

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI AUGMENTED  
REALITY PADA APLIKASI ANIMAL 4D+ UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK PADA KELAS II SD  
MUHAMMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG**



**Skripsi  
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**Diah Nur Saidah  
NPM. 1511100151**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H/2020 M**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI AUGMENTED  
REALITY PADA APLIKASI ANIMAL 4D+ UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK PADA KELAS II SD  
MUHAMMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**Diah Nur Saidah**

**NPM. 1511100151**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd**

**Pembimbing II : Defriyanto, S.IQ.,M.ED**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1441 H/2020 M**

## ABSTRAK

Proses pembelajaran di dalam kelas tidak berlangsung secara maksimal disebabkan oleh perhatian peserta didik yang kurang dalam pembelajaran bahasa Inggris serta belum digunakannya media atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka peneliti menyimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan media pembelajaran teknologi augmented reality pada aplikasi animal 4d+ dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta didik pada kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta didik kelas II dan dapat melihat aktifitas peserta didik selama proses belajar berlangsung. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran teknologi augmented reality pada aplikasi animal 4d+ pada mata pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan di SD 1 Muhammadiyah Bandar Lampung. Jenis metode penelitian yang dilakukan yaitu jenis penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi dan melalui 4 tahap dalam satu siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Jumlah peserta didik yang diteliti yaitu terdapat 27 peserta didik dalam satu kelas. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan tiga siklus. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti dapat memperoleh hasil data yaitu, pada siklus satu kemampuan bahasa Inggris pada peserta didik memperoleh nilai rata-rata 59,56 dengan kategori cukup. Pada siklus dua kemampuan bahasa Inggris pada peserta didik mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai rata-rata 70,11 dengan kategori baik. Pada siklus tiga kemampuan bahasa Inggris pada peserta didik juga mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai rata-rata 85,19 dengan kategori baik sekali. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan ada peningkatan kemampuan bahasa Inggris peserta didik pada pelajaran bahasa Inggris kelas II Ibnu Khaldun SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dengan menggunakan media pembelajaran teknologi augmented reality pada aplikasi animal 4d+.

**Kata Kunci:** *Kemampuan bahasa Inggris, Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality dan aplikasi animal 4d+*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Nur Saidah  
NPM : 11511100151  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4d+ Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, .....

Penulis,

Diah Nur Saidah  
NPM. 1511100151



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4D+ Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II Sd Muhammadiyah 1 Bandar Lampung**  
Nama : **Diah Nur Saidah**  
NPM : **1511100151**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**


**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II**

  
**Nurul Hidayah, M.Pd**  
NIP. 197805052011012006

  
**Defriyanto, S.IQ., M.ED**  
NIP. 19780319 2008011012

**Ketua Jurusan,**

  
**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
NIP. 19691003 1997022002



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI ANIMAL 4D+ UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK PADA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG** di susun oleh, **DAH NUR SAIDAH**, NPM: 1511100151, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah di ujikan Dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah/Keguruan UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal: Selasa, 28 April 2020.

**Tim Penguji**

**Ketua**

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd

**Sekretaris**

: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

**Pembahas Utama**

: Dr. Nur Asiah, M.Ag

**Pembahas Pendamping I** : Nurul Hidayah, M.Pd

**Pembahas Pendamping II** : Defriyanto, S.IQ.,M.ED

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah/Keguruan**

**Prof. Dr. Hi. Nirva Diana, M.Pd**

**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُو الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

“Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang menegakkan keadilan. Para Malaikat dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu). Tak ada Tuhan Melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”

(QS. Ali Imran (3) : 18)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur kepada Allah S.W.T, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang memberi makna dalam hidup saya, terutama bagi:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Muhammad Sodri dan Ibunda Siti Asriah, yang selalu mendo'akan, menyayangi ananda, dan memberikan semangat kepada ananda.
2. Adikku tercinta, Aulia Nur Lutfiah dan Ahmad Zainuri Asro yang selalu mendo'akan keberhasilan saya.
3. Almameter tercinta UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Nama penulis Diah Nur Saidah, dilahirkan di Way Jepara pada tanggal 01 Desember 1997, anak pertama dari pasangan (M. Sodri ) dan (Siti Asriah). Penulis memiliki dua orang adik kandung. Pendidikan dimulai dari MI Darul Ulum Rempelas desa Sumur Bandung dan selesai pada tahun 2009, SMP Negeri 3 Way Jepara. selesai tahun 2012, MAN 1 Lampung Timur dan selesai mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester I Tahun Akademik 2015/2016.

