

**IMPLEMENTASI MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BACA BAGHASA INDONESIA SISWA KELAS IV UPT SDN 20
TURATEA KABUPATEN JENEPONTO**

Sayyidatul Muthmainnah¹, M.Agus², Aco Karumpa³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar

Sayyidahmuthmainnah9@gmail.com¹, Magus@unismuh.ac.id²,
aco@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

The main problem in this study is how the implementation of augmented reality media in increasing interest in reading Indonesian language of fourth grade students of UPT SDN 20 Turatea, Jeneponto Regency. This study aims to increase students' interest in reading through Augmented Reality media of fourth grade students of UPT SDN 20 Turatea, Jeneponto Regency. This type of research is classroom action research consisting of two cycles where each cycle is carried out for three meetings. The research procedure includes planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects in this study were 24 fourth grade students of UPT SDN 20 Turatea, Jeneponto Regency. The results showed that in the first cycle that was completed individually from 24 students, only 5 or 19% met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) or were in the low category. Classically it has not been met because the average value obtained was 60.4%. Meanwhile, in cycle II, 20 out of 24 students, or 83%, had fulfilled the KKTP (Eligible Card) and classically, the average score obtained was 79.1%, or in the high category. Based on the results of the study above, it can be concluded that learning Indonesian by fourth-grade students at UPT SDN 20 Turatea, Jeneponto Regency through Augmented Reality media has increased.

Keywords: reading interest, augmented reality

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Bagaimana implementasi media *augmented reality* dalam meningkatkan minat baca bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa melalui media *Augmented Reality* siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto. Jenis penelitian ini adalah penelitian

tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus di mana setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto sebanyak 24 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I yang tuntas secara individual dari 24 orang siswa hanya 5 atau 19% yang memenuhi Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) atau berada pada kategori rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 60,4%. Sedangkan pada siklus II di mana dari 24 orang siswa terdapat 20 orang atau 83% telah memenuhi KKTP dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,1% atau berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto melalui media *Augmented Reality* mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Minat Baca, Media *Augmented Reality*

A. Pendahuluan

Bahasa adalah kemampuan setiap individu untuk berinteraksi atau berkomunikasi satu sama lain. Sejalan dengan pendapat Triyawan dkk (2018) yang mengatakan bahwa melalui bahasa manusia akan memperoleh banyak pengetahuan dan dengan penguasaan keterampilan berbahasa maka komunikasi dapat berjalan dengan baik. Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran. Satu dari mata pelajaran

tersebut adalah pelajaran bahasa. Lebih khusus lagi bahasa yang harus diajarkan pada sekolah dasar adalah bahasa Indonesia yang merupakan bahasa pengantar dalam setiap kegiatan pembelajaran (Aghni, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia secara umum bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang terdiri dari empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis Muhammad & Fatimah dalam (Sakina dkk, 2023).

Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia ini makin

menyebabkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia juga hanya jalan di tempat (stagnan) dan cenderung mundur. Berdasarkan beberapa penelitian, penyebab rendahnya budaya baca ini karena masyarakat Indonesia lebih suka menonton televisi (TV), mendengarkan radio, dan bergelut pada dunia maya (internet dan media sosial) dibandingkan membaca buku. Istilahnya, masyarakat Indonesia lebih suka mengirim SMS atau BBM-an, Facebook-an atau Twitter-an dibandingkan membaca buku.

Augmented Reality (AR), merupakan jenis teknologi yang menggabungkan antara objek dunia nyata dengan objek virtual. Beberapa literatur menyatakan adanya keuntungan dan kendala AR dalam skenario yang berbeda. Menurut (Piriyasurawong, 2020) bahwa AR berpengaruh pada signifikan dalam pembelajaran Bahasa pada siswa sekolah dasar. Penemuan (Wen, 2021) dapat meningkatkan energi positif saat belajar, meningkatkan pembelajaran kolaboratif serta menciptakan hasil pembelajaran yang lebih efisien. Pada penelitian ini berkontribusi dalam menguji keefektifan kegiatan AR yang

dirancang khusus dan berfokus pada keterlibatan kognitif siswa, dan mengacu dalam pembelajaran dan berkoelasi terhadap prestasi akademik siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti sebelumnya, informasi tentang kesulitan belajar dengan membaca ditemukan adanya kesulitan belajar yang sering ditemukan siswa sekolah dasar pada siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto bawah, sekitar 85% siswa sekolah dasar melaporkan kesulitan belajar, dengan masalah utama terkait minat membaca dan berbahasa.

