

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini teknologi berkembang dengan begitu pesatnya hingga tidak dapat dipungkiri bahwa di masa sekarang pertukaran informasi begitu sangatlah cepat dari satu negara ke negara lain yang begitu jauh jaraknya. Dalam hal pendidikan di masa globalisasi seperti ini juga memberikan dampak yang cukup terasa, seperti halnya pada saat kita bersekolah dulu dimana pembelajaran di sekolah begitu sangat kaku dan terkesan berlangsung satu arah dimana guru lebih dominan di dalam kelas dan siswa cenderung kurang aktif bahkan pasif. Hal ini tidak lepas pada masa itu saat guru lebih sering membiasakan para siswa untuk lebih banyak menghafal buku daripada mempelajari suatu materi berdasarkan sumber belajar lain yang tersedia, padahal dalam prakteknya tidak semua siswa dapat menghafal materi yang diajarkan oleh guru menurut buku yang ada, apalagi jika materi tersebut disampaikan dengan waktu yang sangat terbatas. Di zaman modern seperti sekarang pembelajaran pun ikut berkembang dan mengubah pandangan kita bahwa belajar tidak selalu kaku dan terkesan membosankan karena harus menghafal buku dan bergantung pada materi yang disampaikan oleh guru saja, melainkan juga dapat melalui sumber belajar lain seperti internet ataupun media pembelajaran yang inovatif sehingga memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa memahami suatu materi ajar. Perkembangan media pembelajaran juga begitu pesat dan amat beragam antara lain dapat berupa modul, presentasi, video, dan aplikasi *flash*. Hal ini memberikan banyak kemudahan bagi bagi siswa dalam mempelajari serta memahami suatu materi ajar secara jelas. Selain itu, media pembelajaran menyuguhkan cara belajar yang lebih menarik, interaktif serta inovatif sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari materi tersebut. Hal ini tentu berbeda bila dibandingkan belajar dengan hanya berbekal buku teks (*text book*) yang masih kita temui di sekolah wilayah pinggiran kota maupun pedesaan.

Media pembelajaran yang tersedia saat ini sudah cukup membantu para siswa dalam memahami suatu materi, akan tetapi media pembelajaran yang ada sekarang juga perlu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Inovasi media dari waktu ke waktu juga sangat diperlukan agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih efisien baik dalam penggunaan maupun keefektifannya dalam pembelajaran. Di Indonesia untuk perkembangan media pembelajarannya tidak kalah dibandingkan dengan negara lain di wilayah *ASEAN* seperti Malaysia dan Thailand. Beberapa tahun terakhir memang perkembangan media pembelajaran berjalan sangat cepat terlebih mulai dikenalnya piranti komputer dan masuknya jaringan internet ke seluruh wilayah Indonesia yang mengakibatkan pertukaran informasi secara *global*, sehingga mengakibatkan kita mengetahui hal-hal apa saja yang terjadi di luar Indonesia secara cepat. Internet membuka mata masyarakat Indonesia terhadap dunia yang mana dalam internet kita dapat

mengetahui informasi apa saja secara cepat dari berbagai sumber termasuk inovasi teknologi media pembelajaran yang sedang maupun telah digunakan oleh negara-negara maju seperti Jepang, Korea, Amerika Serikat dan negara lainnya.

Media pembelajaran ini menggunakan sebuah teknologi yang disebut dengan *Augmented Reality* (AR). Konsep dasar dari media ini adalah menggunakan penggabungan pandangan antara dunia nyata dengan objek maya. Pada dasarnya konsep media ini mirip dengan sebuah hologram yang biasa kita lihat dalam film-film *Hollywood*, akan tetapi *Augmented Reality* (AR) ini versi sederhana dari *Hologram* tersebut karena dalam *Augmented Reality* (AR) ini kita hanya dapat melihat proyeksi suatu obyek tersebut hanya melalui kamera *smartphone*. Teknologi yang digunakan dalam media ini dapat dikatakan sangat inovatif karena media ini dapat membuat objek yang ditampilkan seolah-olah ada dan hadir di dunia nyata bersama kita. Media ini juga cukup menarik sehingga membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari materi yang diajarkan dibandingkan dengan menggunakan Presentasi *Power Point*, video, maupun aplikasi *Flash* yang tidak mempunyai keunggulan seperti *Augmented Reality* (AR).