Pada tahun 2010, penulis mewakilkan sekolahnya dalam perlombaan OSN, mengikuti cabang perlombaan Olimpiade IPS. Pada tahun 2013. Pada tahun 2015, penulis mengikuti organisasi HMJ PGMI dan HMI Komisariat Tarbiyah yang ada di UIN Raden Intan Lampung. Pada tahun 2017 penulis mendirikan UKM Paduan Suara Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. Pada tahun 2018, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Rejomulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis juga melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 2 Bandar Lampung.

Bandar lampung,.....2020

Yang Membuat,

Diah Nur Saidah

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu support dan yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Defriyanto, S.IQ.,M.ED selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Rudi Antono, S.Pd selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.

6. Teman berjuangku Adi Rahmadi yang selalu support dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Teman-teman PGMI angkatan 2015 kelas E, teman-teman HMJ PGMI, HMI Komisariat Tarbiyah dan UKM PSM Bahana Swarantika UIN Raden Intan Lampung.
8. Sahabat-sahabatku Ertin Amirah, Ahmad Syaifudin, Teguh Yuniyanto, Restu Galih, Sofiatul, Tika Riski, Tiara Siska, Regina, Cahya Dina Dan Dewi A.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, terimakasih atas bantuan hingga perjuangan ini berakhir.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir (skripsi) ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Amin yaa Rabbal'alam.

Bandar Lampung,        2020  
Penulis,

Diah Nur Saidah  
NPM. 1511100151

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori .....	10
B. Kerangka Berfikir .....	31
C. Hipotesis Tindakan .....	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	33
B. Jenis Penelitian.....	33
C. Definisi Operasional .....	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Instrumen Penelitian .....	43
F. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	44
G. Tehnik Analisis Data.....	44

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan.....	76
C. Penguji Hipotesis Tindakan .....	82

<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	50
2. Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I.....	52
3. Data Hasil Tes Akhir Siklus I.....	53
4. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	59
5. Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II.....	62
6. Data Hasil Tes Akhir Siklus II.....	63
7. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus III.....	69
8. Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus III.....	72
9. Data Hasil Tes Akhir Siklus III.....	73
10. Aktivitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Siklus I, II, Dan III.....	80
11. Aktivitas Pendidik Pada Proses Pembelajaran Siklus I, II, Dan III.....	81

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Tampilan Gambar dari Aplikasi Animal 4D+ .....	27
2. Kerangka Pikir Penggunaan Media belajar .....	32
3. Bagan Siklus PTK Model John Elliot.....	35
4. Grafik Aktivitas Peserta Didik Siklus I, II, dan III.....	80
5. Grafik Aktivitas Pendidik Siklus I, II, dan III .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Nota Dinas .....	88
2. Izin Melaksanakan Pra Penelitian.....	90
3. Balasan mengadakan Pra Penelitian .....	91
4. Instrumen Wawancara Pra Penelitian.....	92
5. Permohonan Mengadakan Penelitian .....	94
6. Balasan Mengadakan Penelitian .....	95
7. Silabus .....	96
8. RPP .....	112
9. Profile SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung .....	124
10. Materi Penelitian.....	134
11. Intrumen Tes Penelitian.....	138
12. Lembar Observasi Pendidik.....	151
13. Dokumentasi.....	154



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan instingnya, sedangkan manusia belajar berarti merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Jadi, pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan.<sup>1</sup> Dalam kehidupan manusia, tentunya pendidikan sangatlah penting. Selain sebagai sesuatu yang mampu memberikan perubahan baik dalam moral maupun sosial, pendidikan juga adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. yaitu:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.” (QS.Al-Mujadilah:11)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Chairul Anwar, *Hakikat Manusia (Dalam Pendidikan Sebulan Tujuan Filosofis)* (Yogyakarta: Suka Press, 2014), h. 73.

