

## STUDI LITERATUR: PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK

Desi Septriyanti<sup>1)</sup>, Emi Lestari<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>SMP PGRI 6 Bandar Lampung, <sup>2)</sup>SMP Kristen 2 Bandarjaya  
Email: desyifanayla84@gmail.com

### *Abstract*

*Learning media plays a very important role in the learning process in the classroom. Learning media serves as an intermediary for educators to provide learning materials to students. By choosing the right media, learning can take place effectively and efficiently. In addition, rapid technological developments also affect the media used for learning. Along with these developments, learning media emerged. Augmented reality is a learning media that can be used to increase students' interest in learning. In addition, AR also helps students to improve their learning needs through scientific learning methods.*

**Keywords:** *augmented reality, scientific learning, interest to learning.*

### **Abstrak**

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara bagi pendidik untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan memilih media yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat juga mempengaruhi media yang digunakan untuk pembelajaran. Seiring dengan perkembangan tersebut muncullah media pembelajaran. *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, AR juga membantu siswa untuk meningkatkan kebutuhan belajarnya melalui metode pembelajaran saintifik.

**Kata kunci:** *augmented reality, pembelajaran saintifik, minat belajar.*

### **I. PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi wadah bagi siswa untuk membentuk karakter, kecerdasana, dan kreatifitas siswa. Untuk mencapai hal tersebut tentunya sekolah juga memerlukan tenaga pendidik yang berkualitas dan media serta metode pembelajaran yang sesuai. Pada era perkembangan teknologi saat ini, tentunya generasi muda mampu dengan mudah menggunakan dan mendapat kemudahan dalam mengaksesnya. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan juga harus

bervariasi dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada (Endra dkk., 2020).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang memenuhi kebutuhan abad 21, dimana kreativitas dan keterampilan komunikasi sangat dibutuhkan saat ini. Kurikulum 2013 oleh karena itu dirancang untuk menggunakan pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk menumbuhkan kreativitas dan keterampilan komunikasi pada siswa. (Irfansyah, 2017).

Saat ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, guru masih banyak

menegggunakan media ajar berupa buku dalam menyampaikan materi. Sedangkan telah diketahui bersama bahwa buku teks sendiri memiliki kelemahan diantaranya yaitu ketidaksesuaian desain buku dengan kurikulum, bahan ajar terkesan biasa dan membosankan, pelatihan terbatas karena keterbatasan ukuran buku (Mustaqim, 2017).

Proses pembelajaran di kelas harus interaktif, menantang, menantang dan memotivasi. Hal ini memberikan ruang lebih kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan minat dan bakatnya.. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia seorang pendidik merupakan fasilitator bagi siswa. Selain itu pendidik juga harus mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang membuat siswa merasa senang sehingga memacu untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga mempengaruhi situasi pembelajaran. Dengan media yang sesuai maka pendidik dapat menhidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan materi dapat tersampaikan dengan baik (Saputri, 2017).

*Augmented reality* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia dan berpotensi untuk menginspirasi dan memotivasi siswa untuk menggali minat, bakat dan kedalaman materi yang ada. Potensi tersebut hadir sebagai hasil dari keunggulan

media ini, yakni mampu memaparkan konsep melalui simulasi 3D, yang mendukung pembelajaran *HOTS* dapat mendukung kegiatan belajar siswa (Mustaqim, 2017). Dengan keunggulan tersebut, maka media AR tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran saintifik siswa.

## II. METODE

Survei ini menggunakan metode penelitian kepustakaan. Penelitian ini menggunakan metode survei literatur. Mendes, Wohlin, Felizardo & Kalinowski (2020) menemukan bahwa penelitian ini meninjau literatur dan digunakan untuk mengatasi masalah yang dianalisis serupa. Snyder (2019) menunjukkan bahwa studi kepustakaan adalah metodologi penelitian yang bertujuan mengekstraksi esensi penelitian sebelumnya sesuai dengan topik yang dibahas dan menganalisis esensi dari teks yang berbeda oleh para ahli. (Zulfahmi & Wibawa, 2020).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran *argumented reality* dapat menambah minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan penekatan saintifik. Dari hasil penelitian juga ditemukan beberapa kelebihan media *augmented reality* sehingga mendukung serta mempermudah

pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Keinginan siswa untuk belajar dapat dipengaruhi oleh pembelajaran yang interaktif. Apabila guru mengemas pembelajaran dengan sangat menarik dan melibatkan keaktifan siswa, maka minat siswa dalam belajar pun semakin tinggi. Media pembelajaran *augmented reality* merupakan salah satu media yang dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif. Dengan media tersebut siswa diajak untuk berpikir kritis dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Suprihatiningrum (2013:75), mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan terencana yang mengikutsertakan informasi dan lingkungan guna mempermudah siswa dalam belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang disusun oleh pendidik dengan melibatkan sumber ajar, bahan ajar, informasi, dan lingkungan guna mewujudkan proses belajar yang dapat mengembangkan potensi peserta didik, keterampilan, pengetahuan, dll (Sumayasa dkk., 2015).

