

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan memiliki masalah yang membutuhkan suatu perhatian khusus, terutama perhatian dari pendidik di Indonesia. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah melemahnya proses pembelajaran.

Kelemahan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya minat peserta didik dalam belajar. Serta pendidik sebagai fasilitator, pendidik berperan dalam proses pembelajaran, pendidik harus memahami berbagai jenis media dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran.

Augmented Reality (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data komputer *grafis 3D* dengan dunia nyata. Inti dari AR adalah melakukan interfacing untuk menempatkan obyek virtual ke dalam dunia nyata. Penelitian ini kini sedang berkembang dengan pesat. Para peneliti memanfaatkan bidang ini sebagai salah satu cara baru untuk meningkatkan pembelajaran dan mendapatkan pengetahuan.

Augmented Reality merupakan teknologi transformatif. Salah satu karakteristik yang paling penting adalah cara dimana *Augmented Reality* tersebut membuat suatu transformasi yang bersifat menghibur dalam proses interaksi antara pengguna dengan komputer.

Augmented Reality (AR) merupakan salah satu teknologi komputer berbasis multimedia yang potensial dan mendapat perhatian besar dalam dunia pendidikan saat ini [3], serta potensi *Augmented reality* dalam pendidikan baru saja dimulai. Antarmuka *Augmented Reality* menawarkan interaksi sempurna

antara dunia nyata dan virtual. Dengan menggunakan sistem *Augmented Reality* peserta didik berinteraksi dengan informasi 3D, objek dan peristiwa dengan cara alami [4]. Hal ini berarti *Augmented Reality* dapat menciptakan lingkungan belajar dimana obyek belajar disajikan secara virtual dalam lingkungan nyata di sekitar peserta didik. *Augmented Reality* mulai digunakan dalam pendidikan di awal tahun 2000. Sejak saat itu penelitian tentang *Augmented Reality* dalam pendidikan mulai dilakukan dengan jumlah literatur pada domain yang beragam. Berdasarkan sejumlah literatur yang telah dipublikasi, penelitian aplikasi *Augmented Reality* dalam konteks pendidikan umumnya mengkaji tentang pengguna *Augmented Reality*, pemanfaatan *Augmented Reality*, kelebihan dan kekurangan *Augmented Reality*, efektifitas dan *affordance Augmented Reality*

Media pembelajaran diartikan sebagai hal yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya menggunakan kata-kata (*symbol verbal*). Proses pembelajaran yang sering berlangsung di sekolah-sekolah masih berorientasi pada pendidik (*Teacher Center*) sehingga yang menyampaikan semua materi di kelas hanya pendidik tanpa melibatkan peserta didik atau peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi saja.

Dalam hal ini mengakibatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran bisa dikatakan kurang maksimal karena peserta didik kurang

memberikan pendapat atau memberi gagasannya, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Jadi fakta tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir peserta didik masih kurang berlatih. Seharusnya proses pembelajaran dikelas bukan hanya pendidik yang berperan tetapi, peserta didik harus ikut serta dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran yang berorientasikan kepada peserta didik (*Student Center*), peserta didik dituntut untuk mandiri, peserta didik mencari tahu sendiri mengenai materi yang dipelajari dengan dikaitkan pada suatu fenomena atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Maka secara tidak langsung kemampuan berpikir peserta didik dapat dilihat dari kemampuan menulis peserta didik. Melalui proses belajar (*Student Center*), diharapkan peserta didik dapat melatih proses berpikir dengan menggunakan metode dan media apapun sebagai strategi pembelajaran.

Tetapi metode dan media pembelajaran yang tepat adalah metode dan media yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, dengan melibatkan peserta didik secara tidak langsung. Ketika peserta didik terlibat langsung dalam sebuah permasalahan kemampuan berpikir peserta didik akan terlatih sehingga kemampuan menulis juga akan meningkat dan dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu permasalahan tersebut.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk memudahkan proses belajar mengajar. Pengertian media pembelajaran menurut para ahli dan secara umum. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara

atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/source) kepada penerima (komunikasi atau *audience/receiver*). Menurut Gerlach & Early (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Sedangkan menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Jadi secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik. Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar – mengajar.

Menurut Heinich (dalam Arsyad, 2013:3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar, yang diproyeksikan, bahan-

bahan, cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut pembelajaran.

Pendekatan saintifik adalah sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada aktifitas pada siswa melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membuat jejaringan pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, disamping itu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Metode *saintific* (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamat atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data.

Metode ilmiah pada umumnya dilandasi dengan pemaparan data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Oleh sebab itu, kegiatan percobaan dapat diganti dengan kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber. Pendekatan saintific merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 di sekolah, guru harus menggunakan pendekatan ilmiah (*saintific*). Karena pendekatan ini lebih efektif hasilnya dibandingkan pendekatan tradisional.

Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu, bukan sebatas kira-kira, khayalan, atau legenda dan dongeng. Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi

edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur yang berpikir logis. Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam berpikir perbedaan, persamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola pikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem pembelajarannya.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan salah satu keterampilan terpenting yang terdapat pada keterampilan terpenting yang terdapat pada keterampilan berbahasa Indonesia. Dengan menulis siswa dapat mengungkapkan hasil pikiran dan imajinasi dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis siswa tidak akan datang dengan sendirinya, melainkan belajar dan berlatih secara terus menerus untuk menulis sebuah karangan yang berbentuk paragraf deskripsi.

Paragraf deskripsi merupakan kumpulan kalimat yang disusun dengan topik tertentu sehingga dapat dikatakan bahwa paragraf deskripsi merupakan kumpulan kalimat deskripsi dengan topik tertentu. Paragraf deskripsi adalah paragraf yang menggambarkan atau menjelaskan suatu objek sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat atau merasakan objek tersebut. Kalimat deskripsi

berkaitan dengan panca indera, maka paragraf deskripsi pun berkaitan dengan panca indera dalam mendeskripsikan suatu objek.

Melalui paragraf deskripsi, karakteristik suatu objek digambarkan secara rinci. Hal ini bertujuan agar pembaca mengetahui objek yang bicarakan dengan jelas tanpa melihat secara langsung. Penggambaran karakteristik ini biasanya berasal dari hasil observasi atau pengamatan terlebih dahulu, observasi diperlukan agar informasi yang dikemukakan adalah valid dan berdasarkan fakta.

Seorang guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar menulis paragraf deskripsi. Strategi pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan materi akan menyebabkan siswa menjadi malas dalam belajar menulis paragraf deskripsi. Strategi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswas untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien. Tujuan ini dilakukan agar pembelajaran di dalam kelas dapat hidup dan mudah dipahami oleh siswa. Strategi pembelajaran ini menjadikan pembelajaran lebih menarik minat siswa dalam belajar. Strategi pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kesesuaian strategi pembelajaran dapat dilihat dari isi materi yang akan disampaikan oleh guru.

Keselarasan materi dengan strategi pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran lebih efekktif dan terarah.

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru. Media *Augmanted Reality* dapat diterapkan agar dapat membuat peserta didik semangat belajar. Dengan menggunakan media *Augmanted Reality* guru dapat merubah gaya belajar yang awalnya monoton atau terkesan bosan bisa menjadi menyenangkan karena peserta

didik bisa mendapatkan perubahan dalam gaya belajar. Apalagi media yang digunakan adalah media *Augmented Reality* apalagi jika media di jadikan media pembelajaran pasti peserta didik akan merasakan perubahan dalam gaya belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang, peneliti telah menentukan rumusan masalah yang akan dikaji. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan media *Augmented Reality* dalam kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa kelas VII SMPN I KAMAL ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum yaitu: 1 Mendeskripsikan penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi siswa kelas VII SMPN I KAMAL

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritik

Bagi guru memberikan media pembelajaran yang berbeda dengan menggunakan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis paragraf deskripsi. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang lebih rinci dan

mendalam tentang bagaimana langkah-langkah penerapan dan pengembangan strategi pembelajaran dan model pembelajaran di sekolah khususnya pada strategi pembelajaran media *Augmented Reality*

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis bagi peneliti yang relevan dengan penelitian ini dapat menjadi referensi dan mengembangkan penelitian lebih baik lagi. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat (1) memberikan kontribusi dan pemikiran baru bagi pembaca mengenai media pembelajaran *Augmented Reality* siswa di sekolah, (2) bagi mahasiswa untuk memahami tentang media pembelajaran *Augmented Reality* siswa di sekolah, (3) bagi peneliti, sebagai bahan referensi untuk penelitian-penelitian yang relevan mengenai strategi pembelajaran.

1.5 Asumsi Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan asumsi atau anggapan – anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan sebagai landasan berpikir dalam melaksanakan suatu penelitian. Asumsi ini merupakan landasan teori di dalam laporan hasil penelitian nantinya. Asumsi ini juga merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik, setiap penyelidik memiliki asumsi yang berbeda bergantung dengan sudut pandangnya masing – masing. Melalui pendekatan saintifik peneliti menekankan aktifitas pada siswa melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membuat jejering pada kegiatan pembelajaran di sekolah dan memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari.

1.6 Definisi Operasional

Augmented Reality (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data komputer grafis 3D dengan dunia nyata. Inti dari AR adalah melakukan interfacing untuk menempatkan obyek virtual ke dalam dunia nyata. Penelitian ini kini sedang berkembang dengan pesat. Para peneliti memanfaatkan bidang ini sebagai salah satu cara baru untuk meningkatkan pembelajaran dan mendapatkan pengetahuan.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, disamping itu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Metode *saintific* (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamat atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data.

Media pembelajaran diartikan sebagai hal yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya menggunakan kata-kata (*symbol verbal*).

