

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BERORIENTASI
KURIKULUM 2013 PADA SISWA KELAS VII MTS NEGERI BANGKALAN**

Ahmad Jami'ul Amil dan Abdul Rosid
Universitas Trunojoyo Madura

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif pada objek pembelajaran siswa dalam menulis teks deskripsi Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Augmanted Reality*. Rumusan masalahnya yaitu hasil belajar menulis siswa pada pembelajaran teks deskripsi dan pengaruhnya media *Augmanted Reality* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa MTs Negeri Bangkalan. Metode pengambilan data yang digunakan adalah tes tulis, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji gain. Ditemukan pada uji normalitashasil dari kelompok kelas uji coba post test *Lmaks* diperoleh sebesar 0,113 sedangkan *Ltabel* 0,188 sehingga pada data post test kelas uji coba diperoleh bahwa data berdistribusi normal. uji homogenitas *post test* kelas uji coba diperoleh Fhitung sebesar 0,50 dan Ftabel 2,02 didapat Fhitung 0,5 < Ftabel 2,02 maka kedua varian homogen. Kemudian untuk uji t tersebut *independent* diperoleh *Thitung* 4,1724 dan *Ttabel* 2,01. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Thitung* > *Ttabel* sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil data di tas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Augmanted Reality* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa MTs Negeri Bangkalan.

Kata kunci: *Augmanted Reality, menulis teks deskripsi, kurikulum 2013.*

ABSTRACT

This research is a descriptive quantitative research on the object of student learning in writing Indonesian text description using the *Augmanted Reality* media. The formulation of the problem is the learning outcomes of students writing on the learning of the text description and the influence of the *Augmanted Reality* media on the ability to write description texts to students of Bangkalan State MTs. Data collection methods used are written tests, documentation, and questionnaires. Data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, t test, and gain test. Found in the normality test results from the class group *Lmaks* post-test trial was obtained at 0.113 while *Ltabel* was 0.188 so that in the post-test data the trial class obtained that the data were normally distributed. The homogeneity test of the post test trial class obtained by F count of 0.50 and Ftabel 2.02 obtained Fcount 0.5 < Ftabel 2.02 then both variants are homogeneous. Then for the t-test independent obtained by t count 4.1724 and *Ttabel* 2.01. So it can be concluded that *Thitung* > *T* table so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the results of the data in the bag, it can be concluded that there is a significant influence on the use of *Augmanted Reality* media on the ability to write description text of Bangkalan State MTs students.

Keywords: *Augmanted Reality, writing description text, 2013 curriculum.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan aman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media sebagai salah satu komponen integral dalam suatu sistem pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam proses penyampaian pesan. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dalam proses pembelajaran sebagai berbagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Dengan kata lain bahwa kesalahan dalam menafsirkan pesan-pesan komunikasi tidak dapat dihindarkan bila guru dalam hal ini tidak menggunakan media pembelajaran.

Augmented Reality adalah media yang dikembangkan dengan mengandalkan gambar tiga dimensi. *augmented reality* dapat diterapkan dengan baik dalam dunia pendidikan, khususnya dalam dunia pembelajaran. Berkaitan dengan media pembelajaran, Mustikasari (2008) dalam situs edu-articles.com mengungkapkan pengertian media pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang bisa menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan merangsang peran aktif siswa dalam menemukan, mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran (Mulyadi, 2010:2). Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2007:37) yang mengungkapkan bahwa "... belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain". Pada media AR ini akan diimplementasikan pada

pembelajaran menulis teks deskripsi pada pembelajaran bahasa Indonesia konstruksi kurikulum 2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian komparatif yaitu deskriptif kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk mencandarkan karakteristik individu atau kelompok (Syamsudin & Damiyanti: 2011). Penelitian ini menilai sifat dari kondisi-kondisi yang tampak. Tujuan dalam penelitian ini dibatasi untuk menggambarkan karakteristik sesuatu sebagaimana adanya. Data yang diungkap dalam penelitian dapat berupa fakta, pendapat, dan kemampuan. Metode pengumpulan data dari ketiga jenis data tersebut berbeda satu dengan yang lain. Teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data tersebut antara lain berupa teknik dokumentasi, teknik angket, dan teknik tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji gain.