Kelebihan dari teknologi *Augmented Reality* (AR) itu diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan dan menumbuhkan rasa antusias bagi para pengguna media ini dalam belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip teknologi itu sendiri dimana teknologi ada untuk mempermudah kelangsungan hidup umat manusia. Teknologi menurut Maryono Y. (2007:3) merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem

tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya. Misalnya dahulu untuk memberikan kabar kepada kerabat yang jauh jaraknya hanya dapat melalui surat sekarang untuk memberikan kabar kepada kerabat yang jaraknya dekat bahkan jauh sekalipun dapat menggunakan sms, telpon, maupun *email*. Pada dasarnya kata teknologi sendiri dapat kita artikan sebagai pengembangan dan penerapan berbagai peralatan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan mereka sehari-hari. Maka dari itu dengan adanya teknologi *Augmented Reality* (AR) siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menumbuhkan serta mengembangkan sendiri rasa keingintahuan mereka sehingga secara tidak mereka sadari kegiatan yang mereka lakukan ini memacu mereka untuk mempelajari suatu materi yang disajikan oleh guru secara lebih rinci.

Materi tentang menulis deskriptif sebenarnya bukan termasuk materi yang sulit, terutama bagi orang yang sudah terbiasa untuk menulis catatan diary maupun menulis puisi untuk mengekspresikan apa yang telah mereka lihat. Akan tetapi kebanyakan anak sekarang sudah jarang yang mau untuk mengisi buku diary ataupun menuliskan apa yang mereka lihat dalam karya tulis karena menganggap menulis sebuah tulisan merupakan kegiatan yang cukup membosankan dan menyita waktu bermain mereka. Hal ini juga yang saya dapati di SDN Pejagan 1 Bangkalan ketika melaksanakan PPL 2 dan di SDN Made IV Lamongan pada tanggal 1 Agustus 2016 saat saya melakukan observasi, dimana kebanyakan siswa lebih senang bermain *smartphone* mereka di jam istirahat daripada membaca buku di perpustakaan ataupun menulis di buku *diary*.

Sebenarnya di kedua sekolah ini memiliki kebijakan yang cukup bagus dimana siswa diberikan jadwal khusus untuk membaca buku di perpustakaan di hari-hari yang sudah ditentukan agar terbiasa membaca, akan tetapi hal ini memang terlihat kurang efektif bila bukan siswa sendiri yang memiliki inisiatif untuk membaca buku yang ada. Padahal pada dasarnya jika kita sering membaca maka ketika kita menulis sesuatu akan terhindar dari kesulitan dalam pemilihan kata yang akan digunakan dalam sebuah karya tulis. Maka dari itu disini saya akan mencoba melatih siswa menulis deskriptif dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR) sehingga mereka antusias dan menjadi lebih mudah untuk menyampaikan apa yang mereka lihat melalui karya tulis deskriptif mereka meskipun kesadaran membaca mereka masih kurang.

Salah satu penelitian yang berhasil menerapkan penggunaan *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran adalah seperti yang telah dilakukan oleh Mareta (2015) menunjukkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat diimplementasikan dalam pembelajaran materi bangun ruang pada SMPN 2 Selomerto Kabupaten Wonosobo. Pada Penelitian Mareta (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) pada perangkat *android* mendapatkan tanggapan yang positif dari seluruh siswa kelas IX SMPN 2 Selomerto. Dalam penelitian yang dibahas Mareta (2015) adalah respon para siswa terhadap media *Augmented Reality* (AR) ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh Karena itu peneliti tertarik mencoba melakukan penelitian mengenai pengaruh media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa. Selain itu perbedaan penelitian ini dengan

penelitian sebelumnya adalah peneliti mencari pengaruh media *Augmented Reality* dalam pembelajaran materi menulis deskriptif, sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya meneliti respon siswa terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* (AR).

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Made IV Lamongan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Deskriptif Siswa Kelas III SDN Made IV Lamongan” dengan tujuan untuk mengetahui cocok tidaknya media *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran di sekolah, respon siswa terhadap media *Augmented Reality* (AR), serta pengaruh media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa pada kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Made IV Lamongan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa kelas III SDN Made IV Lamongan?
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa kelas III SDN Made IV Lamongan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa kelas III SDN Made IV Lamongan.
- 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa kelas III SDN Made IV Lamongan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- 1) Peneliti

Untuk mengembangkan keterampilan di bidang penelitian serta mampu memberikan pelayanan kepada masyarakat melalui ilmu yang dimiliki terutama turut serta memperkenalkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media dalam pembelajaran di sekolah.

- 2) Guru

Untuk meningkatkan pembelajaran yang berbasis inovatif, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis deskriptif. Sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memunculkan antusias siswa untuk belajar lebih giat lagi.

3) Sekolah

Sebagai masukan dalam usaha peningkatan kualitas pembelajaran berbasis media inovatif dan variatif di sekolah yang diwujudkan dengan mengaplikasikan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa kelas III SDN Made IV Lamongan.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis deskriptif siswa kelas III SDN Made IV Lamongan.