

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEKS EKSPLANASI SISWA  
PADA PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*  
BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY*  
DI SMP MUHAMMADIYAH 9 BOJONEGORO  
TAHUN AJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**Frendy Azrilia Eka Saputra**

**21110011**

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
TAHUN 2025**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEKS EKSPLANASI SISWA  
PADA PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*  
BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY*  
DI SMP MUHAMMADIYAH 9 BOJONEGORO  
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI Bojonegoro

untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

Frendy Azrilia Eka Saputra

NIM 21110011

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI**

**IKIP PGRI BOJONEGORO**

**TAHUN 2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Teks Eksplanasi siswa pada pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality* disusun oleh:

Nama : Frendy Azrilia Eka Saputra

NIM : 21110011

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 14 Juli 2025

Pembimbing I,



**Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 0706058801

Pembimbing II,



**Sutrimah, M.Pd.**  
NIDN 0729058701

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : Peningkatan Hasil Belajar Teks Eksplanasi Siswa pada Pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality* pada Kelas VII A SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro Relevansinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP disusun oleh:

Nama : Frendy Azrilia Eka Saputra

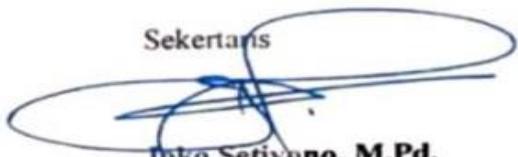
NIM : 21110011

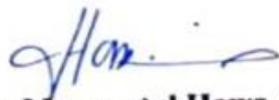
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu , tanggal 23 Juli 2025

Bojonegoro, 23 Juli 2025

Ketua  
  
**Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd.**  
NIDN. 0706058801

Sekretaris  
  
**Joko Setiyono, M.Pd.**  
NIDN. 0724128701

Penguji I  
  
**Dr. Masnuatul Hawa, M.Pd.**  
NIDN. 0706108701

Penguji II  
  
**Joko Setiyono, M.Pd.**  
NIDN. 0724128701

Rektor

**Dr. Dra. Junarti, M.Pd.**  
NIDN. 0014016501

## **MOTTO**

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu dan bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

**(Baskara Putra-Hindia)**

“Semua orang memiliki gilirannya masing masing,  
besabarlah dan tunggu giliranmu”

**(Gol D Roger – One Piece. 849 : 18:28)**

“Masih banyak makanan enak yang harus dicoba, serial yang harus ditamatkan, dan tempat indah yang harus dikunjungi, mungkin bagi kita hidup menyakitkan tapi bagi orang orang disekeliling kita akan lebih menyakitkan kalua kita tidak hidup”<sup>3</sup>

**(Fiersa Besari)**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sebagai bentuk rasa terima kasih skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Bapak Arifianto dan Ibu Jujuk Supriyati. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan serta ketulusan kepada bapak dan ibu yang selalu mendoakan, membimbing, dan memberikan kasih sayang serta dukungan yang tiada henti. Terima kasih atas setiap pengorbanan, nasihat, dan cinta yang tak ternilai. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat bapak dan ibu bangga karena telah berhasil menyanggah gelar sarjana yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga bapak dan ibu diberikan sehat selalu, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang penulis raih dimasa yang akan datang.
2. Anandyta sebagai *partner* saat ini dan yang akan datang. Terima kasih selalu sabar dalam menemani, membantu, meluangkan waktunya serta memberikan dukungan dan motivasinya hingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi di perguruan tinggi ini. Semoga harapan baik yang telah direncanakan bisa terwujud dikemudian hari.
3. Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. dan Ibu Sutrimah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu serta masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Rekan- rekan seperjuangan angkatan 2021, serta rekan perkopian pada saat perkuliahan dan saat dirumah yang selalu hadir dalam suka dan duka masa

perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, semangat, dan kerja sama yang luar biasa.

Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, Terima kasih atas segala bantuan, doa, dan kebaikan yang telah diberikan. Semoga skripsi ini menjadi langkah awal untuk memberikan manfaat, bukan hanya bagi diri sendiri, tetapi juga bagi orang lain.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Frendy Azrilia Eka Saputra

NIM : 21110011

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

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

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan atau duplikasi dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiarisme atau terdapat pelanggaran terhadap etika akademik, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 17 Juli 2025  
Frendy Azrilia Eka Saputra



NIM 21110011

## ABSTRAK

Saputra, F.A.E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Teks Eksplanasi Siswa pada Pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. IKIP PGRI Bojonegoro. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi siswa pada pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality*. Dr. Cahyo Hasanudin, M. Pd. Sutrimah, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi teks eksplanasi melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media *Augmented Reality* (AR). Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks eksplanasi. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VII A SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro, dengan jumlah subjek sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan AR. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,2 pada pratindakan menjadi 75,6 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,4 pada siklus II. Selain itu, partisipasi dan motivasi siswa juga mengalami peningkatan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quantum Learning* berbantuan media *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks eksplanasi.