Berdasarkan hasil temuan di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengatasi meningkatkan minat baca dengan melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Implementasi Media *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Minat Baca Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto"

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk penelitian Tindakan Kelas. Menurut Kemmis (1988), penelitian tindakan kelas

adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan kelas adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan itu dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi tempat praktik pembelajaran itu dilakukan. Desain penelitian yang dipergunakan berbentuk siklus model Kemmis dan Mc Taggart, siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang di harapkan (Pahleviannur 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini seorang guru melaksanakan PTK di kelas dengan melaksanakan empat komponen kegiatan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam satu siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dengan pelaksanaan penelitian Tindakan Kelas. satu kali evaluasi.

1. Siklus I

Siklus I terdiri atas empat komponen kegiatan yaitu: Perencanaan, Tindakan.

Observasi dan Refleksi:

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti melakukan persiapan. Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri atas 3 kali pertemuan dengan pelaksanaan 1 kali evaluasi. Peneliti dengan dibantu oleh Guru kelas IV mempersiapkan rencana pembelajaran mendalam untuk 3 kali pertemuan pada siklus 1. Rencana pembelajaran mendalam dirancang menggunakan kurikulum merdeka sesuai dengan kurikulum yang digunakan di UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto pada kelas IV dengan materi "Asal-Usul".

Selain itu peneliti juga mempersiapkan media yang akan digunakan sebelum memulai kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan aplikasi atau alat peraga media *Augmented Reality*. Serta membuat pedoman observasi untuk merekam proses pembelajaran di kelas, baik

observasi aktivitas guru maupun observasi aktivitas siswa yang akan di gunakan pada setiap pertemuan dengan menyesuaikan penggunaan media *Augmented Reality*. Perencanaan yang terakhir yaitu mempersiapkan soal tes untuk siswa, yaitu tes yang diberikan pada akhir siklus.

b. Tahap Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan menggunakan media *Augmented Reality*, yang diimplementasikan berdasarkan rencana pembelajaran mendalam yang telah disusun.

Setelah dilakukan uji instrument siklus I pada pertemuan ke III terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality*. Hasil belajar pada siklus I dapat di lihat pada table berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian Essay Siswa Kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto Siklus I

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Siklus I	Keterangan	
				Tuntas (≥ 70)	Tidak Tuntas (≤ 70)
1.	ADN	70	60		✓
2.	AAJK	70	50		✓
3.	ADL	70	50		✓
4.	FR	70	50		✓
5.	AL	70	50		✓
6.	ANA	70	50		✓
7.	CAP	70	60		✓
8.	DMT	70	50		✓
9.	IN	70	60		✓
10.	MR	70	40		✓
11.	MY	70	80	✓	
12.	MAF	70	60		✓
13.	MI	70	60		✓
14.	MR	70	60		✓
15.	MA	70	60		✓
16.	NA	70	60		✓
17.	NAH	70	80	✓	

18.	NAS	70	80	✓	
19.	NSM	70	80	✓	
20.	SNM	70	50		✓
21.	NA	70	60		✓
22.	MAA	70	80	✓	
23.	MAAA	70	50		✓
24.	MS	70	60		✓
Jumlah			1,450	5	19
Rata-rata			60,4		
Ketuntasan belajar				21%	79%

