses Pembelajaran Online Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 8 Kota Jambi*. Skripsi. Universitas Batanghari.
- Slameto. (2013). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.