

## Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan *Augmented Reality* (Ar) sebagai Media Ajar Bahasa Indonesia

Oktarina Puspita Wardani\*, Turahmat

Universitas Islam Sultan Agung

[Oktarinapw@Unissula.Ac.Id](mailto:Oktarinapw@Unissula.Ac.Id)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah dapat ditemukan persepsi mahasiswa terhadap *augmented reality* sebagai media ajar Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes. Data yang digunakan ialah hasil angket dan mahasiswa sebagai sumber data. Instrumen penelitian menggunakan angket yang akan diberikan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Unissula. Data yang sudah dikumpulkan dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil angket. Hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa tertarik terhadap *augmented reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan media sangat mempengaruhi hasil belajar. Sehingga, media berbasis *augmented reality* sangat cocok untuk beberapa materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *augmented reality* (ar), media ajar, pembelajaran bahasa indonesia

### Abstract

*The purpose of this research is to find students' perceptions of augmented reality as a medium for teaching Indonesian. The research method used is a qualitative method. The data collection technique uses the nontes technique. The data used are the results of questionnaires and students as data sources. The research instrument uses a questionnaire that will be given to Unissula Indonesian Language and Literature Education students. The data that has been collected is analyzed by describing the results of the questionnaire. The results of the research that has been done, found that most of the students are interested in augmented reality as a medium for learning Indonesian. Students stated that the use of media greatly influenced learning outcomes. So, augmented reality-based media is very suitable for some material on learning Indonesian.*

*Keywords: augmented reality (ar), teaching media, learning indonesian*

Histori Artikel

Aritkel Masuk  
17 Januari 2024

Artikel Diterima  
23 Januari 2024

Artikel Terbit  
26 Januari 2024

## Pendahuluan

Pengenalan mengenai teknologi digital sangat diperlukan oleh mahasiswa. mahasiswa wajib mengikuti perkembangan teknologi indomasi karena pasti berhubungan dengan pembelajaran. Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan juga dapat dilakukan dengan mengembangkan materi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Sehingga mahasiswa jurusan pendidikan juga harus siap dalam menaklukkan dunia teknologi digital.

Teknologi berkembang semakin pesat di kalangan siswa dan mahasiswa. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran ialah *augmented reality (AR)*. Perkembangan AR di dunia pendidikan perlu diikuti oleh calon guru salah satunya guru Bahasa Indonesia sebagai media ajar. Pemilihan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat berpengaruh terhadap terselenggaranya proses pembelajaran dengan baik. Sehingga, diperlukan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital, salah satunya adalah *augmented reality*.

Perkembangan teknologi berjalan lurus dengan inovasi perkembangan Pendidikan dalam proses pembelajaran. Inovasi baru dibutuhkan di dunia Pendidikan karena mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Diharapkan kegiatan dalam belajar mengajar pada satuan pendidikan menuju pada teknologi (Broto, 2017).

Saputri (2017) menyampaikan bahwa dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik dan memiliki kualitas tinggi dapat melalui teknologi multimedia. Multimedia tersebut meliputi teks, suara, grafik, animasi begitu pula *Augmented Reality (AR)*. Kemudian, Hidayat (2015) menjelaskan manfaat teknologi multimedia yang sangat berkembang saat ini ialah *Augmented Reality (AR)*.

Penelitian terdahulu yang pernah meneliti mengenai augmented reality dan media pembelajaran. Mukti (2019) melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* di Kelas MI Wahid Hasyim". Hasil penelitian menjelaskan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* di kelas V MI Wahid Hasyim layak digunakan sebagai sumber belajar siswa. Abdulghani dan Sati (2019) melalui penelitian yang berjudul "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran" membuat aplikasi pengenalan rumah adat dengan *Augmented Reality (AR)*. Media tersebut digunakan siswa melalui teknologi android.

Susanto, et.al. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Aplikasi *Smart-Book* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis *Augmented Reality*" membahas mengenai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *smart-book* layak digunakan untuk media pembelajaran karena telah melalui tahap analisis kebutuhan dan dikembangkan melalui sebuah penelitian. Media ini juga sudah melalui proses pengujian *black box setting*.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan, belum ada yang membuat media pembelajaran untuk Pelajaran Bahasa Indonesia. Pentingnya media pembelajaran pada tiap materi tak lepas dari adanya teknologi yang mendukung. Salah satunya ialah teknologi *Augmented Reality (AR)* yang mampu dipadankan dengan media nyata. Sehingga, sangat diperlukannya media pembelajaran untuk materi-materi pada Pelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan yang ditemukan ialah bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *augmented reality* sebagai media ajar Bahasa Indonesia? Sehingga dapat dirumuskan tujuan penelitian ini ialah dapat ditemukan persepsi mahasiswa terhadap *augmented reality* sebagai media ajar Bahasa Indonesia.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Data yang digunakan ialah hasil angket dan mahasiswa sebagai sumber data. Instrumen penelitian menggunakan angket yang akan diberikan kepada mahasiswa PBSI Unissula. Data berupa kata, frasa, kalimat yang didapat dari sumber data yaitu mahasiswa PBSI FKIP Unissula. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah Teknik angket. setelah data dikumpulkan kemudian dilakukan analisis melalui cara mendeskripsikan hasil pengumpulan melalui angket.

## Hasil dan Pembahasan

Penggunaan *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ditemukan sebanyak 20% mahasiswa sangat paham dan 80% pernah mendengar mengenai *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) atau biasa dikenal AI. Mahasiswa lebih banyak hanya mendengar tetapi belum maksimal dalam memahaminya.

Sebagian besar mahasiswa mengetahui *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), tetapi tidak pada *Augmented Reality* (realitas tertambah). Hal tersebut ditunjukkan pada hasil penelitian dengan pertanyaan mengenai AR. Sebanyak 20% mahasiswa mengetahui AR, sebanyak 47% mahasiswa pernah mendengar mengenai AR dan 33% mahasiswa tidak pernah tahu atau dengar mengenai AR. Sehingga bisa disimpulkan bahwa masih ada beberapa mahasiswa yang belum tau dan belum paham bagaimana AR berada disekitar.

*Augmented Reality* sudah sangat berkembang pesat dan digunakan pada promosi produk. Pengenalan *Augmented Reality* juga sudah disebar di seluruh dunia. Sebagian besar mahasiswa mengenal AR melalui media sosial. Mahasiswa mengenal AR melalui media sosial sebanyak 53%, dari media lain sebanyak 40% dan 7% tidak menjawab.

Pengaruh *Augmented Reality* dalam dunia Pendidikan sangat besar. Guru, dosen dan mahasiswa dapat memanfaatkan AR dijadikan media pembelajaran untuk membantu menguhungkan dunia digital dengan dunia nyata. Contoh permainan yang menggunakan AR dan sangat terkenal ialah Pokemon GO. Penggunaan hal yang nyata dengan cara dilengkapi dengan digitalisasi.

Beberapa contoh AR yang dapat digunakan dalam media pembelajaran ialah pada pelajaran biologi, misalnya materi anatomi tubuh.

Gambar 1. Pembelajaran kerangka tubuh



Sumber: Firdaus dan Mas'ud pada <http://repository.untag-sby.ac.id/1265/9/JURNAL.pdf>

Pengenalan kerangka manusia dapat secara nyata disampaikan melalui teknologi *Augmented Reality*. Guru dan dosen lebih mudah menyampaikan materi. Siswa dan mahasiswa lebih tertarik sehingga mudah dipahami. Mahasiswa jurusan Pendidikan harus mampu mengaplikasikan teknologi untuk memudahkan saat menjadi guru nanti. Salah satunya ialah menyiapkan diri untuk memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dalam menyampaikan materi di kelas.

Media pembelajaran *Augmented Reality* dapat diterapkan diberbagai materi pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Pengenalan huruf pada anak akan lebih menarik jika menggunakan digital dan memadukannya dengan realitas. Materi lain yang dapat menggunakan media dengan teknologi *Augmented Reality* ialah membaca arah atau denah. Sehingga anak lebih mudah memahami karena diawali dengan ketertarikan pada materi yang diberikan oleh guru.

### **Simpulan**

Penggunaan *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa mengetahui *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), tetapi tidak pada *Augmented Reality* (realitas ditambah). *Augmented Reality* sudah sangat berkembang pesat dan digunakan pada promosi produk. Pengenalan *AR* juga sudah disebar di seluruh dunia. Pengaruh *Augmented Reality* dalam dunia Pendidikan sangat besar. Guru, dosen dan mahasiswa dapat memanfaatkan *Augmented Reality* dijadikan media pembelajaran untuk membantu menguhungkan dunia digital dengan dunia nyata.

### **Daftar Pustaka**

- Abdulghani, Tarmin, dan Bambang Plasmana Sati. 2019. "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran". *Media Jurnal Informatika*, Vol. 11, no.1. <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>.
- Broto, Gatot S. Dewa. 2017. "Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet". [www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id).
- Firdaus, Muhammad dan Nuzulul Mas'ud. 2018 "Aplikasi Pengenalan Anatomi Tubuhmanusiapada Sistem Kerangka, Sistem Pencernaan dan Sistem Pernapasan Berbasis Teknologi *Augmented Reality*". *JURNAL*. <http://repository.untag-sby.ac.id/1265/9/JURNAL.pdf>
- Hidayat, T. 2015. "Penerapan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi bagi Anak". *Creative Information Technology Journal*, 2(1), 77–92. Retrieved from <http://citech.amikom.ac.id/main/index.php/citech/article/view/39%5Cnhttp://citech.amikom.ac.id/main/ind>
- Mukti, Fajar Dwi. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* di Kelas V MI Wahid Hasyim". *Elementary* Vol. 7 No. 2. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/6351/0>.
- Saputri, D. S. C. 2017. "Penggunaan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar". *JUTISI* Vol. 6 No.1, April 2017, 6, 1357–1366.

Susanto, et.al. 2022. "Pengembangan Aplikasi *Smart-Book* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis *Augmented Reality*." *Jurnal MNEMONIC*, Vol 5, No.1,. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/mnemonic/article/view/4438>.