Berdasarkan tabel 4.1 tentang hasil belajar di atas diperoleh data bahwa dari 24 orang siswa, yang memperoleh nilai memenuhi Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sebanyak 5 orang siswa dengan ketuntasan belajar 21% dan yang belum memenuhi nilai ketuntasan sebanyak 19 orang siswa dengan ketuntasan belajar 79%. Sehingga nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar siswa siklus I berdasarkan rumus sebagai berikut:

a. Rata-rata nilai

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{1.450}{24} = 60,4$$

b. Presentase ketuntasan

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{5}{24} \times 100\%$$

$$P = 21\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar, maka dapat diperoleh dan dilihat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I. berdasarkan perhitungan nilai rata-rata sebesar 60,4 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 21%. Untuk lebih jelasnya, presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I dapat di lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Presentase Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Nilai	Jumlah	Presentase Ketuntasan belajar	Kategori ketuntasan belajar
1.	≥70	5	21%	Tuntas
2.	≤70	19	79%	Tidak Tuntas

Dari tabel 4.2 di atas diketahui bahwa media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat membaca siswa

kelas IV siklus I masih tergolong rendah karena jumlah siswa yang memperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 21% dan yang tidak memperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 79%. Untuk penelitian ini dilanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kegiatan akhir, siswa dibawah bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Kemudian siswa berdoa sebelum pulang dan guru mengucapkan salam pertanda pembelajaran berakhir.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berdasarkan hasil pengamatan tabel 4.3 diketahui bahwa masih ada beberapa aspek yang masih belum terlaksana seperti pada pertemuan 1 guru tidak melakukan kegiatan apersepsi namun sudah terlaksana di pertemuan 2. Kemudian, pada pertemuan 2 Guru tidak memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran namun sudah terlaksana di pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes hasil belajar siswa. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut tabel lembar observasi siswa siklus I, yaitu:

Tabel 4.4 Lembar Observasi Siswa Siklus I

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan Ke 1			
		1	2	3	4
1.	Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan melalui penggunaan media <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan minat baca siswa.			✓	
2	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dengan melalui media <i>Augmented Reality</i>			✓	
3	Siswa mampu meningkatkan minat baca dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya.			✓	
4	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi, kemudian guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah penggunaan media <i>Augmented Reality</i>			✓	
5	Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti terkait penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru.			✓	
6	Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal yang dibagikan.		✓		
7	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		

8	Siswa aktif bersama guru menyimpulkan pembelajaran, setelah proses pembelajaran dengan melalui penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dalam meningkatkan minat baca siswa.	✓			
9	Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar		✓		

Tabel 4.5 Lembar Observasi Siswa
Siklus I

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan Ke 2			
		1	2	3	4
1.	Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan melalui penggunaan media <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan minat baca siswa.			✓	
2	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dengan melalui media <i>Augmented Reality</i>			✓	
3	Siswa mampu meningkatkan minat baca dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya.			✓	
4	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi, kemudian guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah penggunaan media <i>Augmented Reality</i>			✓	
5	Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti terkait penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru.			✓	
6	Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal yang dibagikan.		✓		
7	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		
8	Siswa aktif bersama guru menyimpulkan pembelajaran, setelah proses pembelajaran dengan melalui penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dalam meningkatkan minat baca siswa.			✓	
9	Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar			✓	

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ke-1 dan ke-2 Siklus I, pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *Augmented Reality* berjalan dengan baik dan menunjukkan perkembangan. Sejak awal pembelajaran, siswa terlihat siap mengikuti kegiatan belajar. Mereka memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Selama

proses belajar, siswa tampak lebih tertarik membaca dan semangat mengikuti pelajaran. Siswa juga mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya. Saat guru menjelaskan cara penggunaan media *Augmented Reality*, siswa memperhatikan dengan baik. Beberapa siswa mulai berani bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Pada pertemuan ke-2, keaktifan siswa terlihat lebih meningkat dibandingkan pertemuan pertama. Saat mengerjakan tugas, siswa terlihat sungguh-sungguh dan berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu. Di akhir pembelajaran, siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa juga menerima masukan dan arahan dari guru dengan baik. Secara keseluruhan, penggunaan media *Augmented Reality* dapat membantu meningkatkan minat baca, perhatian, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, masih perlu perbaikan pada pertemuan berikutnya agar hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,4 yang berada pada kategori sedang.