**Kata kunci:** *Quantum Learning*, *Augmented Reality*, teks eksplanasi

## ABSTRACT

Saputra, F.A.E. (2025). Improving Students' Explanatory Text Learning Outcomes in *Quantum Learning* Assisted by *Augmented Reality*. Indonesian Language and Literature Education. Faculty of Language and Arts Education. IKIP PGRI Bojonegoro. This study aims to improve students' explanatory text learning outcomes in *Quantum Learning* assisted by *Augmented Reality*. Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. Sutrimah, M.Pd.

This study aims to improve students' learning outcomes in understanding explanatory text material through the application of the *Quantum Learning* model assisted by *Augmented Reality* (AR) media. The background of this study is based on the low interest, motivation, and learning outcomes of students in learning Indonesian, especially explanatory text material. This study is a type of Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles in class VII A of SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro, with a total of 28 students as subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, written tests, and documentation. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes after the application of the *Quantum Learning* learning model assisted by AR. The average student score increased from 64.2 in the pre-action to 75.6 in cycle I, and increased again to 85.4 in cycle II. In addition, student participation and motivation also increased. Based on these findings, it can be concluded that the application of the *Quantum Learning* model assisted by *Augmented Reality* media is effective in improving student learning outcomes in explanatory text material.

**Keywords:** *Quantum Learning, Augmented Reality, explanatory text.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan karunia-nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Teks Eksplanasi Siswa Pada Pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality*”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro. Peneliti menyadari selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat.

- 1) Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membina ilmu dan menyelesaikan studi di kampus ini.
- 2) Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku Dekan fakultas pendidikan bahasa dan seni. atas bimbingan dan arahan bagi peneliti dan juga sebagai Pembimbing 1 yang selalu sabar dalam membimbing, mengarahkan dan memberikan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 3) Bapak Joko Setiyono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- 4) Ibu Sutrimah, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan kesabaran kepada penulis hingga akhir penyusunan skripsi.
- 5) Segenap dosen dan karyawan IKIP PGRI Bojonegoro atas ilmu, bantuan, dan dukungan selama penulis menempuh Pendidikan.

- 6) Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat serta materi hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- 7) Teman-teman Angkatan 2021 khususnya kelas A. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Saya berharap semoga Proposal Skripsi ini bisa menambah pengetahuan para pembaca. Namun terlepas dari itu, peneliti memahami bahwa Proposal Skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi terciptanya makalah selanjutnya yang lebih baik lagi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, ....

Frendy Azrilia Eka Saputra  
NIM. 21110011

## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	X
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Definisi Operasional .....	9
BAB II .....	11
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	11
A. Kajian Pustaka .....	11
B. Kerangka Teoritis.....	13
1. Hakikat Hasil Belajar.....	14
A. Kerangka Berfikir.....	28
C. Hipotesis Tindakan .....	30
BAB III METODE PENELITIAN .....	31
A. Pendekatan Penelitian .....	31
B. Prosedur Penelitian .....	32

C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
D. Subjek Penelitian .....	36
E. Data dan Sumber Data .....	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data	41
H. Teknik Validasi Data	44
BAB IV .....	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP .....	76
A. Simpulan .....	76
B. Saran .....	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	86
Analisis Soal ke 1 Pilihan Ganda .....	114
Analisis Soal ke 1 Pilihan Ganda .....	115
Analisis Soal ke 2 Pilihan Ganda .....	116
Alokasi Waktu                    :.....	117
C. Indikator Pencapaian Kompetensi .....	117
E. Materi Pembelajaran .....	117
F. Model Pembelajaran .....	118
G. Media dan Sumber Belajar .....	118
H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran .....	118
I. Penilaian.....	119
LEMBAR OBSERVASI.....	119

