

## Penerapan Metode Joyfull Learning Berbantuan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kendal Mapel Bahasa Jawa

Fitri Dian Setyorini  
SMA Negeri 1 Kendal

Korespondensi penulis : [fitridiansr.1986@gmail.com](mailto:fitridiansr.1986@gmail.com)

**Abstract.** *This research generally aims to improve the learning outcomes of class X-L students of SMAN 1 Kendal for the 2022/2023 academic year by implementing augmented reality-based multimedia learning. And it specifically aims to make students able to achieve learning objectives by producing a minimum KKTP score of 70 and at least 80% of the total students are able to achieve this minimum limit. The research method used in this research is the Classroom Action Research Method or better known as PTK. The CAR method is the process of assessing learning problems in the classroom through self-reflection in an effort to solve these problems by taking planned actions in real situations and analyzing the impact of these treatments. The results of research conducted on class X-L students of SMAN 1 Kendal, the application of Augmented Reality-based learning media with the concept of Joyful Learning can improve student learning outcomes, especially geguritan stinging material. That the application of multimedia presentation learning media can improve student learning outcomes in Javanese language subjects, especially in geguritan's nyerat material.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Classroom Action Research Methods, Joyful Learning. multimedia.*

**Abstrak.** Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-L SMAN 1 Kendal tahun ajaran 2022/2023 dengan menerapkan pembelajaran multimedia berbasis augmented reality. Dan secara khusus bertujuan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan menghasilkan nilai KKTP minimal 70 dan minimal 80% dari total siswa mampu mencapai batas minimal tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas atau lebih dikenal dengan nama PTK. Metode PTK adalah proses menilai masalah pembelajaran di kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan mengambil tindakan terencana dalam situasi nyata dan menganalisis dampak dari perlakuan tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X-L SMAN 1 Kendal, penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dengan konsep Joyfull Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi nyerat geguritan. Bahwa penerapan media pembelajaran penyajian multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa jawa khususnya pada materi nyerat geguritan.

**Kata kunci:** Augmented Reality, Joyfull Learning. Metode Penelitian Tindakan Kelas, Multimedia pembelajaran.

### LATAR BELAKANG

Perkembangan kajian teknologi pendidikan menghasilkan berbagai konsep dan praktek pendidikan yang banyak memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, teknologi pendidikan memperkuat dalam merekayasa berbagai cara dan teknik mulai dari tahap desain, pengembangan, pemanfaatan berbagai sumber belajar, implementasi, dan penilaian program serta hasil belajar.

SMA Negeri 1 Kendal merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah di Kabupaten Kendal yang memiliki misi antara lain meningkatkan pelayanan dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka mendukung kelancaran proses belajar mengajar untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan belum cukup berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia sangat dibutuhkan di sekolah karena multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik serta dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang dapat membantu pengajar.

Bahasa Jawa menjadi salah satu mata pelajaran muatan lokal yang wajib diajarkan pada kurikulum sekolah dasar hingga menengah atas di Provinsi Jawa Tengah. Dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi “Nyerat Geguritan”, terkadang siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat pada pelajaran Bahasa Jawa, sehingga suasana kelas cenderung pasif, sedikit sekali siswa yang bertanya pada guru meskipun materi yang diajarkan belum dapat dipahami. Kejenuhan siswa ini menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan beberapa siswa tidak dapat mencapai batas KKM yang ditentukan.

Hasil analisis guru MGMP mata pelajaran Bahasa Jawa di SMA N 1 Kendal, ternyata rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang menyangkut materi “nyerat geguritan”, akibat rendahnya pemahaman konsep-konsep geguritan dan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa. Oleh sebab itu, diperlukan suatu usaha untuk mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Jawa di kelas dengan menerapkan pendekatan dan metode yang tepat.