PEMBAHASAN

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui suatu sebaran data apakah berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas rumus yang digunakan merupakan rumus *uji Liliefors*. Uji normalitas dihitung secara manual dengan menggunakan microsoft excel. Data yang diuji normalitasnya merupakan data pos test. Data dapat dikatakan normal abila $L_{max} < L_{tabel}$. Berikut merupakan hasil uji normalitas.

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Data	L_{maks}	L_{tabel}	Keputusan
Kelas uji coba	0,113	0,188	

Sumber: hasil diolah peneliti, untuk kepentingan hasil pengolahan data pada penelitian pengaruh media *Augmanted Reality*

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa hasil dari kelompok kelas uji coba post test L_{maks} diperoleh sebesar 0,113 sedangkan L_{tabel} 0,188 sehingga pada data post test kelas uji coba diperoleh bahwa data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, dan telah diketahui bahwa sebaran data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat objek yang diteliti memiliki varian yang sama, atau tidak. Pada pengujian ini dilakukan dengan membandingkan varian besar dan varian kecil. Data dikatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Uji homogenitas dihitung dihitug secara manual menggunakan *microsoft excel*. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran data. Berikut merupakan hasil uji homogenitas *post test* kelas uji coba.

Tabel 2 Hasil uji homogenitas *post test* kelas uji coba

Kelompok	Simpangan baku	F hitung	Ftabel	Keterangan
Kelas uji coba	1,870	0,50	2,02	homogen

Sumber: hasil diolah peneliti untuk kepentingan penghitungan sesuai dengan kebutuhan penelitian

Berdasarkan hasil uji homogenitas *post test* kelas uji coba diperoleh F_{hitung} sebesar 0,50 dan F_{tabel} 2,02. Jika hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria uji maka didapat $F_{hitung} 0,5 < F_{tabel} 2,02$ maka kedua varian homogen.

Tabel 3 Uji signifikan (Uji-t)

Data	Taraf signifikan	T_{hitung}	T_{tabel}	Ket
Kelas uji coba	0,05	4,1724	2,01	Ho ditolak

Sumber: hasil diolah peneliti dan tim sesuai kebutuhan penelitian

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh data *independent* dari kelas uji coba yang anggotanya dalam satu populasi yang sama. Berdasarkan hasil tabel diatas, data tersebut *independent* diperoleh T_{hitung} 4,1724 dan T_{tabel} 2,01. Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa MTs Negeri Bangkalan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh signifikan pada penggunaan media *Augmanted Reality* terhadap kemampuan menulis teks paragraf deskripsi di MTs Negeri Bangkalan. Pada bagian pembahasan ini akan dibahas secara deskriptif tentang pelaksanaan pembelajaran baik mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan mulai dari koordinasi dengan guru maupun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, pada tahap pelaksanaan didalamnya memuat pelaksanaan di dalam kelas dengan menggunakan media *Augmanted Reality* mulai dari tutorial dan praktik penggunaan media.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *Augmanted Reality*

Peningkatan kualitas proses pembelajaran dapat dilihat dari respons siswa. Peningkatan kualitas proses pembelajaran menulis tersebut dapat diketahui dari hasil pengamatan kinerja siswa serta penilaian kinerja siswa selama mengikuti pembelajaran menulis teks paragraf deskripsi. Pada tahap persiapan pembelajaran terlebih dahulu memahami struktur kurikulum dan materi pembelajaran yang ada pada kelas VII di MTS Negeri Bangkalan. Kemudian melakukan kajian keilmuan mengenai materi menulis paragraf sebagai acuan untuk mengembangkan panduan pembelajaran. Kemudian menentukan standar menulis paragraf siswa kelas VII.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran dengan media *Augmanted Reality* ternyata sudah sesuai dengan landasan kualitas proses yang dibuat yaitu, ada lima jenis variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Melibatkan siswa secara aktif
- b. Menarik minat dan perhatian siswa
- c. Membangkitkan motivasi siswa
- d. Peragaan dalam pembelajaran

Dalam pembelajaran macapat dengan menggunakan media *Augmanted Reality ini*, proses pembelajaran dapat dikatakan efektif dan mengalami peningkatan kualitas apabila terdapat peningkatan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa aktif, perhatian siswa tertuju pada media *Augmanted Reality*, materi pelajaran, siswa merespon dan terjadi komunikasi multi arah antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa yang lain.