<sup>2</sup>Tim Penulis, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), h. 543.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, memiliki kepribadian yang baik, dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan tinggi. Pendidikan adalah usaha pemberdayaan semua potensi peserta didik dengan mewujudkan suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing.<sup>3</sup> Pendidikan di era globalisasi dan modern ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, dalam pendidikan, pendayagunaan teknologi monitoring dan evaluasi dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan agar bisa bersaing, bersanding, dan bertanding dengan negara-negara lain. Salah satu masalah yang di hadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.<sup>4</sup> Pada abad 21 peran guru harus semakin optimal dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif dan mandiri serta bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik dan membuat para peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Zulfani Sesmiarni, “ Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar” TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 1 Nomor 2 Desember 2014 P-ISSN 2355-1925

<sup>4</sup> Nurul Hidayah, ”Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar” TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 1 Juni 2015 p-ISSN 2355-1925

<sup>5</sup>Iseu Shynthia Permata Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips” TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 6 Nomor 1, Juni 2019

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat. Harapan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, akan mampu terbentuknya karakter peserta didik yang kuat dan kokoh yang diyakini merupakan hal penting dan mutlak dimiliki anak didik untuk menghadapi tantangan hidup masa depan.<sup>6</sup>

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi Abad 21 dimana kemampuan kreativitas dan komunikasi akan menjadi sangat penting. Sejalan dengan itu, rumusan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dipergunakan dalam Kurikulum 2013 mengedepankan pentingnya kreativitas dan komunikasi. Sehingga sudah selayaknya lembaga lembaga pendidikan yang ada segera memperkenalkan dan memulai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>7</sup>

Metode pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 untuk tingkat SD adalah menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Dalam metode ini guru diharap mampu mengembangkan ide-ide kreatif lebih lanjut dengan memanfaatkan alternatif-alternatif kegiatan yang ditawarkan di dalam Buku Panduan Guru, atau mengembangkan ide-ide pembelajaran sendiri. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tematik itu sendiri maka dibuat

---

<sup>6</sup>Sohibun, " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive" Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah p-ISSN: 2301-7562 e-ISSN: 2579-7964 Desember 2017

<sup>7</sup>Deni Dermawan, Teknologi Pembelajaran (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2011)hal. 4

berbagai cara pembelajaran yang berbeda-beda untuk meningkatkan pemahaman akan materi yang disajikan. Salah satunya yaitu sebuah media pembelajaran virtual berbasis android dimana cara belajar yang memadukan antara kesenangan dan belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar.<sup>8</sup> Media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini hanya berupa buku teks dimana buku-buku teks tersebut memiliki beberapa kelemahan seperti desain buku yang sering tidak sesuai dengan kurikulum sehingga mengakibatkan program pendidikan tidak tercapai, bahan ajar yang terkesan biasa yang dikarenakan selang waktu penggunaan yang lama sehingga informasi yang ada sebagian tidak sesuai lagi dengan yang dihadapi oleh peserta didik, pelatihan dan tugas yang kurang memadai karena keterbatasan ukuran buku.

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang pesat di segala bidang salah satunya adalah teknologi augmented reality. Augmented reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. Saat ini augmented reality banyak digunakan dalam bidang game, hiburan dan kedokteran. Sayangnya dalam bidang pendidikan augmented reality masih jarang digunakan. Dalam bidang hiburan dan game sekarang ini telah banyak

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Grafindo Persada, 2015), h. 3.

menunjukkan hal-hal yang lebih menarik minat anak-anak usia sekolah dasar, misalnya film kartun maupun animasi tiga dimensi, sementara dalam bidang pendidikan metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih monoton yaitu buku teks bergambar dua dimensi saja, hal ini membuat anak-anak usia sekolah dasar lebih tertarik kepada hiburan dan game yang lebih menarik.

Penggunaan gambar diam yang tersedia dalam buku teks pelajaran membuat siswa cenderung pasif dan kurang interaktif karena media gambar tidak mampu memberikan respon timbal balik, kurang terlihat nyata dan kurang menarik. Padahal untuk menunjang materi pelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan aplikasi AR ini juga dapat digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran. Pemanfaatan alat peraga berbasis teknologi augmented reality sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses belajar mengajar karena teknologi augmented reality memiliki aspek-aspek hiburan yang dapat menggugah minat peserta didik untuk memahami secara kongkret materi yang disampaikan melalui representasi visual tiga dimensi dengan melibatkan interaksi user dalam frame augmented reality.

