

Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model *Discovery Learning* dengan Media *Augmenty Reality* di SMP Negeri 1 Sajoanging

Suci Muliana; Ramlawati; Nur Rajemi Hasan; Muallif

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan IPA Universitas Negeri Makassar; Prodi Pendidikan IPA
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMP Negeri 1 Sajoanging
sucimuliana022@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan, dengan media *augmenty reality* (AR). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Sajoanging pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar. Data yang dikumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan hasil penelitian menunjukkan pada siklus I dengan rata-rata nilai motivasi berada pada kategori cukup dan pada siklus II berada pada kategori tinggi serta dan pada siklus III berada pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* dengan *Augmenty reality* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Discovery learning, Augmenty reallity, Motivasi belajar*

A. PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang semakin maju ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Saat ini manusia telah berada di abad 21 yang mengalami perubahan fundamental dalam kehidupan. Abad 21 ditandai dengan adanya era revolusi 4.0 dimana teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi tersebut memunculkan era Society 5.0 yang menekankan pada upaya menempatkan manusia sebagai pusat inovasi dan teknologi di berbagai aspek kehidupan dengan baik sesuai dengan abad 21, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan kini telah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman, baik pada proses pembelajaran, media pembelajaran, maupun capaian pembelajaran yang diharapkan Wulandari, dkk. (2022).

Pemanfaatan media pembelajaran yang mengacu pada perkembangan teknologi sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik. Jika media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin baik, untuk lebih efisien cara belajar tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran dengan baik dapat membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya. Namun masih saja ditemukan pendidik yang tidak mampu memanfaatkan media dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA. Mutanafissah, dkk (2021), umumnya pembelajaran IPA dilakukan di dalam kelas sehingga peserta didik kurang berinteraksi dengan media dan sumber belajar lain. Hal tersebut membuat pembelajaran cenderung

bersifat tekstual dan hanya menekankan pada penyelesaian materi pelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Sajoanging Guru lebih memilih untuk menggunakan metode ceramah terutama dalam membelajarkan materi IPA yang mereka anggap sulit Akibatnya, pengalaman peserta didik hanya sebatas mendengar dan mencatat penjelasan guru dan berdasarkan hasil angket yang bagikan peserta didik rendah dalam motivasi belajarnya.

Pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan memiliki karakteristik terdapat hal-hal yang menyangkut konsep, proses, gejala atau peristiwa yang masih abstrak padahal materi tersebut dekat dengan kehidupan kita sehari-hari, sehingga dalam mengajarkan materi sistem pernapasan diperlukan sebuah media dalam memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Kusumo dan rifty (2021) Perlu adanya upaya guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa dalam memvisualkan konsep abstrak menjadi konsep kongkret. Teknologi augmented reality dapat digunakan untuk membantu memvisualkan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model. Augmented reality merupakan teknologi pengolahan gambar yang berfungsi menampilkan objek visual 2D atau 3D kedalam lingkungan nyata secara real time.

Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan terstruktur dimana terjadi interaksi antara siswa dan guru dengan memanfaatkan media tertentu pada suatu lingkungan belajar. Perencanaan pembelajaran yang baik dan pemanfaatan media yang tepat akan berdampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran yang tercermin pada hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi multimedia khususnya augmented reality dalam pembelajaran interaktif telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Nurnaena & septi (2022).

Menurut Naja, dkk (2022) Augmented reality portal merupakan pintu, jendela, atau portal yang dapat membuka atau sebagai jalan masuk ke dunia virtual lain yang menggunakan augmented reality untuk menampilkan portal di dunia nyata yang dapat mengarahkan ke dunia virtual. Namun, karena tipe augmented reality ini memiliki fungsi utama yaitu memanipulasi visual pengguna ke dunia virtual maka materi pembelajaran yang dapat digunakan lebih terbatas, biasanya dimanfaatkan dalam pembelajaran sosial pada materi pengenalan museum ataupun permainan virtual.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar Sardiman (2014).

Menurut Hamzah B. Uno (2015) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsure yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebaga 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 peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian yang dilakukan yaitu, untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar melalui model discovery learning dengan media augment reality pada materi kelas VIII sistem pernapasan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK) mengacu pada Penelitian Tindakan Kelas menurut John Elliot (Abdulkhak & Suprayog, 2013) dengan langkah sebagai berikut perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Sajoanging yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan.

Penelitian dilaksanakan mulai 21 maret 2023 sampai dengan 04 me 2023 di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Sajoanging. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi dan observasi. Analisis data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif, indikator pencapaian atau keberhasilan tindakan pada meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari siklus 1 , siklus 2 ke siklus 3.