Menyadari fenomena yang demikian, maka guru sebagai pendidik perlu menerapkan metode yang lebih menarik dalam menyampaikan materi Bahasa Jawa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Metode inilah yang kemudian dapat dimanfaatkan dalam usaha pengembangan media pembelajaran siswa agar lebih menarik dan dapat merangsang keinginan anak untuk belajar Bahasa Jawa.

Paradigma pembelajaran telah berkembang dengan berbagai macam teori. Diantara berbagai konsep tersebut, salah satunya adalah konsep *Joyful learning*. Konsep ini menekankan pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat belajar (*joyful learning*). Konsep *joyful learning* merupakan sistem pembelajaran yang berusaha membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan dari siswa.

Penelitian ini, secara umum bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-L SMAN 1 Kendal tahun ajaran 2022/2023 dengan menerapkan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Dan secara khusus bertujuan agar siswa mampu mencapai tujuan

pembelajaran dengan menghasilkan nilai minimal KKM 70 dan sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa mampu mencapai batas minimal tersebut

## **KAJIAN TEORITIS**

### **a. Multimedia Pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai media pendidikan, yakni alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat diartikan dengan sebutan media instruksional edukatif. Artinya, Media instruksional edukatif berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. Media instruksional edukatif adalah media yang digunakan dalam proses intruksional (belajar mengajar) untuk mempermudah pencapaian tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat mendidik (Muthohir dkk., 2020).

### **b. Konsep Joyfull Learning**

*Joyful Learning* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman dari pihak-pihak yang sedang berada dalam proses belajar mengajar (Nurfalaq Syarif dkk., 2022). Di sini terdapat keterikatan cinta dan kasih sayang antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik. Keterikatan hati di dalam proses belajar mengajar akan membuat masing-masing pihak berusaha memberikan yang terbaik untuk menyenangkan pihak lain. Guru dengan semangat menggebu-gebu akan berusaha optimal memimpin kelas dengan cara yang paling menarik, sedangkan peserta dengan antusias dan berlomba-lomba ikut aktif ambil bagian dalam setiap kegiatan. Dengan demikian, *Joyful Learning* menjadi sarana yang membuat guru maupun peserta didik menjadi betah menjalani sesi demi sesi pelajaran sehingga hasilnya akan maksimal (Azizah dkk., 2019).

Jadi dapat dikatakan bahwa prinsip dasar dari konsep *joyful learning* adalah menimbulkan antusiasme, kemandirian dan motivasi siswa sehingga anak dapat menikmati pelajaran yang diberikan.

### **c. Augmented Reality**

*Augmented Reality* (AR) merupakan pengembangan teknologi yang dapat menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata dengan memproyeksikannya secara *realtime* (Meilindawati dkk., 2023).

#### **d. Hasil Belajar**

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahannya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu (Azizah dkk., 2019).

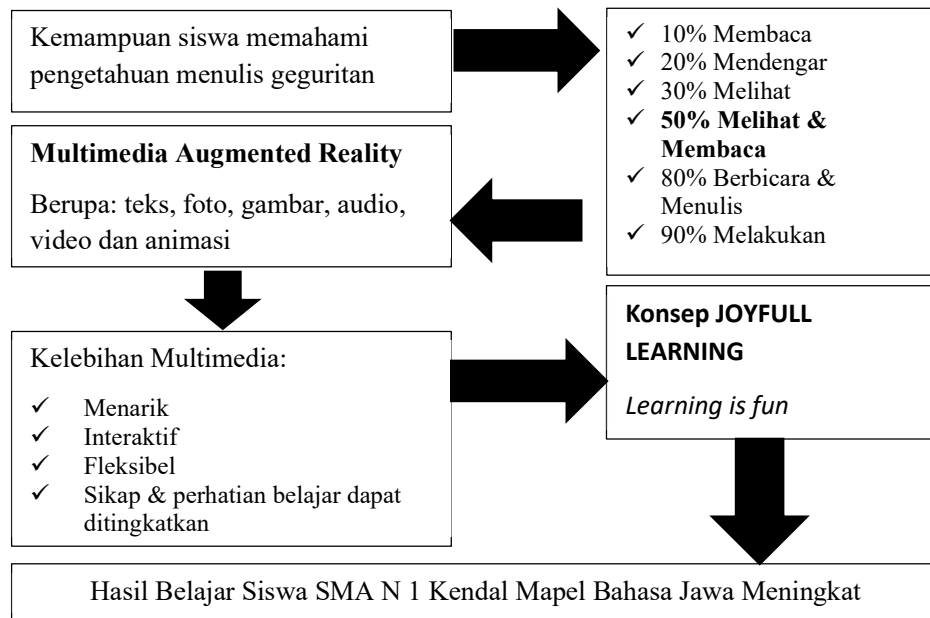
#### **Kajian Penelitian yang Relevan.**