Dari segi ketuntasan belajar, terdapat 5 siswa yang tuntas dan 19 siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan tes berupa soal essay yang diberikan oleh guru dan dengan kesalahan dimana siswa belum terlalu lancar membaca. Hal ini terjadi karena siswa masih kurang fokus dalam pembelajaran. Setelah pembelajaran siklus I selesai dilakukan, peneliti mengadakan refleksi permasalahan yang timbul selama pembelajaran siklus I sekaligus merencanakan pelaksanaan tindakan perbaikan yang dilakukan pada proses pembelajaran siklus II.

2. Siklus II

Siklus II terdiri dari empat komponen kegiatan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi:

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti melakukan persiapan pembelajaran lebih baik lagi agar siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran. Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri atas 3 kali pertemuan dengan pelaksanaan 1 kali evaluasi. Peneliti dengan dibantu guru kelas IV mempersiapkan rencana pembelajaran mendalam untuk tiga

kali pertemuan pada siklus II dengan memperhatikan hasil refleksi.

Rencana pembelajaran mendalam menggunakan kurikulum merdeka sesuai dengan kurikulum yang digunakan di UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto pada kelas IV dengan materi "Asal-Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Pembauran Budaya". Perencanaan yang terakhir yaitu mempersiapkan soal tes untuk siswa, yaitu tes diberikan pada akhir siklus.

b. Tahap Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan menggunakan media *Augmented Reality*, yang diimplementasikan berdasarkan rencana pembelajaran mendalam yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan siklus I hanya pada pelaksanaan tindakan siklus II ini terdapat perbaikan yang masih diperlukan dari tindakan siklus I. Setelah dilakukan uji instrumen siklus II pada pertemuan ke III terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality*. Hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian
 Soal Essay Siswa Kelas IV UPT
 SDN 20 Turatea Kabupaten
 Jeneponto Siklus II**

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Siklus I	Keterangan	
				Tunta (≥ 70)	Tidak Tuntas (≤ 70)
1.	ADN	70	60	✓	
2.	AAJK	70	50		✓
3.	ADL	70	50		✓
4.	FR	70	50		✓
5.	AL	70	50	✓	
6.	ANA	70	50	✓	
7.	CAP	70	60	✓	
8.	DMT	70	50	✓	
9.	IN	70	60	✓	
10.	MR	70	40		✓
11.	MY	70	80	✓	
12.	MAF	70	60	✓	
13.	MI	70	60	✓	
14.	MR	70	60	✓	

15.	MA	70	60	✓	
16.	NA	70	60	✓	
17.	NAH	70	80	✓	
18.	NAS	70	80	✓	
19.	NSM	70	80	✓	
20.	SNM	70	50	✓	
21.	NA	70	60	✓	
22.	MAA	70	80	✓	
23.	MAAA	70	50	✓	
24.	MS	70	60	✓	
Jumlah			1,900	20	4
Rata-rata			79,1		
Ketuntasan belajar				83%	16%

Berdasarkan tabel 4.5 tentang hasil belajar di atas diperoleh data bahwa dari 24 orang siswa yang memperoleh nilai memenuhi Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran minimal sebanyak 20 orang siswa dengan ketuntasan belajar 83% dan yang belum memenuhi nilai ketuntasan sebanyak 4 orang siswa dengan ketuntasan

belajar 16%. Sehingga nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar siswa siklus II berdasarkan rumus sabagai berikut:

a. Rata-rata nilai

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{1.900}{24} = 79,1\%$$

b. Presentase ketuntasan

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{24} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar, maka dapat diperoleh dan dilihat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata sebesar 79,1 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 83%. Untuk lebih jelasnya, presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Presentase Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Nilai	Jumlah	Presentase Ketuntasan belajar	Kategori ketuntasan belajar
1.	≥70	20	83%	Tuntas
2.	≤70	4	16%	Tidak Tuntas

Dari tabel 4.6 diketahui bahwa media *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV siklus II sudah mengalami peningkatan karena jumlah siswa yang memperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 83% dan yang tidak memperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 16%.

Jika dilakukan perbandingan antara minat membaca siswa yang dapat dilihat dari data hasil penilaian soal essay siklus I ke siklus II, maka akan tampak adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Meningkatkan minat baca siswa pada uji instrumen siklus I mencapai 21% siswa yang dinyatakan tuntas, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 83% siswa yang dinyatakan tuntas dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan akhir, siswa dibawah bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.

Kemudian siswa berdoa sebelum pulang dan guru mengucapkan salam pertanda pembelajaran berakhir.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berdasarkan hasil pengamatan tabel 4.7 diketahui bahwa semua aspek sudah terlaksana dengan baik sehingga aktivitas belajar menunjukkan peningkatan daripada siklus I.

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh data penelitian dari siklus II berupa data yang berasal dari hasil observasi dan tes hasil belajar siswa. Data yang berasal dari observasi merupakan hasil observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini tabel lembar observasi siswa siklus II, yaitu:

Tabel 4.9 Lembar Observasi Siswa Siklus II

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan Ke 2			
		1	2	3	4
1.	Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan melalui penggunaan media <i>Augmented</i>				✓

	<i>Reality</i> untuk meningkatkan minat baca siswa.				
2	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dengan melalui media <i>Augmented Reality</i>			✓	
3	Siswa mampu meningkatkan minat baca dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya.				✓
4	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi, kemudian guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah penggunaan media <i>Augmented Reality</i>				✓
5	Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti terkait penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru.				✓
6	Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal yang dibagikan.				✓
7	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu				✓
8	Siswa aktif bersama guru menyimpulkan pembelajaran, setelah proses pembelajaran dengan melalui menggunakan media <i>Augmented Reality</i> dalam meningkatkan minat baca siswa.				✓
9	Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar				✓

Tabel 4.10 Lembar Observasi Siswa Siklus II

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan Ke 2			
		1	2	3	4
1.	Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan melalui penggunaan media <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan minat baca siswa.				✓
2	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dengan melalui media <i>Augmented Reality</i>				✓
3	Siswa mampu meningkatkan minat baca dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya.				✓
4	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi, kemudian guru				✓

	menjelaskan bagaimana langkah-langkah penggunaan media <i>Augmented Reality</i>				
5	Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti terkait penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru.				✓
6	Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal yang dibagikan.				✓
7	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu				✓
8	Siswa aktif bersama guru menyimpulkan pembelajaran, setelah proses pembelajaran dengan melalui penggunaan media <i>Augmented Reality</i> dalam meningkatkan minat baca siswa.				✓
9	Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar				✓

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2, pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *Augmented Reality* berjalan sangat baik. Siswa terlihat siap mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, dan lebih antusias saat belajar. Minat baca siswa meningkat serta mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya. Selama kegiatan belajar, siswa juga lebih aktif bertanya, sungguh-sungguh mengerjakan tugas, dan mampu menyelesaikan tugas tepat waktu. Pada akhir pembelajaran, siswa bersama guru menyimpulkan materi serta menerima umpan balik dengan baik. Secara keseluruhan, penggunaan media *Augmented Reality* terbukti efektif meningkatkan

minat baca, perhatian, keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab siswa.

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan tindakan siklus II pada dasarnya sama dengan pada tindakan siklus I, akan tetapi terdapat penekanan yang diberikan adalah bagaimana siswa mampu menyelesaikan tes soal essay dengan membaca materi sebelum menjawab soal yang diberikan.

Siklus II ini sudah mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan siklus I. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai tes siswa setelah diberikan tindakan menggunakan lembar tes soal essay.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa setelah pemberian tindakan selama dua siklus nilai rata-rata peningkatan minat baca siswa melalui penggunaan media *Augmented Reality* siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 60,4 yang apabila dikategorikan kedalam skala lima berada pada kategori sedang dan nilai rata-rata siklus II meningkat menjadi 79,1 yang apabila dikategorikan kedalam skala lima berada pada

kategori sangat tinggi. Hal ini berarti terjadi peningkatan minat baca siswa melalui penggunaan media *Augmented Reality* pada siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto.