Instrumen penelitian terdiri dari RPP, Lembar Kerja Peserta Didik berbantu augmenty reality, Asesmen, dan angket motivasi belajar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan memberikan angket motivasi belajar pada tiap siklus. Angket motivasi terdiri atas 30 pernyataan yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Adapun pedoman penskoran angket berdasarkan skala likert seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Pedoman Penskoran Angket Skala *Likert*

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

(Sumber: Sudjana, 2005)

Adapun pedoman pengkategorian motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2 Pedoman Pengkategorian Motivasi Belajar

Interval Skor Akhir	Kategori
87-100	Sangat tinggi
72-86	Tinggi
56-71	Cukup
41-55	Rendah

(Sumber: Azwar, 2005)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Siklus 1

Tabel 3 Analisis Motivasi Belajar IPA Siklus 1

Interval	Kategori	Jumlah	Presentase
87-100	Sangat tinggi	0	0%
72-86	Tinggi	3	13%
56-71	Cukup	18	18%
41-55	Rendah	2	9%
25-40	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		23	100%

(Sumber: Hasil analisis data)

Pada siklus 1 Pertemuan I diperoleh data motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII.1. berdasarkan 5 kategori , sebanyak 3 orang peserta didik berada pada kategori tinggi dengan

presentase 13%, kemudian sebanyak 18 orang peserta didik berada pada kategori cukup dengan presentase 18%, dan sebanyak 2 orang peserta didik berada pada kategori rendah dengan presentase 9%, serta pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah jumlah o yang artinya tidak ada peserta didik yang berada pada kategori tersebut.

b. Siklus 2

Tabel 4 Analisis Motivasi Belajar IPA Siklus 2

Interval	Kategori	Jumlah	Presentase
87-100	Sangat tinggi	4	17%
72-86	Tinggi	11	48%
56-71	Cukup	8	35%
41-55	Rendah	0	0%
25-40	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		23	100%

(Sumber: *Hasil analisis data*)

Pada siklus 2 diperoleh data motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII.1. berdasarkan 5 kategori, sebanyak 4 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 17%, kemudian sebanyak 11 orang peserta didik berada pada kategori tinggi dengan presentase 48%, dan sebanyak 8 orang peserta didik berada pada kategori cukup dengan presentase 35%, serta pada kategori rendah dan sangat rendah jumlah o yang artinya tidak ada peserta didik yang berada pada kategori tersebut.

c. Siklus 3

Tabel 5 Analisis Motivasi Belajar IPA Siklus 2

Interval	Kategori	Jumlah	Presentase
87-100	Sangat tinggi	13	57%
72-86	Tinggi	10	43%
56-71	Cukup	0	0%
41-55	Rendah	0	0%
25-40	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		23	100%

(Sumber: *Hasil analisis data*)

Pada siklus 2 diperoleh data motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII.1. berdasarkan 5 kategori, sebanyak 13 orang peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 57%, kemudian sebanyak 10 orang peserta didik berada pada kategori tinggi dengan presentase 43%, dan pada kategori cukup, rendah dan sangat rendah jumlah o dengan presentasi 0% yang artinya tidak ada peserta didik yang berada pada kategori tersebut.

Tabel 6 Analisis Motivasi Belajar IPA pada setiap siklus

Interval	Kategori	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
87-100	Sangat tinggi	0	0%	4	17%	13	57%
72-86	Tinggi	3	13%	11	48%	10	43%
56-71	Cukup	18	18%	8	35%	0	0%
41-55	Rendah	2	9%	0	0%	0	0%
25-40	Sangat rendah	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		23	100%	23	100%	23	100%

(Sumber: Hasil analisis data)

2. Pembahasan

a. Pra siklus

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar melalui 3 siklus yang dilaksanakan pada tanggal 21 maret 2023 di SMP Negeri 1 Sajoanging diperoleh permasalahan bahwa di SMP Negeri 1 Sajoanging bahwa motivasi peserta didik masih rendah dikarenakan kurangnya motivasi dari dalam diri peserta didik serta motivasi dari luar yaitu lingkungan peserta didik. Kurangnya motivasi peserta didik juga diakibatkan karena adanya dampak pandemi yang pernah terjadi sebelumnya, serta motivasi belajar peserta didik lemah (menurut Nurlatifah, 2022) yaitu siswa bosan, jenuh, atau diam ketika guru menyampaikan materi pelajaran dikelas hal ini disebabkan pandangan siswa yang menganggap bahwa materi pembelajaran IPA sulit dipahami.

