



Vol. 3 Issue (3) 2024

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

## Penggunaan Media Pembelajaran Aksara Lontara Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Putri<sup>1</sup>, Muh. Irfan<sup>\*2</sup>, Sitti Hasnah Hanase<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar; email: [putri001020@gmail.com](mailto:putri001020@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar; email: [muhirfan@unm.ac.id](mailto:muhirfan@unm.ac.id)

<sup>3</sup> UPTD SDN 40 Jenetaesa; email: [sittihanase7979@guru.sd.belajar.id](mailto:sittihanase7979@guru.sd.belajar.id)

[muhirfan@unm.ac.id](mailto:muhirfan@unm.ac.id)

**Abstrak;** Penelitian ini dilakukan atas dasar peserta didik yang kesulitan dalam memahami, mengenali dan membedakan huruf-huruf pada aksara lontara Makassar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa daerah (Makassar) dengan menggunakan media pembelajaran Aksara berbasis *augmented reality*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk mengetahui presentasi belajar peserta didik menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi dengan menggunakan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik kelas IV. Pelaksanaan siklus I diperoleh presentase hasil belajar peserta didik pada kategori cukup (C) dan siklus II diperoleh presentases hasil belajar peserta didik dikategori baik (B). Oleh krena itu, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Aksara berbasis *augmented reality* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dimata pelajaran bahasa daerah Makassar.

**Kata kunci:** Media Aksara; Hasil Belajar; Augmented Reality; Bahasa Daerah

**Abstract;** This research was conducted on the basis of students who had difficulty understanding, recognizing and distinguishing letters in the Makassar lontara script. The aim of this research is to improve student learning outcomes in regional language subjects (Makassar) by using augmented reality-based literacy learning media. The type of research used is clear action research with a descriptive qualitative approach. This research was carried out in two cycles starting from planning, implementation, observation and reflection. To find out students' learning presentations using observation sheets, tests and documentation using research subjects of 25 class IV students. The implementation of cycle I obtained a percentage of student learning outcomes in the sufficient category (C) and cycle II obtained a presentation of student learning outcomes in the good category (B). Therefore, it was concluded that the use of augmented reality-based literacy learning media was able to improve student learning outcomes in Makassar regional language subjects.

**Keywords:** Media Aksara; Learning outcomes; Augmented Reality; Regional Languages

e-ISSN: 2807-7016

© Universitas Negeri Makassar 202

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mendorong seseorang agar mempelajari dan mengikuti perkembangan digital yang semakin pesat, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan terutama dalam membantu perkembangan dalam bidang pendidikan. Hal ini termuat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 bahwa memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran perlu diwujudkan oleh pendidik atau guru sebagai subjek pendidikan yang memiliki peran penting pada pelaksanaan pembelajaran dalam kelas.

Pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari proses pembelajaran yang berlangsung. Keberhasilan suatu pelaksanaan pembelajaran didukung oleh berbagai faktor, salah satu hal yang mendukung dalam keberhasilan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut Kustandi & Darmawan (2020) media pembelajaran berfungsi sebagai alat penunjang proses pembelajaran guru dan peserta didik yaitu sebagai perantara yang memberikan informasi dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan akan memudahkan proses pembelajaran bagi peserta didik dan guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di UPTD SDN 40 Jenetaesa kecamatan Simbang kabupaten Maros diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran dikelas berpusat pada guru dimana dengan penyampaian informasi pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran apapun, sehingga peserta didik hanya sebagai penerima materi dan hanya mendengarkan materi yang disampaikan yang membuat sebagian besar peserta didik bersikap pasif dan kesulitan dalam memahami dan membedakan huruf aksara lontara Makassar yang berdampak pada rendahnya hasil peserta didik. Penggunaan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran kurang efektif diterapkan. Hal ini terlihat pada nilai mata pelajaran bahasa daerah yang diperoleh peserta didik tidak memenuhi standar nilai yang telah ditetapkan.

Dalam mengajarkan huruf suatu bahasa pada siswa tidaklah mudah, seperti yang diungkapkan oleh Elis Sholihah (Irfan, 2020) bahwa siswa kesulitan dalam mempelajari bahasa arab disebabkan karena kesulitan mengenali dan tidak hafal abjad arab, beberapa huruf memiliki bentuk yang hampir sama dan kurangnya minat serta motivasi dalam mempelajarinya. begitupun dengan bahasa daerah dalam mengajarkan huruf aksara lontara memiliki kesulitannya tersendiri seperti mengajarkan bahasa lainnya. Oleh karena penggunaan media yang tepat menjadi salah satu langkah yang membantu dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa daerah.