Berikut kajian-kajian relevan yang penulis catut dari hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang sedang penulis kaji guna mendukung penyusunan penelitian tindakan kelas ini:

Penerapan Media Augmented Reality pada Pembelajaran IPA untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa (Raras Djati dkk., 2022), Aktualisasi dan Penciptaan Geguritan sebagai Media Pembelajaran di Pasraman Wisnu Sakti desa Tambakan Klaten (Supriyadi dkk., 2021), Penerapan Joyfull Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 3 Pati (Dewi & Prihatnani, 2022).

## Kerangka Berpikir

Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini:

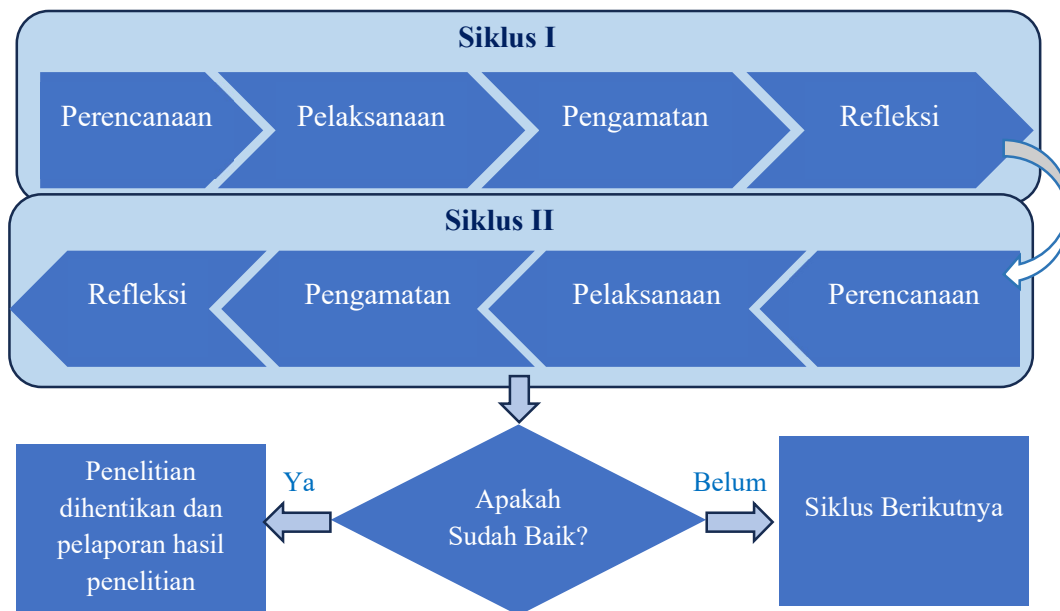


Gambar 1. Kerangka Berfikir

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Classroom Action Research Method* atau lebih dikenal dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Metode PTK ini merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Ferdika dkk., 2020). Kegiatan PTK memiliki beberapa siklus, setiap siklus memiliki beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

## Desain Siklus PTK



**Gambar 2.** Desain Siklus PTK

### Subyek yang terlibat dalam penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Kendal, kelas X-L Semester Genap tahun ajaran 2022/2023

