



STUDI LITERATUR TENTANG POTENSI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ahmad Sahri¹⁾, Destiana²⁾

email: ahmadsahri894@gmail.com¹⁾, destiana067@gmail.com²⁾
SMK Muhammadiyah 1 Marga Tiga¹⁾, SMP Negeri 1 Cukuk balak²⁾

Abstract

This study aims to examine the existence of Augmented Reality as a learning medium in the era of modernization. The method used in this study is a literature study. The result of this research is that Augmented Reality has a good influence as a learning medium so that it is able to keep up with the development of technology. The conclusion of this study is evident from the research articles that were carried out earlier.

Keywords: *Augmented Reality, student participation, fabled text, writing*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji eksistensi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran di era digital. Metode yang dipakai pada penelitian yakni studi literatur. Hasil dari penelitian ini yakni *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang baik sebagai media pembelajaran sehingga mampu mengikuti perkembangan teknologi yang kian berkembang. Kesimpulan penelitian ini terbukti dari artikel penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Kata kunci: *Augmented Reality, peserta didik, teks fabel, menulis*

I. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan perlu responsif terhadap tahap perkembangan masyarakat dan memenuhi kebutuhan dan karakteristik masyarakat dalam rangka mempersiapkan generasi muda untuk integrasi penuh mereka ke dalam masyarakat. Teknologi baru yang telah berbaaur menggunakan alat dan praktik pendidikan terbaru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran digital inovatif yang mendorong kolaborasi dan interaksi di dalam pembelajaran. Pendidikan terlihat begitu inovatif dan menarik peserta didik

sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Teknologi mampu menghadirkan pengguna agar bisa melihat informasi tidak berwujud (seperti objek virtual atau informasi lingkungan) lebih mudah dengan menggabungkan informasi dengan dunia nyata (Kiryakova et al., 2018). Ada pendekatan berbasis keterampilan yang berbeda untuk teknologi di bidang pendidikan yang dapat mendukung proses pengajaran dengan lebih baik (Alvionita et



al., 2021). *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu teknologi yang mampu digunakan untuk media pembelajaran (Mauludin dalam Amalia et al., 2022).

Augmented Reality merupakan teknologi dengan perkembangan sangat cepat di era ini. Pengguna mampu merasakan pengalaman dunia nyata di sekitar dengan hal yang unik, baru dan canggih hanya dengan perangkat pintar (Kiryakova et al., 2018).

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menyatukan objek nyata dan objek virtual (Jeon et al., 2016).

Dapat disimpulkan *Augmented Reality* merupakan perantara dunia nyata dan virtual yang berakibat mengaburkan penghalang asil dari teknologi buatan manusia. *Augmented Reality* meningkatkan rasa dunia nyata dan melengkapi realitas dengan berbagai sensasi sensorik.

Pendidik yang memilih model metode yang tidak unik, inovatif, efektif, dan menarik dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik dengan membuat mereka bosan belajar (Astuti dalam Amalia et al., 2022).

Pengembangan inovasi media pembelajaran diperlukan bagi pendidik sebagai pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya (Amalia et al., 2022).

Fabel merupakan salah satu jenis teks narasi yang mengangkat cerita kehidupan hewan yang tingkah seperti manusia (Rahmawati et al., 2016). Ketika menulis teks fabel secara kreatif, peserta didik harus belajar untuk memunculkan ide-ide dan mengembangkan ide-ide tersebut menjadi fabel yang lengkap untuk melengkapi teks. Tujuan pembelajaran menulis teks fabel untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dengan mengadirkan kisah penuh moral.

Argumented Reality telah memanfaatkan dan menghasilkan sesuatu yang efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi (Mustaqim, 2016). Mustaqim (2016) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis AR dinilai sangat bermanfaat karena memberikan suasana belajar yang lebih aktif dan terlihat. Munculnya teknologi AR meringankan peserta didik agar paham materi karena AR mampu memvisualisasikan objek ke dunia nyata.



Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengkaji kemungkinan AR dapat digunakan sebagai media penulisan fabel dalam tantangan masyarakat 5.0 dan memberikan desain media yang inovatif terkait dengan *Augmented Reality*. Artikel ini bertujuan untuk mengumpulkan artikel ilmiah, jurnal, buku, dan sumber perpustakaan lainnya yang terpercaya dan terverifikasi tentang *Augmented Reality* untuk pembelajaran sehingga mampu ditarik garis lurus mengenai potensi media AR untuk pembelajaran menulis teks fabel. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan sekolah untuk mengupayakan AR untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kepustakaan. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan agar mengeksplorasi dan memahami gejala sentral (Fitrah, 2018). Metode penelitian kepustakaan merupakan cara menemukan lalu menelaah data penelitian sebelumnya atau referensi literatur yang relevan (Jayawardana & Gita, 2020).

