

Abdur Rochman Wahid. 2020. Analisis Penerapan Gambar “*Augmented Reality*” Berbasis Saintifik Pada Materi Menulis Teks Paragraf Deskripsi Siswa Kelas VII SMPN 1 Kamal Tahun Ajaran 2019-2020. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (1) Abdul Rosid, S.Pd., M.Pd. Pembimbing: (2) Ahmad Jami’ul Amil, S.Pd., M.Pd.

Abstrak

Abstrak: Media pembelajaran adalah media yang mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada si penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan atau respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorang dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran. *Augmented Reality* (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data komputer grafis 3D dengan dunia nyata. Dengan menggunakan *Augmented Reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik bagi siswa. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Kelebihan dari *Augmented Reality* adalah sebagai berikut : 1) Lebih interaktif, 2) Efektif dalam penggunaan, 3) Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, 4) Modeling obyek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa obyek, 5) Pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya, 6) Mudah untuk dioperasikan. Sedangkan kekurangan dari *Augmented Reality* adalah: 1) Sensitif dengan perubahan sudut pandang, 2) Pembuat belum terlalu banyak, 3) Membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang. Menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Melalui tulisan, siswa dapat menuangkan gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa, ketika siswa menulis, ia melakukan aktivitas tersebut dengan melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan. Pesan atau tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosa kata, keterampilan menulis tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Dalam kehidupan modern ini, sudah jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan

Kata kunci : Media pembelajaran, *Augmented Reality*, Menulis

Abdur Rochman Wahid. 2020. *Analys of the Application of Iimages "Augmented Reality" Media on Writing Material Paragraph Texts Description of Class VII Students of SMPN 1 Kamal Academic Year 2019-2020*. Essay. Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Supervisor: (1) Abdul Rosid, S.Pd., M.Pd. Supervisor: (2) Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd., M.Pd.

Abstract

Abstract: Learning media are media that contain and carry messages or information to the recipient, namely students. Some media can process messages or student responses so that the media is often called interactive media. The messages and information carried by Mdia are simple messages and can be very complex messages. However, the most important thing is that the media is prepared to meet the learning needs and abilities of students, and students can actively participate in the teaching and learning process. Therefore, it is necessary to design and develop an interactive learning environment that can answer and meet the learning needs of individuals by preparing learning activities. Augmented Reality (AR) is a field of computer research that combines 3D computer graphics data with the real world. By using Augmented Reality as an alternative learning media, it is hoped that in a learning activity it can be more interesting for students. Another benefit gained is more advanced learning media by utilizing current technological developments. The advantages of Augmented Reality are as follows: 1) More interactive, 2) Effective in use, 3) Can be implemented widely in various media, 4) Simple object modeling, because it only displays a few objects, 5) Making that does not take too much a lot of costs, 6) Easy to operate. While the drawbacks of Augmented Reality are: 1) Sensitive with changing viewpoints, 2) Not too much maker, 3) Requires a lot of memory on the equipment installed. Writing is one of the language skills that students must master. Through writing, students can express their ideas in the form of essays freely, when students write, he performs these activities by involving several elements, namely: the writer as the delivery of messages. Message or writing, channel or media in the form of writing, and readers as. In writing activities, writers must be skilled in using the structure of language and vocabulary, writing skills do not come automatically, but must go through a lot of practice and practice regularly. In this modern life, it is clear that writing skills are very much needed

Keywords: Learning media, Augmented Reality, Writing