### Tahapan Intervensi Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus pada *materi nyerat geguritan*. Hal ini dimaksudkan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang telah diberikan tindakan. Bila pada siklus I terdapat perkembangan, maka kegiatan penelitian pada siklus II diarahkan pada kegiatan perbaikan dan penyempurnaan terhadap hal-hal yang dianggap kurang pada siklus I

### Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Tingkat keberhasilan setiap siklus adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dinyatakan dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dinyatakan dengan menggunakan analisis yang bersifat naratif, sedangkan data kuantitatif dinyatakan dengan angka rata-rata perolehan nilai siswa. Jika nilai rata-rata siswa mencapai 70 dan sebanyak 80% siswa sudah mendapat nilai 70, maka penelitian dapat dikatakan berhasil. Apabila target tersebut belum tercapai perlu dilakukan refleksi ulang untuk melakukan tindakan selanjutnya,

yaitu dengan mengobservasi kembali. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai target yang ditentukan tercapai atau sampai titik jenuh siswa.

### Data dan Sumber Data

Data yang diperoleh berupa nilai tes hasil belajar siswa yang mencakup penguasaan materi *nyerat geguritan* serta respon siswa terhadap media presentasi berbasis *augmented reality* yang diberikan. Di bawah ini adalah data dan sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini:

**Tabel 1.** Data dan sumber data penelitian

No	Data	Sumber Data	Instrumen yang digunakan
1	Aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran	Siswa kelas X-L dan Guru Bahasa Jawa	Lembar observasi
2	Nilai tes hasil belajar pada setiap siklus	Siswa kelas X-L	Tes kognitif
3	Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Augmented Reality	Siswa kelas X-L	Angket respon siswa
4	Pendapat siswa selama mengikuti proses pembelajaran	Siswa kelas X-L	Lembar wawancara

### Analisis Data dan Intrepetasi Hasil Analisis

Sebelum melakukan analisis data, peneliti memeriksa kembali kelengkapan data dari berbagai sumber. Kemudian analisis data dilakukan pada semua data yang sudah terkumpul, yaitu berupa hasil wawancara, hasil angket, hasil observasi, hasil tes siswa dan catatan komentar observer pada lembar observasi. Semua data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Untuk menganalisis tes hasil belajar siswa digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan Mean atau rata-rata hasil belajar siswa

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

- b. Menentukan persentase ketuntasan kelas

$$\% \text{ Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Untuk menganalisis setiap indikator aktivitas siswa, aktivitas guru dan angket digunakan teknik analisis secara deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{s} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase aktivitas belajar

f : frekuensi siswa yang melakukan indikator aktivitas belajar

s : jumlah siswa yang hadir

### Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil atau siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada materi *nyerat geguritan* dengan berbantuan media *Augmented Reality* apabila mencapai indikator-indikator di bawah ini:

- Nilai rata-rata kelas mencapai ketuntasan kriteria minimal belajar sebesar 70.
- Siswa mencapai ketuntasan kriteria minimal belajar sebesar 70 sebanyak 80%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan tahapan 2 siklus dan didapatkan hasil sebagai berikut:

### Siklus I

**Tabel 2.** Hasil Siklus I

<b>Perhitungan rata-rata hasil belajar</b>	
Rata-rata =	$\frac{\text{Total Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}}$
Rata-rata =	$\frac{2709,99}{36}$
Rata-rata =	75,2775
<b>Perhitungan persentase ketuntasan kelas</b>	
Rata-rata =	$\frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$
Rata-rata =	$\frac{24}{36} \times 100\%$
Rata-rata =	69%