## DAFTAR TABEL

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Uunsur Pernyataan Umum .....	19
Gambar 2. 2 Deretan Penjelas .....	20
Gambar 2. 3 Interpretasi.....	21
Gambar 4. 1 Suasana kelas saat pembelajaran Teks Eksplanasi dan Augmented Reality .....	53
Gambar 4. 2 Pembagian QR Augmeted Reality berisi design Teks Eksplansi .....	55
Gambar 4. 3 Pembelajaran Augmented Reality pada materi Augmented Reality .....	60
Gambar 4. 4 Memvisualisasikan AR menggunakan ponsel.....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	87
Lampiran 2 Petunjuk Penggunaan dan QR Code Teks Eksplanasi Fenomena Alam .....	88
Lampiran 3 Hasil Scan QR Augmented Reality 1 .....	89
Lampiran 4 Hasil Scan QR Augmented Reality 2 .....	90
Lampiran 5 Hasil Scan QR Augmented Reality 3 .....	91
Lampiran 6 Hasil Scan QR Augmented Reality 4 .....	92
Lampiran 7 Soal Test Pelaksanaan Penelitian Siklus I .....	93
Lampiran 8 Hasil Test Siswa Siklus I dan Siklus II.....	100
Lampiran 9 Daftar Nilai Siswa Pratindakan.....	114
Lampiran 10 Daftar Nilai Siswa Siklus I .....	115
Lampiran 11 Daftar Nilai Siswa Siklus II.....	113
Lmpiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Materi Teks Eksplanasi.....	114



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam situasi saat ini, pendidikan sedang menghadapi permasalahan serius yang disebabkan oleh rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran di kelas. Salah satunya terlihat pada materi teks eksplanasi. Teks eksplanasi dapat didefinisikan sebagai teks berisi materi mengenai serangkaian peristiwa yang berkaitan dengan dinamika fenomena alam, struktur sosial, dan konstruksi budaya dalam konteks kehidupan masyarakat, dan ilmu lainnya (Nuryaningsih, 2021). Teks eksplanasi sering digunakan sebagai bahan pembelajaran. karena itu, bahasa yang digunakan harus jelas dan terperinci agar pembaca dapat memahami konsep atau proses yang dijelaskan. Menurut Yulistiani dan Indihadi (2020), teks eksplanasi merupakan jenis teks yang bertujuan untuk menjelaskan peristiwa yang berkaitan dengan aspek pribadi, alam, sosial, maupun budaya. Zalukhu dkk. (2023) menyatakan bahwa teks eksplanasi adalah jenis teks yang menguraikan fenomena, proses, atau peristiwa secara sistematis dan mendalam. Selain itu, standar kebahasaan yang digunakan serta ketepatan data yang dikumpulkan menentukan kualitas teks eksplanasi. Untuk mencapai tujuan penulisan teks eksplanasi, penyajiannya dilakukan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan struktur, kaidah kebahasaan, serta pola pengembangan waktu dan hubungan sebab-akibat.

Teks eksplanasi memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan mengenai suatu proses atau peristiwa secara informatif dan akurat (Siregar, 2021). Hal serupa dikemukakan oleh Dailami dkk. (2024) yang menyatakan bahwa tujuan teks eksplanasi adalah membantu pembaca atau pendengar memahami suatu hal atau

kejadian dengan lebih jelas. Sejalan dengan gagasan tersebut, Olyvia (2021) memberi penjelasan bahwa tujuan teks eksplanasi adalah menerangkan secara jelas mengapa suatu fenomena terjadi. Dalam hal ini, teks eksplanasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuan dan objek yang dijelaskan.

Pemilihan materi teks eksplanasi didasari oleh kenyataan bahwa siswa terus mengalami masalah dalam mengenali jenis-jenis teks eksplanasi. Supriyanto (2020) memberikan penjelasan bahwa teks eksplanasi terdiri dari empat jenis. Sementara itu, Ramadini dkk. (2021) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis teks eksplanasi, yaitu teks eksplanasi faktorial, kausal, teoritis, dan sequential. Menurut Nasrillah dkk. (2019), Kurikulum 2013 baru mulai menerapkan pembelajaran teks eksplanasi, sehingga teks ini dianggap sebagai jenis teks yang relatif baru. Pengenalan teks eksplanasi dalam Kurikulum 2013 dapat dipahami sebagai upaya untuk memberikan penekanan lebih besar terhadap pentingnya pemahaman konsep dan proses.