Studi pustaka mampu memanfaatkan sumber seperti jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah, dan sumber daya lainnya tanpa perlu penelitian lapangan. Berbagai karya tulis ilmiah terkait pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* dianalisis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Augmented Reality merupakan perluasan dunia fisik melalui meluaskan aspek media virtual (Nurhasanah & Putri, 2020). Teknologi AR mengizinkan peserta didik untuk melihat peristiwa secara langsung tanpa harus menggunakan imajinasi mereka untuk membayangkan apa yang akan terjadi. Hal ini memungkinkan teknologi *Augmented Reality* untuk membantu proses pembelajaran secara efektif. Setiap interaksi baru memunculkan respons yang berbeda. Meningkatkan interaktivitas untuk meningkatkan pendidikan merupakan sumber informasi dan pengetahuan baru tentang minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam. Karena informasi bergantung pada operasi spesifik pada objek, apa yang



diteruskan dalam konteks bergantung pada konteks dan operasi.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang memiliki peluang besar untuk dipertimbangkan sebagai metode penyampaian materi pedagogik (Veronika et al., 2022). Teknologi AR ini dapat berkolaborasi dengan proses kegiatan pembelajaran. Penelitian telah membuktikan bahwa teknologi *Augmented Reality* dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan, melakukan kegiatan belajar secara mandiri, dan meningkatkan minat peserta didik dalam keterlibatan di kelas.

Dampak yang diakibatkan oleh penggunaan *Augmented Reality* pada dunia pendidikan yaitu antara lain, peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, interaksi yang aktif menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak monoton serta dalam kegiatan pembelajaran ini peserta didik merasakan kolaborasi dunia virtual dengan dunia nyata. Namun tidak hanya dampak positif saja yang dimiliki teknologi AR. Keterbatasan yang dimiliki AR yaitu sulit dalam mempertahankan

sebuah informasi, teknologi yang masuk dalam tahap perkembangan, serta AR terlalu banyak berfokus kepada maya informasi dan pertimbangan dari AR sebagai sebuah teknologi yang sifatnya intrusif.

Dampak penerapan *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan adalah pertama-tama merangsang peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, interaksi aktif membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton, dan peserta didik merasakan kerja sama dunia maya dalam pembelajaran tersebut kegiatan dengan dunia nyata (Andaria, 2021).

Media pembelajaran berpotensi berperan dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu sebagai alat penyangga (Sanaky dalam Zulfahmi, 2020):

1. Adanya media pembelajaran membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Mengembangkan materi pembelajaran.
3. Metode pembelajaran.
4. Peserta didik saling berkomunikasi dalam kegiatan belajar mengajar.



Banyak penelitian telah dilakukan untuk menerapkan AR pada pendidikan. Chen (2016:13) menyurvei 55 studi yang diterbitkan antara 2011 dan 2016 tentang keadaan penelitian AR dalam pendidikan. Survei ini menguraikan peluang penelitian AR serta tren dan visi masa depan dalam pendidikan. Menurut Pavilio (2004:15), proses membaca lebih baik ketika mencontohkan tanggapan yang melibatkan pengkodean, pemahaman, dan membaca kalimat sederhana (Idrus & Yudherta, 2016).

Dari aspek kognitif, kajian Serin (2017) membuktikan bahwa penerapan video, dan animasi dapat memperkayakan pembelajaran dan membantu kepehaman karena rangsangan visual yang menarik dapat mengekalkan ingatan mereka terhadap sesuatu topik yang diajar secara bermakna.

Untuk memotivasi dan keterampilan peserta didik untuk menulis, inovasi pembelajaran *Augmented Reality* telah dibuktikan mampu meringankan beban peserta didik belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna (Ong & Kutty, 2022). Kegiatan dalam kajian ini

adalah sebagai berikut:

1. Gunakan perangkat lunak AR seperti *Assemblr* untuk menghasilkan kode QR sebagai penanda kata-kata yang ingin Anda ajarkan (AR berbasis penanda) untuk menampilkan gambar objek virtual ke dunia nyata.
2. Sebelum menulis, peserta didik menggunakan alat AR seperti *Assemblr* atau *Markerless AR* untuk membangun objek virtual yang terkait dengan lingkungan belajar dunia nyata berdasarkan kreativitas mereka untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Metode AR ini lebih fleksibel karena dapat digunakan tanpa dukungan waktu dan tempat.
3. Menyediakan lembar kerja bagi peserta didik untuk menyusun kata menjadi frasa dan menulis frasa untuk mengidentifikasi keefektifan AR dalam kegiatan mengajar.

Tahap evaluasi terjadinya peningkatan kemampuan menulis yang terwujud dari partisipasi dan antusias untuk melihat AR. Pada bagian ini peserta didik antusias menuangkan ide mereka menjadi tulisan,



sebab visual yang menarik sebab disajikan dengan detail dan perpaduan warna serta gerak.

