

**PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* (AR)
DALAM MATA KULIAH PENGAJARAN SASTRA
ANAK DI PRODI PENDIDIKAN BAHASA
DAN SASTRA INDONESIA UNIMED**

Trisnawati Hutagalung¹, Lili Tansliova²

Universitas Negeri Medan, Indonesia

trisnawatihutagalung@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Augmented Reality dalam mata kuliah pengajaran sastra anak di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNIMED dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui prosedur penelitian pengembangan Brog and Gall. Subjek penelitian ini merupakan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNIMED. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket untuk mengetahui permasalahan serta keefektivitas dari hasil produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Augmented Reality dalam mata kuliah pengajaran sastra anak yang telah dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan hasil angket yang diberikan, serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Augmented Reality, pengajaran, sastra anak

1. PENDAHULUAN

Teknologi telah membawa dampak besar dalam berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa masa terakhir telah mengubah cara kita mengakses informasi, berinteraksi, dan bahkan cara mengajar dan belajar. Teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan personal, sehingga mendukung siswa

dalam belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, teknologi juga memberikan kemudahan bagi para pendidik untuk mengelola materi ajar, mengevaluasi kemajuan siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Pemanfaatan media pembelajaran di era teknologi saat ini menjadi hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran,

seperti menggunakan media *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah sintesis perumpamaan nyata dan virtual (Atmajaya dan Dedy, 2017). *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan elemen-elemen dunia digital dengan dunia nyata secara langsung dan *real-time*. Pada *Augmented Reality* (AR), objek atau informasi digital (seperti gambar, teks, suara, atau video) ditambahkan ke dalam pandangan dunia nyata, menciptakan sebuah pengalaman yang lebih interaktif dan kaya dibandingkan dengan hanya melihat dunia nyata saja.

Metode pengajaran tradisional yang tidak menggunakan media berbasis teknologi, sering kali terbatas dalam hal interaktivitas dan daya tarik bagi peserta didik. Misalnya, metode ceramah yang banyak digunakan di kelas cenderung membuat mahasiswa lebih pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar, hal ini dikarenakan penyampaian dilakukan satu arah dan tidak menggunakan media yang menarik. Pembelajaran berbasis teks atau pengajaran yang mengandalkan papan tulis juga terkadang kesulitan dalam menyampaikan materi yang lebih kompleks atau abstrak secara efektif. Berbeda dengan itu, *Augmented Reality* (AR) memberikan pengalaman yang lebih imersif dan interaktif. Teknologi ini

memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, seperti melihat objek 3D, animasi, atau informasi tambahan yang muncul di atas dunia nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa, serta memfasilitasi gaya belajar yang berbeda-beda. Salah satu implementasi penggunaan *Augmented Reality* yang dapat dilakukan adalah pada pengajaran sastra anak.

Sastra anak adalah karya sastra yang ditujukan khusus untuk anak-anak, baik dalam bentuk prosa, puisi, drama, maupun bentuk sastra lainnya. Sastra ini memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak, serta bertujuan untuk mendidik, menghibur, dan mengembangkan imajinasi mereka. Sastra anak adalah sastra terbaik yang dibaca anak dengan karakteristik yang beragam, tema, dan format (Sarumpet, 2010)

Pada mata kuliah Pengajaran Sastra Anak, mahasiswa diajarkan untuk memahami teori dan praktik dalam menyampaikan karya sastra kepada anak-anak. Sastra anak, dengan karakteristik yang ringan, menyenangkan, dan penuh imajinasi, membutuhkan metode pengajaran yang inovatif agar dapat

menarik minat dan perhatian anak. Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pengajaran sastra anak menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dengan menyajikan cerita-cerita sastra dalam bentuk visual yang hidup dan interaktif. Dengan memanfaatkan *Augmented Reality* (AR), mahasiswa dapat mengeksplorasi cara-cara baru dalam memperkenalkan dunia sastra kepada anak-anak, seperti memperlihatkan karakter, latar, atau peristiwa dalam cerita secara langsung dalam ruang belajar. Ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pemahaman tentang *Augmented Reality* (AR) dalam konteks pengajaran sastra anak menjadi penting bagi mahasiswa, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi anak-anak di masa depan.

2. KAJIAN TEORI

Media *Augmented Reality* (AR)

Media merupakan salah satu jenis bahan ajar yang berisi sekumpulan bahan yang digunakan pendidik dan peserta didik untuk membantu proses pembelajaran

(Cahyadi, 2019). Media pembelajaran adalah media penyalur pesan atau informasi dan merupakan bagian dari komponen yang terpadu dalam pembelajaran (Hermawan, dkk, 2024).

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai dunia nyata, sehingga membuat dunia nyata seolah terhubung dengan dunia maya dan dapat berinteraksi (Jacobs, 2016). *Augmented Reality* atau yang lebih sering disebut AR adalah sebuah teknologi yang dapat menggabungkan sebuah objek 3D ke dalam lingkungan nyata menggunakan bantuan kamera atau webcam.

Manfaat Media *Augmented Reality* (AR)

Pemanfaatan media pembelajaran dengan *Augmented Reality* (AR) sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses belajar serta minat peserta didik dalam belajar karena dalam *Augmented Reality* (AR) memiliki aspek-aspek hiburan yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan bermain serta memproyeksikan secara nyata dan melibatkan interaksi seluruh panca indra peserta didik dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) ini. Hal ini disebabkan karena AR memiliki karakteristik serta fungsi yang hampir sama dengan media

pembelajaran yaitu menyampaikan informasi antara penerima dan pengirim atau pendidik dengan peserta didik, dapat memperjelas penyampaian informasi yang diberikan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan motivasi serta ketertarikan dalam pembelajaran (Mustaqim, 2016).

Pengajaran Sastra Anak

1. Sastra adalah kegiatan kreatif manusia yang dijemakan dalam medium bahasa, tidak jauh berbeda pula dengan sastra anak (Anggriani, F. 2019). Kurniawan (dalam Gita, dkk, 2021) mengemukakan bahwa sastra anak merupakan sebuah karya sastra yang ceritanya berkolerasi dengan dunia anak-anak dan bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual, dan emosional anak. Bentuk sastra anak yang terdapat di Indonesia sangatlah beragam diantaranya seperti puisi, cerpen, novel, dongeng, fabel dll. Sastra anak tidak hanya berfokus pada buku yang dibaca dan dinikmati anak-anak, namun juga ditulis khusus untuk anak-anak dan memenuhi standar artistik dan syarat kesastraan. Sastra anak menggambarkan perasaan, dan

pengalaman anak-anak yang dapat dilihat dan dipahami melalui mata anak-anak (Norton, 2014). Masa anak-anak dengan karya sastra karya sastra dan teks memiliki hubungan yang erat, karena teks dapat membentuk karakter fiksional yang selama ini terdapat dalam imajinasi anak (Trisnani & Utami, 2022). Terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam membuat karya sastra anak, yaitu lugas, tidak menggunakan bahasa kiasan, mudah dipahami, ceritanya berkisar dunia anak, dan tidak boleh mengandung cerita kematian, seks, dan percintaan (Suciliyana, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Amali et al., 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain pedoman observasi, angket. Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) UNIMED. Borg and Gall, (2007) mengungkapkan terdapat langkah-langkah

dalam penelitian pengembangan, adapun langkah-langkahnya yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Namun, pada penelitian ini hanya menjelaskan penerapan dari media *Augmented Reality* (AR) saja.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media *Augmented Reality* (AR) pada mata kuliah pengajaran sastra anak yang telah dikembangkan lalu diimplementasikan kepada mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNIMED dinyatakan efektif melalui penyebaran angket yang diberikan.

Hasil dari penyebaran angket, mahasiswa mengaku tertarik dengan penggunaan media *Augmented Reality* (AR). Mahasiswa merasa bahwa mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan setelah menggunakan media *Augmented Reality* (AR) suasana pembelajaran lebih aktif dibandingkan menggunakan metode ceramah.

Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) diterima dengan baik oleh mahasiswa. Mahasiswa tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan *Augmented Reality* (AR), yang

memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan AR memungkinkan mahasiswa untuk melihat konsep-konsep yang sulit dalam bentuk visual yang lebih jelas, sehingga membantu mereka dalam memahami materi pelajaran, terutama dalam bidang yang memerlukan visualisasi mendalam, seperti pengajaran sastra anak. Mahasiswa bebas mengakses pembelajaran di mana dan kapan saja, sehingga dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan.

5. KESIMPULAN

- a. Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran sangat efektif. Siswa lebih tertarik dan termotivasi belajar karena *Augmented Reality* (AR) menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. *Augmented Reality* (AR) juga sangat membantu mahasiswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak atau yang membutuhkan visualisasi yang jelas. Ini membuat proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmajaya, Dedy, (2017). Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah ILKOM*. 9(2).

- Gita, M. R., Sianipiar, Y. H., Rumahorbo, D., Sidabude, B. I., Hutagalung, T. (2021). Struktur Cerita dan Nilai Karakter dalam Buku Dongeng Terjebak di Negeri Jajan Karya Suyitman. ALFABETA. 4(2).
- J.Jacobs, R.C.W. Webber-Youngman, E.A. van W., 2016. Potential Augmented Reality Applications in the Mining Industry: Research Gate.
- Mustaqim, Ilmawan (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.13(2).
- Sarumpet, Riris Toha, (2010). Pedoman Penelitian Sastra Anak. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Trisnani, N. & Utami, W. T. P., (2022). Pengaruh Tingkat Kreativitas terhadap Kemampuan Membuat Sastra Anak. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 6(1).
- Nisa, C. & Hutagalung, T. (2024). Upaya Pengembangan Materi Ajar Teks Reko Fase E Berbantuan Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 1(3).
- Norton, Donna E., 1998. *Through the Eyes of aChild An Introduction to Children Literature*. Columbus: Charles Merril Publishing.