Menurut Aditama, Adnyana, & Ariningsih (2019, h. 177) mengemukakan bahwa “*augmented reality* merupakan sebuah sistem yang menghasilkan sebuah objek berbentuk 2D dan 3D dengan cara kerja menggabungkan dunia maya dan dunia nyata yang diproyeksikan secara *real time*”, sejalan dengan itu Azuma menjelaskan bahwa *augmented reality* di definisikan menjadi teknologi yg dapat mengkombinasikan antara dunia nyata dan dunia maya, interaktif secara *real time* dan menghasilkan bentuk objek tiga dimensi. Dengan istilah lain *augmented reality* adalah teknologi yg sanggup memadukan objek virtual dalam dua dimensi atau tiga dimensi pada lingkungan nyata, lalu memproyeksikan objek (Yudiantika., 2013).

Menurut Wang Syawaludin (2019) menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality (AR)* akan membuat peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri dan mengontrol proses belajarnya secara mandiri, tidak hanya itu teknologi AR membuat pengguna berinteraksi secara virtual karena memproyeksikan objek ke dalam bentuk 3D.

## METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti memilih menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Arikunto, Suhardjono (2013) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yaitu melakukan pengamatan dan observasi dalam proses pembelajaran yang kemudian memberikan tindakan terhadap masalah yang penting dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan dan hasil pembelajaran yang diperoleh menjadi maksimal. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN

40 Jenetaesa sebanyak 25 peserta didik dengan 15 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki. Peneliti melaksanakan proses penelitiannya dengan bimbingan dan dukungan guru kelas IV dengan berperan mengamati proses penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, Observasi, tes dan dokumentasi.

Tujuan penelitian tindakankelas adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada kelasnya sendiri (Sumadayo, 2013). Menurut Arikunto, Suhardjono (2013) menyatakan bahwa langkah-langkah pelaksanaan PTK yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Berikut ini kriteria keberhasilan proses dan kriteria keberhasilan hasil belajar. Penelitian dinyatakan berhasil jika mencapai kriteria keberhasilan berada pada 75% dengan kategori baik (B).

Tabel 1. Kriteria Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Tingkat Penguasaan	kategori
<b>93%-100%</b>	Sangat Baik
<b>73 %-92 %</b>	Baik
<b>53%-72 %</b>	Cukup
<b>0%-52%</b>	Kurang

Sumber: Amiruddin (2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan disalah satu sekolah dasar dikabupaten maros kecamatan simbang yaitu UPTD SDN 40 Jenetaesa. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, dalam satu siklus pembelajaran dilakukan dua kali proses pembelajaran. Pada siklus satu dilaksanakan pada 26 Juli 2023 dan 2 Agustus 2023. sementara itu siklus dua dilaksanakan pada 9 Agustus 2023 dan 14 Agustus 2023. Pengetahuan awal peserta didik yang digunakan sebagai dasar pemberian tindakan penyelesaian masalah diperoleh dari hasil observasi pada proses pembelajaran bahasa daerah dan wawancara bersama wali kelas IV untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa daerah. Berikut data hasil belajar Bahasa Daerah peserta didik kelas IV sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 2. Data awal hasil belajar bahasa daerah peserta didik kelas IV

Nilai rata-rata	Presntase lulus	Presentase tidak lulus	Kualifikasi
<b>65, 75</b>	32%	68%	Kurang

Berdasarkan hasil pada tabel 2, diperoleh informasi bahwa dari 25 Peserta didik dikelas IV, hanya sekitar 32% peserta didik atau sebanyak 8 peserta didik yang memenuhi kriteria lulus sedangkan yang belum memenuhi kriteria tersebut sebanyak 68% atau sebanyak 17 peserta didik. Dari data yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran bahasa daerah lebih banyak yang tidak memenuhi kriteria kelulusan di bandingkan yang memenuhi kriteria tersebut. Berikut data hasil belajar Bahasa Daerah peserta didik kelas IV setelah dilakukan tindakan dengan penggunaan media pembelajaran Aksara berbasis *augmented reality*:

Tabel 3 Data hasil belajar bahasa daerah peserta didik kelas IV Siklus I

Nilai rata-rata	Presntase lulus	Presentase tidak lulus	Kualifikasi
69, 51	60 %	40%	Cukup

Berdasarkan hasil data pada tabel 3, diperoleh informasi bahwa pada pemberian tindakan siklus I memberikan perubahan yang baik yaitu presentase memenuhi kriteria kelulusan meningkat dibandingkan kondisi awal 32% menjadi 60% dan presentasi kriteria tidak lulus menurun dari kondisi awal 68% menjadi 40%. Pemberian tindakan pada siklus I memperoleh hasil ang

signifikan dari kondisi akan tetapi belum memenuhi kriteria keberhasilan. Pelaksanaan siklus I yang belum memenuhi kriteria sehingga peneliti melakukan pemberian tindakan pada siklus II, dengan hasil yang diperoleh sebagai, berikut:

**Tabel 4. Data Hasil Belajar Bahasa Daerah Peserta Didik Kelas IV Siklus II**

Nilai rata-rata	Presentase lulus	Presentase tidak lulus	Kualifikasi
78,00	80%	20%	Baik

