

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Temuan Penelitian

4.1.1 Setting Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Subyek penelitian ini adalah 32 siswa di kelas VIII-G semester II UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2024/2025. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti berkonsultasi kepada Kepala UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli dan guru mata Pelajaran IPS Terpadu tentang media pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti yakni Penerapan Teknologi *Augmented Reality*, dan atas izinnya maka peneliti melakukan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti alur atau tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan bekerjasama dengan guru IPS kelas VIII-G selaku observer peneliti. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan bertepatan dengan jam pelajaran IPS terpadu agar tidak mengganggu pelaksanaan proses pembelajaran lainnya.

4.1.2 Penjelasan Siklus

Pada kegiatan penelitian Tindakan kelas (PTK) peneliti melaksanakan pembelajaran sebanyak 2 (dua) siklus yang terdiri dari 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang disajikan sebagai berikut :

a. Penjelasan siklus I (Pertama)

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, sebagai berikut :

1) Pembelajaran pada siklus Ke-I

Pelaksanaan pada siklus I berlangsung selama 2 (Dua) kali pertemuan dengan materi pokok Perdagangan Internasional. Penelitian ini berlangsung dalam beberapa tahap, di mulai dengan tahap perencanaan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan Teknologi *Augmented Reality*,

penyusunan lembar observasi di mana guru IPS Terpadu berperan sebagai fasilitator.

2) Hasil Observasi Pada Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dan II diperoleh hasil sebagai berikut :

a) Lembar Observasi Guru (Peneliti)

Menurut hasil observasi guru mata Pelajaran terhadap peneliti berdasarkan hasil lembar observasi selama proses pembelajaran siklus I Pertemuan I (Pertama) maka diperoleh presentasi pengamatan sebesar 62,5% (lampiran 8) tergolong rendah dan di pertemuan II (kedua) hasil presentase pengamatan meningkat menjadi 67,85% (lampiran 9) tergolong cukup. Jadi rata-rata persentase lembar observasi guru pada siklus I sebesar 65,17% (lampiran 11).

b) Lembar Observasi Siswa

Setelah hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I Pertemuan I maka di peroleh presentase aktivitas siswa sebesar 49,21% (lampiran 12) tergolong rendah dan di pertemuan II mengalami peningkatan siswa sebesar 52,57% (lampiran 13) tergolong kurang.

Dengan demikian rata-rata persentase lembar observasi siswa pada siklus I sebesar 50,89% (lampiran 15) terbilang kurang.

c) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I dan II, maka peneliti membagikan tes hasil belajar kepada peserta didik. Dari evaluasi tes hasil belajar diperoleh data dan diolah sebagai hasil penelitian, dimana hasil belajar siswa rata-rata sebesar 76,57% (lampiran 17) sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 46,87% (lampiran 19)

dan persentase ketidaktuntasan sebesar 53,13% (lampiran 19).

3) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I (Pertemuan I dan II) dapat diketahui adanya peningkatan di mana hasil lembar observasi guru pada pertemuan I sebesar 62,5% (lampiran 8) sementara pada pertemuan II sebesar 67,85% (lampiran 9). Dengan hasil rata-rata pada lembar observasi guru pada pertemuan I dan II sebesar 65,17% (lampiran 11) hal ini masih di kategorikan cukup.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran pada siklus pertama adanya kelemahan. Sedangkan hasil observasi siswa pada pertemuan pertama sebesar 49,21% (lampiran 12) sedangkan pada pertemuan II sebesar 52,57% (lampiran 13) dengan rata-rata pertemuan I dan II sebesar 50,89% (lampiran 15).

Sementara hasil tes belajar siswa rata-rata Pertemuan I dan II 76,57% (lampiran 17), dengan persentase ketuntasan sebesar 46,87 % (lampiran 19). Dengan demikian maka peneliti menyimpulkan bahwa peneliti perlu diteruskan pada siklus kedua.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi hasil belajar pada siklus I (pertemuan I dan II) bahwa proses pembelajaran masih belum efektif meningkat. Proses pembelajaran dan hasil belajar belum mencapai target yang ditetapkan yakni 75% karena adanya kelemahan-kelemahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada pembelajaran siklus I, ada beberapa hal pertimbangan yang telah disampaikan oleh guru pengamat kepada peneliti sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus II, antara lain sebagai berikut:

Kelemahan yang ditemukan pada lembar observasi guru/peneliti dan siswa antara lain:

- 1) Penyampaian bahan pembelajaran tidak menarik minat siswa.
- 2) Penerapan media berbasis teknologi *Augmented Reality* belum maksimal.
- 3) Peneliti harus menguasai bahan materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa.
- 4) Pengarahan peneliti terhadap siswa dalam melakukan diskusi masih kurang
- 5) Partisipasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran masih kurang.
- 6) Rendahnya keaktifan siswa mendemostrasikan pembelajaran dengan baik.

Untuk mencerminkan hasil observasi dan penilaian prsetasi siswa, peneliti harus melakukan beberapa perbaikan:

- 1) Agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa peneliti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas.
- 2) Peneliti meningkatkan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*.
- 3) Peneliti harus menguasai materi yang akan dipaparkan kepada siswa.
- 4) Mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi selama proses pembelajaran
- 5) Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
- 6) Mengorektasi siswa untuk menunjukkan pembelajaran yang baik.

Dari kelemahan-kelemahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih kurang, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus ke II.

Tujuan perbaikan ini adalah agar guru/peneliti dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

4.1.3 Proses Analisis Data Pada Siklus II

a. Lembar Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil Pengamatan Pertemuan Ke-1

Selama proses pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II berlangsung selama 2 (dua) kali pertemuan dengan materi pokok Perdagangan Internasional. Pada pembelajaran siklus II tidak terlepas dari tahap pembelajaran sebelumnya, dimana pada pembelajaran siklus II selalu mengikuti tahapan perencanaan yang meliputi penyusunan rencana pelaksanaan, menyiapkan lembar observasi, tindakan dan refleksi.

2) Hasil Observasi Pada Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I dan II, diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Lembar Observasi Guru (Peneliti)

Sesuai hasil pengamatan yang dilakukan guru mata pelajaran pada lembar observasi siklus II terhadap peneliti, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi *Augmented Reality* telah terlaksana dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pada pembelajaran Siklus II Pertemuan I (Pertama) maka diperoleh persentase pengamatan sebesar 82% (Lampiran 25) tergolong baik dan pada pertemuan II (Kedua) hasil persentase pengamatan meningkat menjadi 93% (Lampiran 26) dengan kategori baik sekali.

Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata persentase pengamatan terhadap peneliti pada siklus II sebesar 87,5% (Lampiran 28) dengan tingkat persentase baik sekali.

b). Lembar Observasi Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II pertemuan I dengan hasil persentase pengamatan sebesar 85% (Lampiran 29) tergolong baik sekali dan pada pertemuan II mengalami peningkatan sehingga persentase pengamatan menjadi 91% (Lampiran 30) tergolong baik sekali. Jadi, rata-rata persentase lembar observasi siswa siklus II sebesar 88 % (Lampiran 32) dengan kategori baik.

3) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Setelah berakhirnya pelaksanaan pembelajaran pada siklus II Pertemuan I dan II, maka peneliti mengevaluasi siswa dengan memberikan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil evaluasi hasil belajar yang di laksanakan terlihat rata-rata nilai siswa yaitu 90,88% (Lampiran 34) dengan persentase ketuntasan sebesar 93,75% (Lampiran 36). Capaian ini telah mencapai target yang telah di tetapkan yakni minimal persentase kelulusan sebesar 75%.

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II untuk lembar observasi guru pada pertemuan I dan II, diperoleh nilai rata-rata nilai sebesar 87,5% (Lampiran 27) tergolong baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Sedangkan hasil observasi untuk kegiatan siswa pada Pertemuan I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 88% (Lampiran 32) tergolong baik sekali, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* di dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Rata-rata hasil belajar siswa siklus II sebesar 90,88% (Lampiran 34), dengan persentase ketuntasan 93,75% (Lampiran 36) .

Sementara persentase ketuntasan hasil belajar telah menncapai target yang telah ditetapkan yakni minimal 75%, dengan demikian penelitian ini berakhir pada Siklus II. Lebih lanjut berikut peneliti menyajikan rekapitulasi hasil yang diperoleh selama penelitian.

Tabel 4.1 HASIL REKAPITULASI INSTRUMEN PENELITIAN

NO	INSTRUMEN	SIKLUS		KET
		I	II	
A	Lembar Observasi			
	1. Observasi Guru/ Peneliti	65,17%	87,5%	Lamp. 11 Lamp. 28
	2. Observasi Siswa	50,89%	88%	Lamp. 15 Lamp. 32
B	Dokumentasi	-	-	Terlampir
C	Tes Hasil Belajar	46,87%	93,75%	Lamp. 19 Lamp. 36
	Rata-Rata Hasil Refleksi	54,31%	89,75%	-

Sumber : Hasil pengolahan lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa dan hasil lembar kerja siswa

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil lembar observasi guru pada siklus I diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 65,17% (Lampiran 11) dan pada Siklus II rata-rata persentase mencapai 87,5% (Lampiran 28). Berdasarkan peningkatan hasil presentase lembar observasi guru pada siklus I dan siklus II, terbukti bahwa kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* semakin meningkat setelah peneliti memperbaiki kelemahan-kelemahan pada Siklus I dan sesuai dengan hasil konsultasi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan (pengamatan).

Sedangkan hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus I mencapai rata-rata sebesar 50,89% (Lampiran 15) dan pada Siklus II, hasil persentase mengalami peningkatan sebesar 88% (Lampiran 32). Dengan demikian, peningkatan hasil persentase lembar observasi pada siklus I dan siklus II, terbukti bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* semakin meningkat.

Setelah berakhirnya pelajaran Siklus I dan II, maka peneliti mengevaluasi persentase hasil belajar siswa. Pada Siklus I, hasil belajar siswa sebesar 76,57% (Lampiran 17) dengan persentase ketuntasan mencapai 46,87% (Lampiran 19) dan pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 90,88% (Lampiran 34) dengan persentase ketuntasan sebesar 93,75% (Lampiran 36) ini mencapai target yang telah ditetapkan yakni 75%. Berdasarkan data tersebut di atas, maka rata-rata hasil refleksi pada Siklus I rata-rata sebesar 65,17%, sedangkan Siklus II sebesar 87,5% (Tabel 4.1).

Dengan demikian dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis Teknologi *Augmented Reality* di kelas VIII-G UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2024/2025.

4.1.4 Pembahasan Temuan Penelitian

4.2.1 Permasalahan Pokok

Sebagaimana dikemukakan pada bagian sebelumnya (Bab 1), Permasalahan utama peneliti ini adalah hasil belajar siswa yang masih belum memadai. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan kajian untuk meningkatkan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu. Masalah utama dirumuskan sebagai berikut:

- a Bagaimana proses pembelajaran IPS Terpadu melalui Penerapan Teknologi *Augmented Reality* di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?
- b Bagaimana hasil belajar belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Terpadu melalui Penerapan Teknologi *Augmented Reality* di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?
- c Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli?

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti melaksanakan tindakan kelas dengan tujuan untuk menerapkan Teknologi *Augmented Reality* sebagai salah satu media dalam pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas VIII-G UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli pada mata Pelajaran IPS Terpadu.

4.2.2 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok Peneliti

Sesuai dengan media pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti pada proses pembelajaran maka jawaban umum yang dapat di berikan atas permasalahan pokok peneliti di atas adalah penerapan teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jawaban umum yang dapat diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah secara umum kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran sejak awal cukup memadai karena kegiatan belajar terus menerus. Proses belajar mengajar berlangsung, siswa hanya pasif dalam pembelajaran tetapi tidak secara langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar secara aktif.

Melalui penerapan Teknologi *Augmented Reality* diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dimana mereka dapat memecahkan masalah-masalah yang ada pada setiap proses pembelajaran yang dihadapinya dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, serta dapat juga memperkenalkan siswa untuk memecahkan masalah dalam Masyarakat dan dalam kehidupan sehari-hari. Hal di maksudkan untuk membekali siswa agar dapat mendemostrasikan pengetahuan dan

keterampilannya dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka jawaban umum yang di maksud yakni :

- a. Proses pembelajaran pada mata Pelajaran IPS Terpadu meningkat ketika menerapkan Teknologi *Augmented Reality*.
- b. Hasil belajar siswa meningkat apabila diterapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*.

4.3 Analisis Dan Penafsiran Temuan Peneliti

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan di lokasi peneliti di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli, diketahui bahwa : Hasil observasi guru pada pelaksanaan siklus I pertemuan I di peroleh sebesar 62,5% (Lampiran 8) capaian ini mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 67,85% (Lampiran 9) sehingga capaian hasil observasi guru siklus I pertemuan I dan II sebesar 65,17 (Lampiran 11). Sementara pada siklus II pertemuan I bahwa hasil observasi guru memperoleh persentase sebesar 82% (Lampiran 25) dan mengalami peningkatan pada pertemuan II 93% (Lampiran 26) dengan rata-rata capaian pada siklus II pertemuan I dan II sebesar 87,5% (Lampiran 29).

Dalam analisis data observasi guru memberikan wawasan penting tentang bagaimana Teknologi *Augmented Reality* diimplementasikan dalam praktik dan bagaimana hal itu mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan teknologi *Augmented Reality* untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif dan melatih guru dalam menerapkan teknologi *Augmented Reality* dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Jadi, peningkatan hasil capaian yang diperoleh pada penelitian ini antara Siklus I dan II tersebut di atas menggambarkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dan siswa dalam menerapkan teknologi *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran.

4.4 Perbandingan Temuan Penelitian Dengan Teori

Pada penelitian ini diperoleh beberapa hasil, khususnya penerapan teknologi *Augmented Reality* dapat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada proses pemecahan masalah dan memecahkan masalah secara ilmiah. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran yaitu penggunaan media mengajar di kelas dan mampu mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran agar dapat mempengaruhi dan memotivasi siswa melalui kepribadiannya.

4.5 Keterbatasan Hasil Analisis Dan Penafsiran Temuan Penelitian

Keterbatasan hasil penelitian tidak bersifat mutlak karena beberapa keterbatasan. Oleh karena itu keterbatasan penelitian ini perlu diungkapkan terutama dalam aspek analisis dan penafsiran hasil temuan peneliti. Berdasarkan hal di atas, maka berikut ini diungkapkan keterbatasan peneliti agar dapat memiliki kesamaan pandangan dengan peneliti. Beberapa keterbatasan yang ditemui yaitu :

- a. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka ada kemungkinan tidak semua guru menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Nilai rata-rata dari tes hasil belajar dan ketuntasan belajar kemungkinan akan berbeda hasilnya bila menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran yang lain.
- c. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, kemungkinan tidak semua guru menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* ini dalam proses pembelajaran.
- d. Perbandingan teori ini dengan temuan hanya sebatas pengetahuan peneliti, apa bila ada temuan lain yang ada kemungkinan teori dengan temuan tersebut dapat sejalan atau tidak.