Pendekatan saintifik digunakan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa aktif memahami hukum, konsep, atau prinsip dalam fase observasi guna mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menarik kesimpulan.

Pendekatan ini dirancang untuk membantu siswa memahami bahwa informasi

dapat datang dari mana saja dan diberikan oleh siapa saja karena mereka menggunakan pendekatan ilmiah untuk memahami dan memahami materi yang berbeda. Kondisi pembelajaran yang diciptakan oleh karena itu ditujukan untuk merangsang siswa untuk secara aktif terlibat dalam penelitian (Sumayasa dkk., 2015).

Minat belajar siswa dapat ditingkatkan berdasarkan beberapa manfaat pembelajaran saintifik dan hubungannya dengan media pembelajaran *augmented reality*. Oleh karena itu peneliti sampai pada kesimpulan bahwa pembelajaran saintifik sangat cocok menggunakan media ini untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Ilmawan (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran *augmented reality* mendukung imajinasi siswa dengan memvisualisasikan yang abstrak dan dapat meningkatkan minat belajar mereka. Pemanfaatan media tersebut juga membantu siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi suatu masalah pada kehidupan sehari-hari (Mustaqim, 2016).

Bintoro (2019) dalam penelitiannya disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* dengan mudah diterima oleh siswa dan guru. Media tersebut dapat digunakan dengan menginstal aplikasinya melalui gawai dan dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran dengan menggunakan buku panduan yang telah disediakan (Setyawan & Fatirul, 2019).

Dalam penelitiannya yang dilakukan pada tahun 2020, Zulfahmi menemukan bahwa media pembelajaran augmented reality dapat digunakan sebagai wahana untuk memotivasi siswa untuk belajar, terbukti dengan respon positif siswa terhadap pembelajaran. (Zulfahmi & Wibawa, 2020).

Aryani, dkk. 2019 menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing menggunakan media *augmented reality* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan mempengaruhi pemahaman siswa. (Aryani et al., 2019).

Selain itu, pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media *augmented reality* siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan berpikir kritis untuk memahami materi yang telah disediakan. Serta memecahkan masalah dengan mencari informasi atau kebenaran yang berkaitan dengan materi yang ditampilkan.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil survei literatur yang dilakukan, disimpulkan bahwa media pembelajaran augmented reality dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan saintifik. Media membantu siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan proses pembelajaran sains. Selain itu, media *augmented reality* juga membantu siswa

mengembangkan imajinasinya terhadap hal-hal yang abstrak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aryani, P. R., Akhlis, I., & Subali, B. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk Augmented Reality Pada Peserta Didik Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep IPA*. UPEJ Unnes Physics Education Journal, 8(2), 90–101.
- Endra, R. Y., Cucus, A., & Ciomas, M. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality bagi Siswa untuk meningkatkan Minat Belajar Bahasa Mandarin di Sekolah*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN, 1(1), 19–30.
- Irfansyah, J. (2017). *Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology), 1(1), 9–17.
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 13(2), 174–183.
- Mustaqim, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Edukasi Elektro, 1(1).
- Permana, A. H., Bakri, F., & Islahana, N. (2019). *Buku Ipa Dilengkapi Dengan Teknologi Augmented Reality: Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Kelas Viii Semester Genap*. PROSIDING SEMINAR NASIONAL FISIKA (E-JOURNAL), 8, SNF2019-PE.

Pharausia, T. V., Afirianto, T., & Amalia, F. (2021). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pengenalan Struktur Hardware Komputer Pada Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK TKJ*. Fountain of Informatics Journal, 7(1), 38–47.

Saputri, D. S. C. (2017). *Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar*. Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 6(1), 1357–1366.

Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). *Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD*. Kwangsan, 7(1), 286912.

Sumayasa, I. N., Marhaeni, M. A. P. A. A. I. N., & Dantes, N. (2015). *Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Se Gugus VI Kecamatan Abang, Karangasem*. Ganesha University of Education.

Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). *Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa*. IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education, 5(01), 334–343.