

STUDI LITERATUR TENTANG PEMANFAATAN PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGUASAI BAHASA BAGI PESERTA DIDIK

Andi Cahyo Handoko¹⁾, Ari Setyorini²⁾

¹⁾SMAN 1 Adiluwih, ²⁾SMK Pangudi Luhur Seputih Mataram

Email: andicahyo916@gmail.com

Abstract

This study describes the use of augmented reality as an effort to improve students' language skills. The research method used in this study is a literature study method, which is more precise by using content analysis techniques. This research concludes that augmented reality can be used to facilitate the language learning process. The process of understanding language can be easily done with the help of augmented reality.

Keywords: *Augmented Reality, Language*

Abstrak

Penelitian ini menjelaskan tentang pemanfaatan penggunaan augmented reality sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menguasai bahasa peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur lebih tepatnya dengan menggunakan teknik analisis konten. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa *augmented reality* dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran bahasa. Proses memahami bahasa dapat dengan mudah dilakukan dengan bantuan dari *augmented reality*.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Bahasa.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan perkembangan peserta didik. Pendidikan yang baik merupakan pendidikan yang tersusun secara sistematis. Pendidikan yang tersistematis tidak hanya mencakup pada pendidikan yang disusun dengan penuh tanggung jawab dan terencana saja, tetapi pendidikan yang sistematis merupakan pendidikan yang mampu menyikapi perkembangan zaman.

Pada era perkembangan teknologi saat ini banyak penemuan-penemuan yang telah hadir dan memiliki manfaat. Salah satu penemuan yang ada di era perkembangan

teknologi saat ini adalah *augmented reality*.

Augmented Reality (AR) dapat didefinisikan sebagai suatu teknologi yang mampu mengintegrasikan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang lebih nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real time*. AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak atau hal yang belum jelas untuk dilihat guna pemahaman dan struktur suatu model objek (Mustaqim, 2016).

Pemanfaatan *augmented reality* juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Secara sederhana

dengan menggunakan sistem Augmented Reality dapat memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi dengan informasi 3D, objek dan peristiwa dengan cara alami. Hal ini berarti *augmented reality* dapat membangun lingkungan belajar dimana obyek belajar disajikan secara virtual ataupun maya dalam lingkungan nyata di sekitar peserta didik (Saputri, 2017). Penggunaan *augmented reality* dalam membantu penyampaian materi akan membuat pembelajaran berlangsung dengan interaktif dan menyenangkan (Nurmanto, 2020).

II. METODE

Penelitian ini menggunakan desain metode penelitian studi literatur (*literature study*). Studi literatur merupakan penelitian yang berusaha untuk mengumpulkan data pustaka yang dilakukan secara terstruktur, sistematis, analitis, objektif, dan kompleks tentang penggunaan *augmented reality* dalam pengembangan kemampuan berbahasa. Data yang dihimpun merupakan data sekunder yang hanya berasal dari jurnal yang telah dibuat oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *content analysis* (analisis konten). Proses menganalisis data diawali dengan menghimpun data terlebih

dahulu. Proses pencarian data dibatasi dengan batas tahun jurnal diterbitkan yaitu maksimal 10 tahun. Setelah itu, data yang sudah dihimpun dianalisis untuk dicari yang paling relevan. Lalu, hasil temuan dimasukan ke dalam studi literatur. Namun, dengan catatan data yang dimasukan hanya data-data yang penting dan relevan saja.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *augmented reality* dapat bermanfaat dalam hal untuk mempermudah proses pembelajaran bahasa. Gambaran umum bagaimana *augmented reality* ini bekerja untuk mempermudah proses pembelajaran bahasa yaitu dengan cara *augmented reality* dapat memvisualisasikan sebuah benda lalu diberikan keterangan benda tersebut bernama apa dalam sebuah bahasa tertentu. Penggunaan *augmented reality* ini bermanfaat untuk bermacam jenis pembelajaran bahasa seperti bahasa Inggris, bahasa tradisional, dan bahasa Indonesia. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menggunakan *augmented reality* dengan merujuk pada sejumlah hasil penelitian dan kajian dalam penerapan *augmented reality* di pendidikan beberapa hal dapat disusun suatu hipotesa bahwa pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat mempengaruhi penguasaan kosa-kata siswa dan hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis *augmented reality* berbeda secara

signifikan dengan pembelajaran konvensional. Sebagai contoh pemanfaatan *augmented reality* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dirancang atau disusun cara siswa untuk memperoleh pengetahuan tentang kosakata bahasa Inggris yang dijelaskan dalam gambar (Saputri, 2017).