Peningkatan minat baca melalui penggunaan media *Augmented Reality* siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto juga diperkuat dari hasil analisis deskriptif pengkategorian ketuntasan belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar setelah pemberian tindakan selama dua siklus. Siswa dikatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh siswa sudah mencapai nilai 80. Pada siklus I dari 24 orang siswa, yang memperoleh nilai memenuhi Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sebanyak 5 orang siswa dengan ketuntasan belajar 21%. Dan siklus II meningkat menjadi 20 orang siswa dengan ketuntasan belajar 83%. Yang tuntas memahami minat baca melalui penggunaan media *Augmented Reality* siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto. Hal ini sejalan dengan teori (Sari, 2022) menjelaskan *Augmented Reality* (AR) adalah

teknologi yang memungkinkan anda menggabungkan situasi nyata dan virtual secara bersamaan dan melihatnya secara real time. Teknologi *Augmented Reality* ini diharapkan mampu menjadi inovasi serta pengalaman dalam belajar yang baru pada memahami dan mempelajari pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil analisis data penilaian soal essay menunjukkan presentase ketuntasan belajar minat baca siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jeneponto dengan menggunakan media *Augmented Reality*, pada siklus I sebesar 21% Hal ini disebabkan karena adanya penggunaan media *Augmented Reality* yang ditunjukkan kepada siswa oleh peneliti. Sehingga hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 60,4 yang masih termasuk kategori sedang. Dan siklus II sebesar 83%. Setelah diberikan tes akhir siklus II, nilai rata-rata yang dicapai yaitu 79,1 yang sudah termasuk kategori sangat tinggi dibandingkan dengan akhir siklus I. Presentase ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa minat baca dengan menggunakan media *Augmented Reality* mengalami

peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat baca siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jenepono. Hal ini dapat dilihat pada siklus I yang tuntas secara individual dari 24 orang siswa hanya 5 atau 19% yang memenuhi Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) atau berada pada kategori rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 60,4%. Sedangkan pada siklus II di mana dari 24 orang siswa terdapat 20 orang atau 83% telah memenuhi KKTP dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,1% atau berada dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan mencapai kemampuan belajar yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M. dkk, 2021. Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia). Yayasan Ahmar Cendekian Indonesia.
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-teori pendidikan dan pengaruhnya terhadap pembelajaran bahasa abad ke-21. *Journal of Education Research*, 4(3), 112–120. Retrieved from <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/761>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Prinsip pembelajaran multimedia di berbagai lingkungan belajar: tinjauan sistematis. *Lingkungan Belajar Cerdas*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Elsiyana, I. W., Goreti, M., Kristiantari, R., & Werang, B. R. (2025). Instructional Media Big Book Literacy Based Indonesian Narrative Text to Improve Elementary School Students ' Reading Comprehension Skills. 9, 82–92.
- Juliati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD NEGERI 1 LANGSA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (3), 578-597.

- Mayer, R. E. (2002). Pembelajaran Multimedia. Laporan Tahunan Psikologi Pendidikan di Jepang, 41(0), 27–29. https://doi.org/10.5926/arep.j1962.41.0_27
- Mayer, R. E. B. T.-P. of L. and M. (2002). Multimedia learning (Vol. 41, pp. 85–139). Academic Press. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6)
- Morfidi, E., & Iatraki, G. (2025). Improving Reading Ability Using Augmented Reality.
- Na, H., & Yun, S. (2024a). The effect of augmented reality on K-12 students' motivation: a meta-analysis. In Educational Technology Research and Development (Vol. 72, Issue 6). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10385-7>
- Na, H., & Yun, S. (2024b). The effect of augmented reality on K-12 students' motivation: a meta-analysis. In Educational technology research and development (Issue June). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10385-7>
- Pahleviannur, Rizal Saringatun Mudrikah. 2022. Penelitian Tindakan Kelas.
- Pitoyo, A. (2020). A Meta-Analysis: Factors Affecting Students' Reading Interest in Indonesia. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 7(7), 83. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i7.1727>
- Prasetya, F., Fortuna, A., Dwinggo, A., Rawas, S., Mystakidis, S., & Ema, R. (2024). Social Sciences & Humanities Open The impact of augmented reality learning experiences based on the motivational design model: A meta-analysis. Social Sciences & Humanities Open, 10(February), 100926. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100926>