b. Siklus 1

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1 diperoleh motivasi belajar peserta didik terdapat 2 orang peserta didik pada kategori rendah hal ini dikarenakan karena 2 orang peserta didik ini memiliki motivasi dari dalam diri yang sangat kurang dilihat dari peserta didik jarang hadir sekolah dan sering tidur pada proses pembelajaran dan peserta didik masih kesulitan dalam belajar dengan model discovery learning dengan media augment reality karena merupakan hal baru yang mereka pelajari namun peserta didik antusias dalam proses pembelajaran dilihat dari data peserta didik yang memiliki kategori tinggi dan masih perlu lagi ditingkatkan untuk kategori yang cukup.

c. Siklus 2

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil motivasi peserta didik sudah tidak menunjukan peserta didik berada pada kategori rendah namun hanya pada kategori cukup, sedang dan tinggi. 2 orang peserta didik yang pada siklus 1 memperoleh kategori rendah sudah meningkat pada kategori cukup. Dimana pada proses pembelajaran dengan model discovery learning dengan media augment reality mata pelajaran sistem pernapasan peserta didik sudah mulai aktif, termotivasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan data peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi Kemudian sebanyak 8 orang peserta didik berada pada kategori cukup karena ada beberapa peserta didik yang lumayan lambat menangkap pembelajaran sehingga peserta didik tersebut masih belum menunjukan motivasi pada kategori tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan masih perlu peningkatan.

d. Siklus 3

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil motivasi peserta didik sudah menunjukan banyak peningkatan dari siklus 1 dan 2. pada siklus 3 ini menunjukan peserta didik hanya berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Pada siklus 3 ini sudah melakukan tindakan dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil peningkatan yang terjadi selama proses pembelajaran melalui model discovery learning dengan media augment reality.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus terdapat sebuah peningkatan persentase dari setiap kategori hasil motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang memperoleh kategori sangat tinggi pada interval hasil motivasi belajar di siklus I memiliki persentase 0% kemudian memperoleh peningkatan pada siklus II yaitu persentasenya sebesar 17 % dan lebih mengalami peningkatan lagi pada siklus III dengan persentase 57%. Dari peningkatan persentase tersebut memperoleh hasil bahwa penerapan model discovery learning dengan media augment reality dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian menurut Carolina (2023) Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran geografi menggunakan AR sebagai media pembelajaran interaktif 3D, dari sebelumnya tidak ada siswa yang mempunyai motivasi tinggi, setelah menggunakan AR sebagai media 65% siswa mempunyai motivasi sangat tinggi. Selain itu siswa yang mempunyai motivasi tinggi sebelum menggunakan AR hanya 3% menjadi 23% siswa, dengan menggunakan lima indikator penilaian motivasi belajar siswa yaitu adanya keinginan untuk berhasil, adanya kesadaran dalam belajar, tekun dalam menyelesaikan tugas, pantang menyerah saat menghadapi kesulitan, adanya ketertarikan dalam belajar. Berdasarkan indikator tersebut, diketahui motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan AR.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data maka dikemukakan kesimpulan sebagai berikut, ada peningkatan motivasi peserta didik kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Sajoanging melalui penerapan model pembelajaran discovery learning dengan media augment reality pada materi sistem pernapasan pada manusia. pada siklus I dengan rata-rata nilai motivasi berada pada kategori cukup dan pada siklus II berada pada kategori tinggi serta dan pada siklus III berada pada kategori sangat tinggi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdulhak, Ishak dan Suprayogi, Ugi. (2013). *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- [2] Azwar, S. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- [3] Carolina, D.C.,(2023). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol.8, No.1, Januari 2023.
- [4] Kusomo, D. & Rifki, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. Vol 4 (2021): June DOI: 10.21070/acopen.4.2021.2729 . Article type: (Education)
- [5] Mutanaffisah, R., Resmi, N., & Ari, W. (2021). Ketepatan Pemilihan Pendekatan, Metode, Dan Media Terhadap Karakteristik Materi IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7 (1), 2021, 12-21 .
- [6] Naja, F.N., Ahmad, K., & Pamungkas, S.M.(2022). Studi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Portal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, Vol. 9No. 3, 279-286.
- [7] Nuraena,S. & Septi, G. (2022).Efektivitas Penggunaan Augmenty Reality Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Arab Dan Hasil Siswa Di Sekolah MAN 1 Cirebon. *Jurnal edukasi nonformal*. VO. 3. NO. 2 (2022) E-ISSN: 2715-2634.
- [8] Nurlatifah,. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Melalui Model Cooperative Learning pada siswa kelas V MIS Nurul Iman. *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya*.Vol.2 juli 2022.
- [9] Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- [10] Sudjana. (2005). *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: Tarsito.
- [11] Uno, H 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- [12]Wulandari, T.D., Arif, W., & S, D.P. (2022). Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Smp Di Abad 21: Review Artikel. Proseding seminar nasional IPA XII PISA melalui sains masa depan untuk generasi berwawasan lingkungan