Proses penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran bahasa Inggris bertujuan untuk membantu peserta didik dalam upaya untuk menguasai pemahaman kosakata dalam bahasa Inggris dengan mudah serta cepat. Augmented reality akan membantu guru dalam pemberian materi ataupun media pembelajaran yang menarik dan berbeda dari biasanya. Penelitian yang dilakukan oleh Mokodompit, dkk. *augmented reality* diaplikasikan menggunakan android. Penelitian tersebut difokuskan kepada peserta didik anak usia dini. Pada proses penggunaannya *Augmented reality* akan sangat bermanfaat bagi usernya, yaitu dapat melihat objeknya secara langsung dalam bentuk digital atau 3D dan beberapa kalimat yang bisa dipelajari dan kalimat tersebut juga dalam bentuk visual 3D menyertai objek yang ada. Pada penelitian tersebut disain augmented reality diselesaikan menggunakan metode *multimedia development life cyle* dan melalui aplikasi blender 3D, *unity*, dan juga *Vuforia Developer*. Aplikasi pembelajaran tersebut merupakan program yang dibuat sebagai alat dan bahan yang memiliki

fungsi untuk mengakomodasi kegiatan belajar peserta didik. Beberapa aplikasi tersebut dapat membantu atau mengakomodasi peserta didik usia dini untuk belajar bahasa Inggris dengan melihat objek serta kalimat penjelas dari objek tersebut secara detail. Jadi, peserta didik akan tertarik saat proses belajar berlangsung dan peserta didik dapat memahami dengan mudah materi belajar bahasa yang sedang diajarkan oleh guru (Mokodompit, dkk., 2021).

Augmented reality dapat digunakan untuk menyukseskan proses belajar bahasa daerah, salah satunya bahasa Tontemboan. Bahasa Tatemboan merupakan bahasa yang digunakan oleh salah satu etnis di pulau Sulawesi, lebih tepatnya Sulawesi Utara. Pembelajaran Bahasa Tontemboan menjadi lebih menarik dengan menggunakan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Tontemboan berbasis *augmented Reality*. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Tontemboan Berbasis Augmented Reality dapat membantu anak-anak mempelajari Bahasa Tontemboan. Tes yang mengukur sikap dan pendapat pengguna dengan menggunakan skala Likert mendapat skor 93,125% atau masuk dalam indeks, namun aplikasi ini mendukung proses pembelajaran untuk pembelajaran Totembo dan sangat dapat untuk memberikan pengalaman baru yang lebih menarik daripada pembelajaran

tradisional. Proses pembelajaran (Suprpto et al., 2018).

Augmented reality juga dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa asing, yaitu bahasa Arab. Hal ini ditunjukkan dalam sebuah penelitian oleh Forzan et al. (2020). riset. Kami bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan teknologi AR. Isinya diambil dari kitab berbahasa Arab “Durusullughah Al-Arabiyah” karya KH. Imam Zarkasi dan Imam Shuvani selaku Trimurti pendiri KH.Pondok Modern Darussalam Gontor. Media ini berbasis Android dan dibuat menggunakan *tools seperti Blender 3D, Corel Draw, dan Unity 3D*. Aplikasi berjalan pada *smartphone* dengan spesifikasi minimal Android OS 4.0 versi Jelly Bean, ukuran layar 4 inci, RAM 512 MB, ruang penyimpanan minimal 200 MB dan kamera belakang 13 MP.

Hasil penelitian dengan menggunakan teknologi AR ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran bahasa Arab UNIDA Gontor dan membantu mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab di sekitar kampus Pesantren dan untuk masyarakat umum. Teknologi lain seperti virtual reality dapat digunakan untuk pengembangan masa depan (Fauzan, et al., 2020).

IV. SIMPULAN

Augmented reality dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menguasai bahasa peserta didik. Secara sederhana augmented reality dapat memvisualisasikan objek beserta kata yang dapat membuat pemahaman tentang apa nama objek tersebut dalam bahasa tertentu. Penggunaan augmented reality dalam membantu penyampaian materi akan membuat pembelajaran berlangsung dengan interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *augmented reality* ini bermanfaat bermacam jenis pembelajaran bahasa seperti bahasa Inggris, bahasa tradisional, dan bahasa Indonesia. Penggunaan augmented reality selalu diciptakan melalui perantara aplikasi yang dapat diakses di android peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ady Fauzan, Dihin Muriyatmoko, Shoffin Nahwa Utama. 2020. Penerapan teknologi augmented reality padamedia pembelajaran bahasa arab: durus al-lughah jilid 1. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 4 (1).
- Atmajaya, Dedy. 2017. Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*. 9 (2)
- Azizah, dkk. 2020. STEAM berbantuan augmented reality untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun.

*Research in Early Childhood
Education and Parenting.* 1(1)

Gunawan, Rakhmad. 2020. Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak.* 1 (1), 36-42.

Habrian YO Suprpto, Arie SM Lumenta, Brave A Sugiarso. 2018. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Tontemboan Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika.* 13 (4).

Ismawati, dkk. 2021. Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer).* 8 (6), 315-322.

Mokodompit, dkk. 2021. *Augmented Reality Applications for Learning English in Elementary School Children.* *Jurnal Teknik Informatif.* 6 (1).

Mustaqim, Ilmawan. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajan. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan* 13 (2), 174-183.