Seperti yang dilakukan oleh Aries Suharso (2012) yang dihasilkan bahwa 85% guru berpendapat bahwa dengan aplikasi alat peraga bangun ruang 3D ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi matematika sub materi bangun 3D. Dari pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran geometri ruang berbasis AR efektif digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi geometri ruang (Suharso, 2012).

Menurut Chen (2006) AR mampu memotivasi peserta didik dengan fungsi intuitif dan interaksi yang *user-friendly*, yang dapat menambah pemahaman dalam proses belajar mengajar (Chen dalam Pangestu et al., 2019). Oleh karena itu, aplikasi AR untuk meningkatkan kemampuan peserta didik terutama menulis, dan mampu merangsang daya imainasi peserta didik sebab peserta didik senang dengan kemampuan visual yang

tajam.

Dari penelitian-penelitian terdahulu terbukti bahwa *Augmented Reality* mampu meningkatkan pengalaman yang berkesan untuk peserta didik sebab peserta didik mampu merasakan pengalaman yang nyata dari visual yang bisa mengekalkan ingatan mereka terhadap sesuatu topik. Artinya media *Augmented Reality* memiliki potensi yang unggul jika diterapkan pada pembelajaran menulis materi teks fabel yang dihadirkan lewat visualisasi bermacam-macam binatang berserta tempat tinggalnya, sehingga menghadirkan pengalaman dunia nyata yang secara tidak langsung mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan menulis.

IV. SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari jurnal dan artikel dengan pemanfaatan media *Augmented Reality* dibidang pendidikan memiliki pengaruh untuk keberhasilan peserta didik paham dan mampu memotivasi. *Augmented reality* sebagai media di sekolah ternyata memiliki potensi, hal tersebut



dibuktikan dari manfaat *Augmented Reality* timbul respon peserta didik dan semangat belajar peserta didik yang meningkat, terbukti adanya jurnal dan artikel yang relevan. Potensi media AR mampu dijadikan alat melatih kompetensi penalaran peserta didik untuk rangsangan visual yang mampu mengekalkan pengetahuan peserta didik terhadap sesuatu topik yang diajar secara bermakna.

Terhadap Kebijakan Pendidikan Di Era 4.0. Penerbit Lakeisha.

Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Idrus, A., & Yudherta, A. (2016). *Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan*. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(3), 144–155.

Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. S. D. (2020). *Inovasi pembelajaran biologi di era revolusi industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Biologi, 6(1), 58–66.

DAFTAR PUSTAKA

Alvionita, D., Murti, A. B., & Gani, A. R. F. (2021). *Studi Literasi: Pelopor Pembelajaran Bermakna Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Topik Lingkungan Di Era Merdeka Belajar*. Bioilmi: Jurnal Pendidikan, 7(2), 73–82.

Amalia, D., Rahmadayanti, A., Supriatno, B., & Riandi. (2022). *Potensial Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi Abad 21 : Literatur Artikel Dan Desain Inovasi Media*. Best Journal: Biologi Education Science & Technology, 5(2), 43–48.

Amil, Ahmad J., & Rosid, A. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berorientasi Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas VII Mts Negeri Bangkalan*. 11(1), 58–65.

Andaria, M. (2021). *Analisis Pedagogis*

Jeon, J., Hong, M., Yi, M., & Chun, J. (2016). *Interactive Authoring Tool for Mobile Augmented Reality Content*. 12(4), 612–630.

Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2018). *The Potential of Augmented Reality to Transform Education into Smart Education Gabriela*. 7(3), 556–565. <https://doi.org/10.18421/TEM73-11>

Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 13(2), 174–183.

Nurhasanah, Y., & Putri, D. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Pada Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Habitatnya*. Multinetics, 6(2), 86–98.



- Ong, S. W., & Kutty, F. M. (2022). *Potensi Penggunaan Augmented Reality dalam Meningkatkan Motivasi dan Penglibatan Murid Pemulihan dalam Aktiviti Penulisan*. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(3), e001366–e001366.
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada penalaran spasial siswa*. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 1, 205–210.
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa*. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 317–329.
- Rahmawati, I. S., Roekhan, & Nurchasanah. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa Smp*. 1323–1329.
- Suharso, A. (2012). *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality*. *Majalah Ilmiah Solusi*, 11(24).
- Veronika, R., Nurtanto, M., Ikhsanudin, I., Abdillah, H., & Kholifah, N. (2022). *Studi literatur: Augmented Reality Pada Dunia Pendidikan Sebagai Kecenderungan Belajar Abad XXI*. *Vocational Education National Seminar (VENS)*, 1(1).
- Zulfahmi, M. (2020). *Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Dan Respon Siswa*.