## Siklus II

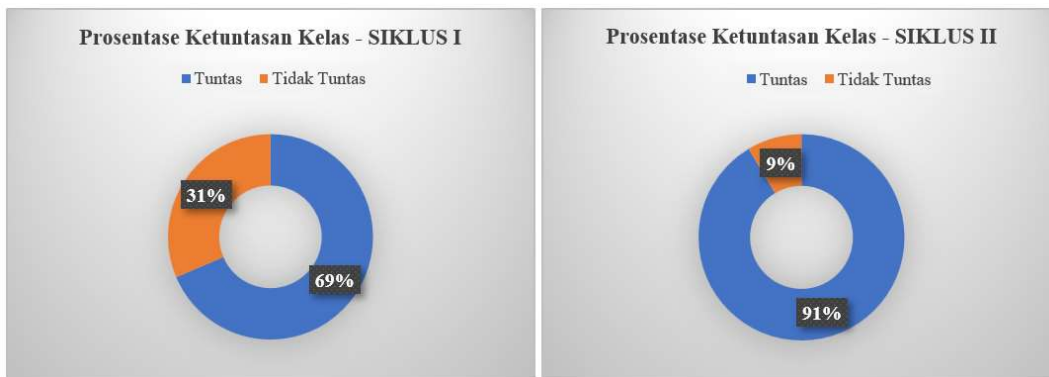
Tabel 3. Hasil Siklus II

Perhitungan rata-rata hasil belajar	
Rata-rata =	$\frac{\text{Total Keseluruhan}}{\text{Jumlah Siswa}}$
Rata-rata =	$\frac{2826,45}{36}$
Rata-rata =	83,24139

Perhitungan persentase ketuntasan kelas	
Rata-rata =	$\frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$
Rata-rata =	$\frac{32}{36} \times 100\%$
Rata-rata =	91%

Berikut data tabel 2 dan 3 diatas, disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 3. Presentase ketuntasan kelas Siklus I & Siklus II

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas X-L SMA Negeri 1 Kendal, penerapan media berbasis *Augmented Reality* pada materi *nyerat geguritan* dengan konsep *joyfull learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata tes hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 75,27 dengan jumlah ketuntasan kelas sebesar 69%. Kemudian nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 83,24 dengan jumlah ketuntasan kelas sebesar 91% pada siklus II. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mapel Bahasa Jawa khususnya pada materi *nyerat geguritan*.

## Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari materi *nyerat geguritan* dapat dipertimbangkan oleh guru.

## DAFTAR REFERENSI

- Azizah, N., Jariyah, A., Arianti, W., & H, N. S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JOYFULL LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL KELAS VII-I SMPN 1 KEDUNGWARU TULUNGAGUNG. *Transformasi*, 3(1), 43–52.
- Dewi, K. C., & Prihatnani, E. (2022). Penerapan Joyful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 3 Pati. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 8(2), 115–124. <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i2.5991>
- Ferdika, Suardana, M., & Rosyadi, M. I. (2020). PENINGKATAN MINAT BACA DAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI METODE QUANTUM TEACHING PADA SISWA KELAS IV SDN 03 WIROTAMAN KECAMATAN AMPELGADING KABUPATEN MALANG. *Adi Widya : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 181–189. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Meilindawati, R., Hidayah, I., & Universitas Negeri Semarang, P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edumath*, 9(1), 55–62.
- Muthohir, M., Jannah, M., & Silalahi, F. D. (2020). PENERAPAN KONSEP ENJOYFULL LEARNING MENGGUNAKAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KIMIA PADA MATERI HUKUM-HUKUM DASAR KIMIA DAN STOIKIOMETRI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI MAN 1 GROBOGAN). *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(1), 28–38. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/page28>
- Nurfalaq Syarif, M., Wahyuni, N., Mulyadi Prasetyo, M., & Wirda, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 102–116.
- Raras Djati, W., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). PENERAPAN MEDIA AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 167–172.
- Supriyadi, Dewi Ayu Wisnu Wardani, & Sujaelanto. (2021). AKTUALISASI DAN PENCIPTAAN GEGURITAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI PASRAMAN WISNU SAKTIDESA TAMBAKAN, KECAMATAN JOGONALAN, KABUPATEN KLATEN. *Widya Aksara*, 26(1), 40–57.