Berdasarkan hasil data pada tabel 4 diperoleh informasi bahwa pemberian tindakan pada siklus II kriteria kelulusan yang telah ditentukan, yaitu sebanyak 80% memenuhi presentase kriteria kelulusan atau sekitar 20 peserta didik telah memenuhi kriteria kelulusan dan 20% yang belum memenuhi presentase kriteria kelulusan atau sekitar 5 peserta didik yang belum memenuhi kriteria kelulusan dan nilai rata-rata yang diperoleh 78,00.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebanyak dua siklus di UPTD SDN 40 Jenetes. Pada pemberian tindakan di siklus I memperoleh hasil signifikan dari kondisi awal. Hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 15 peserta didik telah memenuhi kriteria kelulusan dan 10 peserta didik yang belum memenuhi kriteria kelulusan pada mata pelajaran bahasa daerah dan nilai rata-rata yang belum memenuhi. Pemberian tindakan pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah dilakukan sehingga perlu melanjutkan dan meningkatkan pada siklus selanjutnya

Pada pemberian tindakan siklus II dengan penggunaan media pembelajaran aksara berbasis *augmented reality* dengan membenahi kesalahan pada siklus sebelumnya, diperoleh hasil belajar yang telah memenuhi kriteria keberhasilan, pada siklus II diperoleh peningkatan dari siklus sebelumnya, yaitu dari 60% menjadi 80% presentase kriteria kelulusan peserta didik dan menurunnya presentase kriteria ketidakkelulusan hasil belajar dari 40% menjadi 20%. Dapat diketahui bahwa pada siklus II peserta didik yang mencapai kriteria yaitu diharapkan sebanyak 20 orang yang telah memenuhi kriteria dan 5 orang yang belum memenuhi kriteria.

Peneliti memilih media pembelajaran berbasis *augmented reality* karena dengan penggunaan teknologi berbasis *augmented reality* akan menghasilkan media pembelajaran berbentuk 3D yang menyerupai bentuk aslinya secara *real time* yang dilengkapi dengan animasi dan dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik tanpa membutuhkan koneksi internet. Menurut Mustakim & Kurniawan mengemukakan bahwa Media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga mempermudah pemahaman siswa, oleh karena itu pemanfaatan *augmented reality* dalam pengembangan media lebih efektif dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Ariningsih (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* menjadi perantara yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan suatu objek menjadi bentuk tiga dimensi sehingga dapat lebih mempermudah peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diperoleh bahwa peserta didik tidak hanya terpaku pada guru, tetapi siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang berbasis *augmented reality* memungkinkan materi pembelajaran dapat ditangkap dengan lebih mudah karena menampilkan objek yang seolah seperti bentuk nyatanya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di UPTD SDN 40 Jenetes yang telah dilakukan sebanyak dua siklus dengan empat kali pertemuan pembelajaran diperoleh bahwa pemberian tindakan tiap siklus memperoleh hasil yang signifikan dari kondisi awal dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Dari pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dapat penggunaan media pembelajaran Aksara berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa daerah di UPTD SDN 40 Jenetes Kecamatan Simbang Kabupaten Maros dengan presentase kriteria pada siklus I

berada pada kategori cukup dan pada siklus II telah berada pada presentase kategori baik dan meningkat dibandingkan siklus sebelumnya.

Adapun saran dari peneliti yaitu untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti media berbasis augmented reality untuk memperluas pembahasan dan menambahkan animasi yang lebih bervariasi. Selain itu, dalam pelaksanaan tindakan kelas perlu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang tepat sehingga dapat memperoleh data yang tepat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amiruddin. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Guided Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Skripsi Universitas Negeri Makassar.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ariningsih, P. W. A. N. W. A. K. A. (2019). *Augmented reality dalam multimedia pembelajaran*. 2, 176–182.
- Irfan, H. (2020). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Huruf Abjad Bahasa Arab (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII SMP Miftahul Iman Bandung ). *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 129–152
- Kustandi, C, Darmawan, D. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta:Kencana
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. <https://doi.org/e-ISSN : 2548-8260>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 125- 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Ridwan, M., Zuhajji, & Andayani, D. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran DNA Dan RNA*, 1-13. <http://eprints.unm.ac.id/20325/>
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, ina fitriyani. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 296–306.
- Syawaludin, A. (2019). Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344.
- Tenri, S. siti nurmina, Aswar, & Irfan. (2018). *Design Of Educational Media Introduction The Lontara Script Of Makassar For The Age Of 6-8 Years Perancangan Media Edukasi Pengenalan Aksara Lontara Makassar Untuk Usia 6-8 Tahun*. 5-12.
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E., Sari, I., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi Augmented Reality di Museum : Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi untuk Pengunjung. *Jurnal Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–10.