Pada tahap evaluasi siswa mengalami peningkatan pada tahap menulis ditunjukkan dengan adanya antusias dalam melihat media *Augmanted Reality 4D* aplikasi *Octagon Reality* dengan tema profesi. Tahap ini siswa mengalami antusias dalam menuangkan ide mereka karena media Augmanted Realty mampu merekan informasi secara rinci terhadap informasi profesi yang ingin mereka tulis. Kelengkapan infomasi tersebut karena ditunjang oleh kemampuan media dengan rinci antara perpaduan warna dan gerak dengan menggunakan 4D.

Peningkatan keterampilan menulis paragraf deskripsi

Peningkatan keterampilan nembang siswa ditandai dengan peningkatan nilai nembang siswa, peningkatan nilai rerata nembang macapat siswa, dan peningkatan ketuntasan klasikal siswa pada pembelajaran menulis paragraf deskripsi. Peningkatan ketereampilan juga dilihat dari hasil standar menulis paragraf yang ditunjukkan dengan sedikit kesalahan pada poin kelogisan, kesatuan, kepaduan, dan semakin berkuranya kesalahan dalam pemilihan kata dan penggunaan tanda baca. Pada bagian penerapan konsep menulis deskripsi secara keseluruhan siswa mampu dengan baik.

Kelebihan dan kelemahan media *Augmanted Reality* terhadap pembelajaran menulis teks deskripsi

Setelah dilakukan penelitian dan pengamatan mengenai media *Augmanted Raality* serta penerapannya dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dapat dikatakan bahwa, dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi tidak hanya bagian kebahasaan akan tetapi perlu dilihat dari konsep menulis untuk anak SMP yaitu pada bagian penuangan ide dan gagasan serta pembelajaran yang interaktif dengan mengedepankan kreatifitas dan imajinasi. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian media *Augmanted Reality* bukan hanya didasarkan pada pengenalan semata tentang menulis secara teoritik, akan tetapi lebih menggali kreatifitas imajinasi peserta didik.

Temuan dalam penelitian mengenai media *Augmanted Reality* untuk pembelajaran menulis teks paragraf deskripsi. Dalam penelitian diaplikasikan secara langsung untuk pembelajaran menulis, dari hasil temuan diperoleh ternyata media *Augmanted Reality* hanya sebatas pada gerak, dan bahasa yang ada pada media *Augmanted Reality* masih berbahasa asing, dan media ini perlu dikembangkan pada

bagian *smartphone* pada penerapan aplikasi karena *smartphone* yang memiliki data yang rendah tidak bisa menggunakan media *Augmanted Reality*, kemudian media ini masih membeli dengan harga yang lumayan mahal, berikutnya daalah pada satu tema kartu hanya bisa diaplikasikan ke tiga *smartphone*. Kelebihan dalam penelitian ini adalah peneliti membuat kesimpulan bahwa pergeseran pembelajaran bahasa mampu menembus ruang dan keilmuan yang bisa membantu dalam pengembangan dan daya nalar peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan dan simpulan temuan penelitian media *Augmanted Reality* Pada pembelajaran menulis teks paragraf deskripsi adalah sebagai berikut.

1. Standar menulis paragraf yang ditunjukkan dengan sedikit kesalahan pada poin kelogisan, kesatuan, kepaduan, dan semakin berkuranya kesalahan dalam pemilihan kata dan penggunaan tanda baca.
2. Pembelajaran menulis paragraf deskripsi tidak hanya bagian kebahasaan akan tetapi perlu dilihat dari konsep menulis untuk anak SMP yaitu pada bagian penuangan ide dan gagasan serta pembelajaran yang interaktif dengan mengedepankan kreatifitas dan imajinasi.
3. Media *Augmanted Reality* hanya sebatas pada gerak, dan bahasa yang ada pada media *Augmanted Reality* masih berbahasa asing.
4. Pada bagian *smartphone* pada penerapan aplikasi karena *smartphone* yang memiliki data dan *Ram* yang rendah tidak bisa menggunakan media *Augmanted Reality*, kemudian media ini masih membeli dengan harga yang lumayan mahal, berikutnya daalah pada satu tema kartu hanya bisa diaplikasikan ke tiga *smartphone*.
5. Pergeseran pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menembus ruang dan keilmuan yang bisa membantu dalam pengembangan dan daya nalar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Ahar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.

Dimiyanti, Dr dan Mudjiono, Drs . *Belajar dan Pembelajaran*. 2002 Rineka Cipta & Departemen Pendidikan & Kebudayaan.

Syaifuddin Iskandar, DR, M.Pd, *Materi Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran*. 2008 Universitas Samawa

Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar.