

Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Peningkatan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Gelam 1 Candi

Oleh:

Febriyani Intin Wahyuni

Kemil Wachidah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2023

Pendahuluan

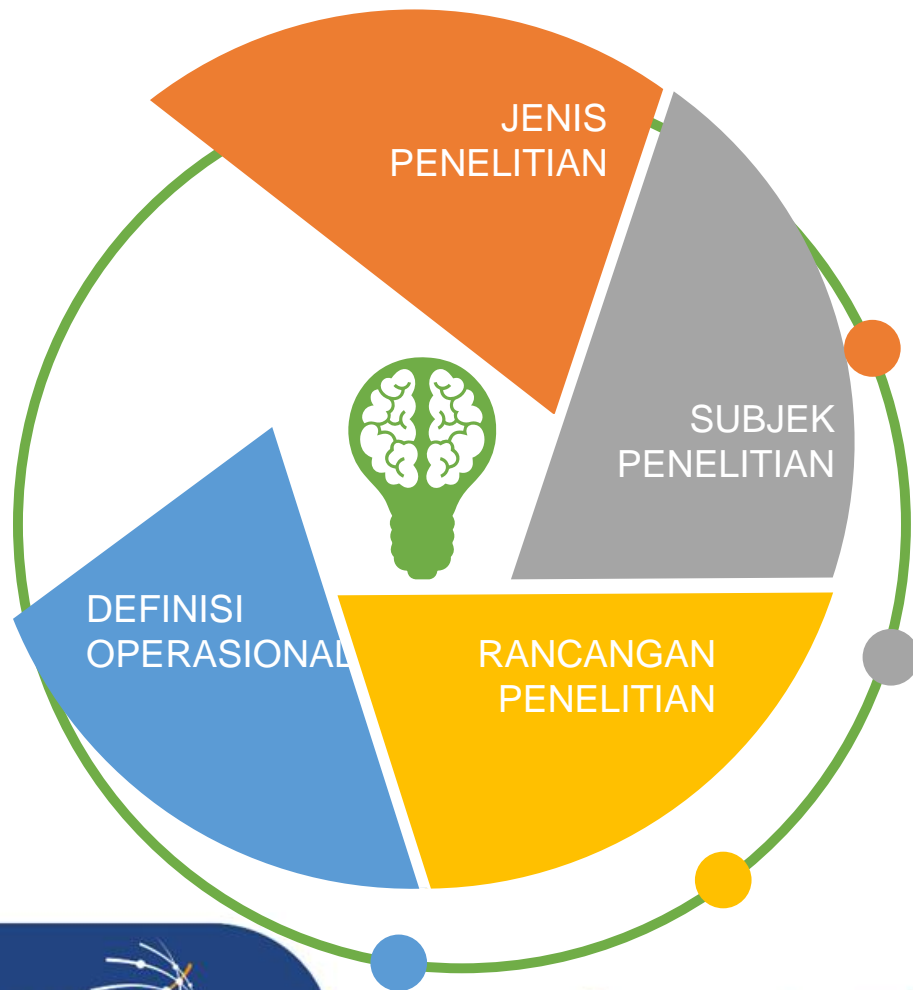
- ❑ Hadirnya perkembangan teknologi telah membantu guru dalam membuat variasi dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.
- ❑ Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi akan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam membantu siswa SD untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dianggap sulit, salah satunya adalah pembelajaran membaca dalam bahasa Indonesia. Guru dan siswa di SD sangat membutuhkan media pembelajaran dengan bantuan teknologi yang dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
- ❑ Salah satu media berbasis teknologi yang sesuai untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia SD adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi realitas tambahan yang merupakan sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SD ?



Metode



JENIS PENELITIAN

Menggunakan pre-experimental one group pretest-postes design



SUBJEK PENELITIAN

Siswa kelas I sekolah dasar



RANCANGAN PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif

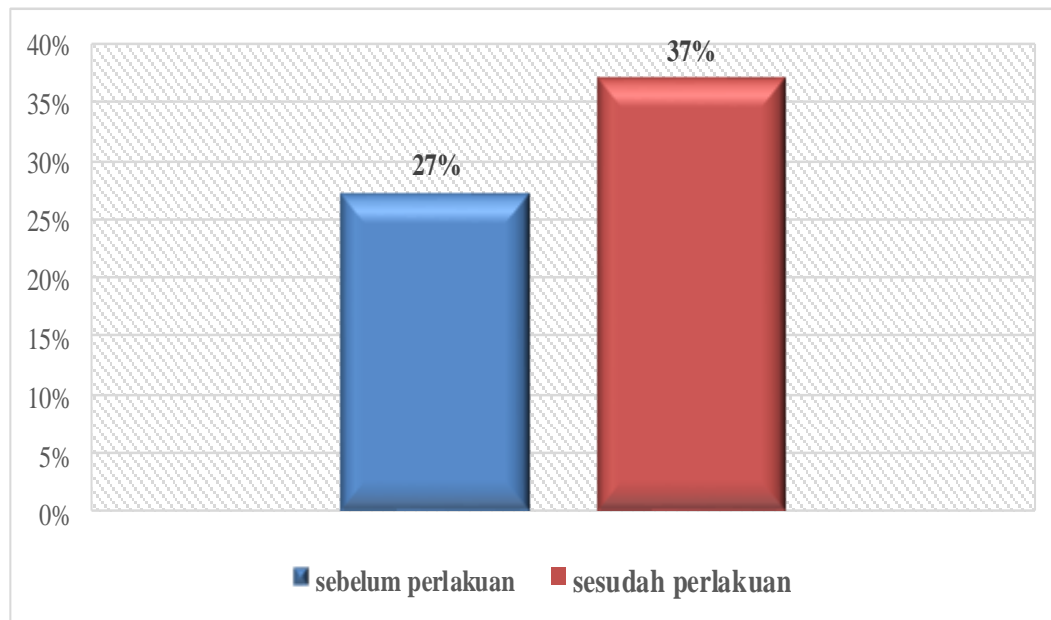


DEFINISI OPERASIONAL

Aplikasi membaca berbasis Augmented Reality memanfaatkan kartu dan smartphone dalam melakukan pembelajaran pengenalan huruf sebagai tahap awal dalam membaca permulaan siswa kelas I SD

Hasil

Bahwa rata-rata persentase tidak menunjukkan peningkatan pada kegiatan membaca permulaan bagi siswa saat sebelum dilakukan *treatmen* pertama menggunakan media *Augmented Reality*, namun hasil berbeda sesudah dilakukan *treatmen* menggunakan media *Augmented Reality* menunjukkan hasil yang berbeda. Secara keseluruhan rata-rata persentase yang diperoleh pada *pretest* adalah 27% tergolong dalam kriteria kurang, sedangkan rata-rata persentase yang diperoleh pada hasil *posttest* adalah 37% tergolong dalam kriteria sebagian sangat baik.



Selisih persentase antara tingkat membaca permulaan pada siswa kelas 1 saat sebelum menggunakan media *Augmented Reality* dan sesudah dilakukan *treatmen* adalah 10% dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa mengalami kenaikan.

Pembahasan

Studi Pendahuluan



A

Siswa kelas 1 di SD Negeri Gelam 1 Sidoarjo sebagai responden

Masalah Belajar



B

Peneliti mendapat data bahwa hampir keseluruhan siswa kelas 1 membaca permulaan pada siswa masih rendah setelah 2 tahun siswa belajar online

Pelaksanaan Penelitian



C

Pretest dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2022 pukul 09:00 sampai dengan pukul 10:00 WIB dan posttest pada tanggal 1 Agustus 2022 pukul 08:30 sampai 09:30 WIB

Pengaruh Media



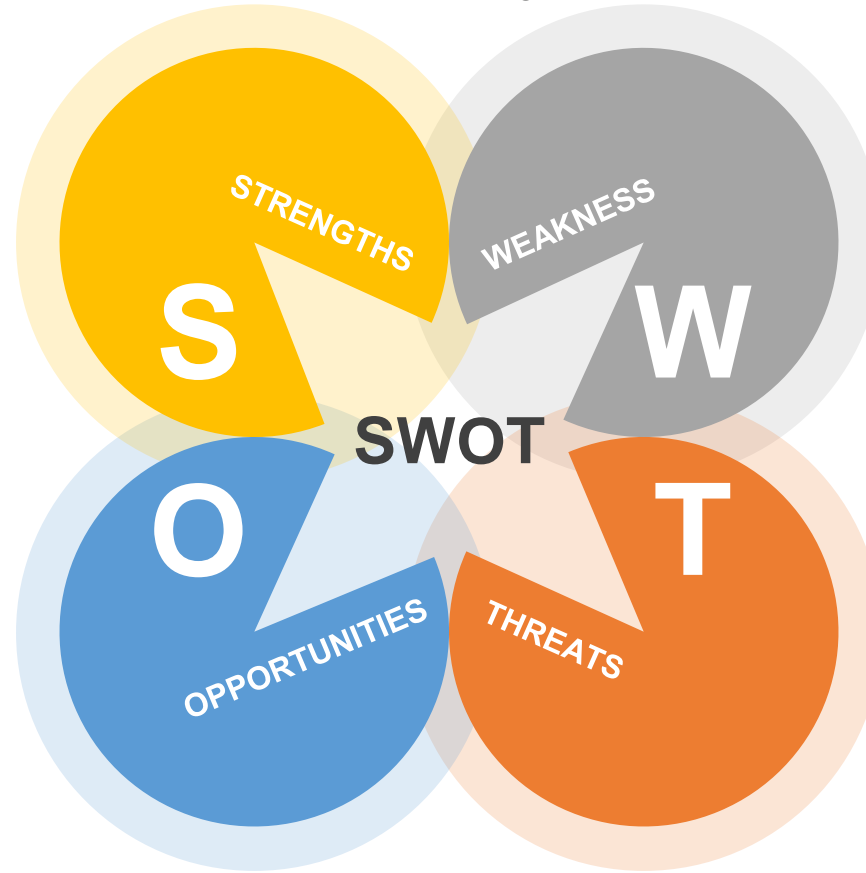
D

Rata-rata persentase tidak menunjukkan peningkatan pada kegiatan membaca permulaan bagi siswa saat sebelum dilakukan treatmen pertama, namun hasil berbeda sesudah dilakukan treatmen menggunakan media Augmented Reality

Temuan Penting Penelitian

Bahwa terdapat pengaruh media Augmented Reality terhadap peningkatan membaca permulaan siswa kelas 1 di SD Negeri Gelam 1 Sidoarjo.

Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan hipotesis menggunakan rumus uji t data yang diperoleh $5,614 > 1,711$ maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, maka artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata sesudah.



Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya terdapat pengaruh media Augmented Reality terhadap peningkatan membaca permulaan pada siswa kelas 1

Manfaat Penelitian

- Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan siswa kelas I SD, khususnya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).
- Secara Praktis
 1. Peneliti : sebagai salah satu syarat tugas dan mendapatkan pengalaman dalam mengetahui dan memahami media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).
 2. Bagi peneliti lain : penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).

Referensi

- [1] A. Pamoedji, Kurniawan, Maryuni dan R. Sanjaya, Mudah Membuat Game *Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)* dengan *Unity 3D*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hal. 34.
- [2] Andre Kurniawan P, Maryuni,dkk., Membuat *Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, (Jakarta: Kompas Gramedia,2017), 2.
- [3] Ayi Suprihatin, dkk. 2021. Efektifitas Pendampingan Belajar Anak Dalam Mengatasi Kesulitan Orang Tua Saat Pembelajaran Daring di Massa Pandemi di Desa Kebulusan, Kabupaten Kebumen. Hal 22.
- [4] Azwar, Syaifuddin, Reliabilitas dan Validitas (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 173.
- [5] C. Kustandi, dan D. Hermawan, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 29-30.
- [6] Dalman. 2017. Keterampilan Membaca. Jakarta : PT Grafindo Persada
- [7] Farida Rahim, “Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar”, (Jakarta: Bumi Aksara , 2018),3)
- [8] Hadhiyanti, Noerani Misyriana, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Sas (Struktur Analitik Sintetik) Bagi Anak Berkesulitan Belajar Membaca Di Sd n Bangunrejo 2 Yogyakarta”, (Skripsi S-I, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2016),22
- [9] Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together*. In FORUM PAEDAGOGIK (Vol. 11, pp. 127–143).
- [10] Nikmah, A. S. 2016. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Buku Besar Pada Siswa Kelas IB SD NGOTO. Pendidikan Guru Sekolah Dasar edisi 18 tahun ke 5
- [11] R Yanuarti dan W. Mukti, Media Pembelajaran Berteknologi Digital, (Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hal. 12.
- [12] Rahim, F. 2016. Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [13] Resmi, Novi dkk. 2016. Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar. Bandung: UPI PRESS.
- [14] Santrock, J.2016:331. Perkembangan Masa Hidup. Jakarta: Erlangga Aksara
- [15] Sudjana, Nana, Penelitian hasil proses belajar mengajar (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), 12.
- [16] Sugiyono 2016, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta. Hal 12”
- [17] Tarigan. 2013. Indikator Membaca Permulaan. 22
- [18] Ulfah Salamah, 2018. Penggunaan Metode Cerdas Berbahasa Indonesia Fonik (Cbifonik) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Anak. 53.