Berdasarkan hasil pengamatan awal melalui observasi, wawancara, dan pretes terkait hasil belajar teks eksplanasi, penulis menemukan permasalahan berupa rendahnya capaian nilai siswa pada materi tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya pemecahan yang terencana dan relevan guna mengatasi permasalahan secara optimal. Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* (QL) dengan bantuan media *Augmented Reality* (AR) diharapkan memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik secara signifikan.

*Quantum Learning* adalah metode pembelajaran yang mampu mengubah pengalaman belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan. Metode ini juga dapat mengembangkan keahlian serta bakat alami siswa menjadi pengetahuan yang bermanfaat, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi orang lain. Ningsih dkk.

(2021) mengungkapkan bahwa *Quantum Learning* merupakan metode atau strategi dalam dunia pendidikan yang berfokus pada pengembangan potensi maksimal siswa dengan memanfaatkan prinsip belajar yang menyenangkan. Arfyani (2021) menyatakan bahwa Quantum Learning merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dalam lingkungan yang lebih nyaman dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, siswa memiliki keleluasaan yang lebih besar dalam mengeksplorasi berbagai pengalaman belajar. Sementara itu, Arviani dkk. (2019) menyatakan bahwa *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membiasakan siswa belajar dengan cara yang mudah dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka.

*Quantum Learning* memberikan manfaat besar bagi siswa dan proses pembelajaran melalui pendekatan yang lebih inovatif dan manusiawi (Fitri, 2020). Dengan mengoptimalkan cara kerja otak, memanfaatkan kreativitas, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, *Quantum Learning* mampu meningkatkan kemampuan akademik, keterampilan sosial, kreativitas, dan motivasi siswa secara keseluruhan (Prasetyaningtyas, 2019). Hal serupa diungkapkan oleh Hafizhah dkk. (2022), yang menyatakan bahwa *Quantum Learning* bermanfaat sebagai rangkaian langkah, instruksi, metode, dan proses pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa.

Penelitian terdahulu oleh Trisnoningsih (2021) menunjukkan bahwa penerapan model *Quantum Learning* melalui metode gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai secara bertahap dari satu siklus ke siklus berikutnya. Sementara itu, Trisdianti dkk. (2024) juga meneliti penggunaan *Quantum Learning*

dengan teknik memori pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan oleh lonjakan nilai siswa yang semula rendah menjadi lebih baik. Penelitian serupa dilakukan oleh Werdiningtyas (2021), yang mengkaji penggunaan *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR untuk meningkatkan kemampuan menulis. Hasilnya, metode tersebut berperan dalam meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

*Quantum Learning* sangat membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Yustiyawati dkk. (2021), *Quantum Learning* dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh dukungan, dan tidak menekan, *Quantum Learning* membantu mengurangi kecemasan serta stres yang sering dialami siswa dalam proses belajar (Anggara & Rakimahwati, 2021). Secara keseluruhan, kelebihan *Quantum Learning* terletak pada pendekatannya yang berpusat pada siswa, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu mengakomodasi beragam gaya belajar (Marzuki, 2021).

Selain memiliki keunggulan, *Quantum Learning* juga memiliki beberapa kekurangan. Harahap dkk. (2023) menyatakan bahwa penerapan model ini menuntut kompetensi guru yang baik, tidak hanya dalam penguasaan materi, tetapi juga dalam keterampilan mengelola kelas agar siswa merasa nyaman, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sementara itu, menurut Ulfah (2021), *Quantum Learning* sering kali menekankan pembelajaran yang sangat interaktif, yang dapat menjadi tantangan bagi sebagian siswa yang lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional dan suasana yang lebih tenang. Meskipun *Quantum Learning* menawarkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan,

implementasinya harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti kesiapan siswa, kompetensi guru, dan ketersediaan sumber daya (Adiati, 2023). Untuk mengatasi kelemahan tersebut, dapat diterapkan media tambahan berupa *Augmented Reality*.

*Augmented Reality* merupakan Teknologi yang dirancang untuk menyatukan representasi visual dua dimensi ke dalam konteks digital atau fisik secara terintegrasi, guna memperkaya persepsi pengguna terhadap objek tertentu, lalu memproyeksikannya ke dalam lingkungan dunia nyata (Arifin, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan (2023) menunjukkan bahwa eksplorasi data dan objek 3D secara alami dapat dilakukan melalui *Augmented Reality* (AR). Syahputra dkk. (2024) menyatakan bahwa *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi, serta menampilkannya secara waktu nyata (*real-time*).

*Augmented Reality* menawarkan berbagai manfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Nistrina, 2021). Teknologi ini memberikan cara baru untuk belajar, di mana siswa dapat mempelajari konsep-konsep kompleks melalui visualisasi 3D yang interaktif, sehingga pembelajaran meningkatkan daya tarik materi ajar sekaligus memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih optimal. Menurut Muhammad dkk. (2022), *Augmented Reality* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya membantu menguji pengetahuan siswa secara lebih menarik, tetapi juga mempermudah guru dalam mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Gunawan, 2020).

*Augmented Reality* memiliki sejumlah alasan yang membuat teknologi ini sangat bermanfaat bagi pembelajaran. *Augmented Reality* menawarkan pengalaman

belajar yang lebih interaktif dan menarik. Melalui teknologi ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek atau informasi digital yang terintegrasi dalam lingkungan nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu mengurangi rasa jenuh. Pembelajaran berbasis AR memanfaatkan elemen visual dan gerakan yang mampu menarik minat siswa untuk belajar. Teknologi ini sangat sesuai diimplementasikan pada materi teks eksplanasi. Materi tersebut membahas proses atau penyebab terjadinya suatu peristiwa atau fenomena, serta bagaimana fenomena tersebut berlangsung. Oleh karena itu, pemanfaatan *Augmented Reality* dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan konkret.

Penelitian mengenai *Augmented Reality* (AR) yang dilakukan oleh Holida dkk. (2024) menyatakan bahwa penerapan *Augmented Reality* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Penelitian serupa oleh Putro dan Yugopuspito (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Augmented Reality* mendapatkan respons positif dari siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis, berbicara, dan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, Sukardi (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dapat membantu proses belajar siswa, khususnya pada materi teks deskripsi, dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, media *Augmented Reality* sangat berguna dalam pembelajaran *Quantum Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi teks eksplanasi. Selain itu, *Augmented Reality* juga memberikan manfaat besar dalam memperkaya pengalaman belajar, memvisualisasikan proses yang kompleks, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. *Augmented Reality* memungkinkan isi teks eksplanasi 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, proses kondensasi, hingga turunnya hujan. Dengan melihat proses tersebut secara langsung dalam bentuk 3D, siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang disampaikan.

## **B. Rumusan Masalah**

Bersumber pada latar belakang yang tertera diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro?
2. Bagaimanakah bentuk peningkatan hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui bentuk peningkatan hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality*.

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini dilakukan adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* yang didukung oleh media *Augmented Reality* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro. Model pembelajaran ini diharapkan menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan dari penelitian ini diharapkan turut memperkaya wawasan dalam pengembangan model dan metode pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Melalui implementasi model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Augmented Reality*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 9 Bojonegoro. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap alternatif model dan metode pembelajaran yang inovatif. Selain sebagai kontribusi ilmiah, hasil studi ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi serta mendorong peningkatan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum yang berlaku.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bentuk gagasan inovatif bagi sekolah untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa serta mendorong penguatan profesionalisme guru.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi wadah bagi peneliti untuk mengembangkan diri sebagai calon pendidik profesional melalui pemahaman yang lebih mendalam terhadap Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang juga dapat dijadikan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.

## **E. Definisi Operasional**

Agar penelitian ini dapat diobservasi dengan jelas dan menghindari kesalahan dalam penafsiran, peneliti memberikan penjelasan mengenai beberapa istilah yang digunakan melalui definisi operasional yang telah disusun.

### **1. Teks Eksplanasi**

Chaidir (2022) menjelaskan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang menguraikan hubungan sebab-akibat serta rangkaian peristiwa yang berhubungan dengan fenomena di bidang alam dan sosial.

### **2. Siswa SMP**

Menurut Sulasmi (2020), Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah jenjang pendidikan dasar kedua setelah Sekolah Dasar (SD), dengan peserta didik berusia antara 12 hingga 15 tahun.

### 3. *Quantum Learning*

Menurut Lubis dkk. (2020), *Quantum Learning* merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada pengembangan potensi otak dan peningkatan kemampuan belajar melalui teknik yang inovatif dan interaktif.

### 4. *Augmented Reality (AR)*

Aryani dan Fajri (2022) menyatakan bahwa *Augmented Reality (AR)* Suatu bentuk teknologi yang menyatukan berbagai elemen digital ke dalam lingkungan nyata melalui perangkat digital, sehingga menghasilkan tampilan visual dalam bentuk dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D).