Akan sangat berguna apabila teknologi yang sedang berkembang dimanfaatkan di dunia pendidikan baik formal maupun informal sehingga dunia pendidikan semakin dituntut untuk lebih efektif dan menyenangkan.<sup>9</sup> Aplikasi multimedia mampu memberikan suatu informasi yang mudah

---

<sup>9</sup> Muhammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta" TADRIS Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah, Desember 2017

dipahami, sehingga anak-anak akan lebih mudah dalam menangkap informasi pembelajaran. Pengenalan hewan dapat merangsang otak anak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Selama ini pengenalan hewan kepada anak masih banyak yang menggunakan buku atau kertas poster. Teknologi multimedia sangat membantu memperkenalkan beberapa jenis hewan. Dengan berbagai fitur yang mendukung pemanfaatan suara dan bentuk dimensi, anak akan mengenal lebih menyenangkan, mudah diterima dan dipahami. AR dibuat melalui komputer sehingga jarak antara keduanya akan sangat tipis. Seiring berjalannya waktu, AR berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan pengembangann aplikasi ini di berbagai bidang termasuk pendidikan dan hiburan.

Teknologi AR menyajikan gambaran secara virtual dengan objek hewan 3D, sehingga objek hewan 3D bisa tampil di smartphone android. Aplikasi ANIMAL 4D bisa lebih informatif karena memberikan tampilan menu dan panduan dalam menggunakannya, serta menyampaikan nama hewan, suara hewan dan menerangkan informasi tentang hewan tersebut kepada anak-anak dalam bahasa inggris. <sup>10</sup>

Aplikasi ANIMAL 4D bisa lebih interaktif karena dapat memberikan pesan dan respon kepada anak-anak, sehinga bisa memenuhi kebutuhan belajar pengenalan hewan dengan teknologi AR. Selain itu, ANIMAL 4D dapat diaplikasikan menggunakan smartphone, tablet, dll, sehingga anak-anak

---

<sup>10</sup>Ellinda dwi fransiska, ‘ Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan’. Malang, 14 September 2017

bisa belajar mengenal hewan tanpa terbatas tempat dan waktu. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih informatif dan interaktif dapat membantu merangsang imajinasi anak tentang pengenalan hewan agar dimengerti. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran yang informatif dan interaktif dengan adanya suara hewan dan objek 3D yang ditampilkan secara virtual menggunakan teknologi AR untuk membantu pengenalan hewan kepada anak-anak sebagai media pembelajaran yang lebih informatif dan interaktif. Dengan media tersebut akan sangat membantu guru maupun orang tua dalam pengenalan hewan terhadap anak.

Dari hasil pra penelitian wawancara dengan guru kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung bahwasannya dalam proses belajar mengajar pendidik masih menggunakan media buku bergambar ataupun menggunakan lingkungan sekitar.<sup>11</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4d+ Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung”

---

<sup>11</sup>Halimatus sakdiyah, wawancara dengan peneliti, SD Muhammadiyah 1, Bandar Lampung, 19 Agustus 2019`

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah ”apakah Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4d+ Dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung”.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Apakah Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4d+ Dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung?”

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang dapat diambil adalah untuk mengetahui bahwa Penerapan Media Pembelajaran Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4d+ Dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

## **E. Manfaat Penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini akan memberikan manfaat bagi:

1. Pendidik
  - a) Meningkatkan kreatifitas pendidik untuk membuat alat bantu pembelajaran yang menarik.



- b) Meningkatkan keterampilan pendidik dalam merencanakan kegiatan proses pembelajaran
2. Peserta didik
- a) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap jenis-jenis hewan
  - b) Meningkatkan pelafalan nama-nama hewan menggunakan bahasa inggris.
  - c) Meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.
3. Sekolah
- a) Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap lulusan sekolah tersebut agar masyarakat antusias untuk memasukkan anaknya ke sekolah tersebut.
  - b) Menciptakan sekolah sebagai pusat pendidikan yang paling penting bagi masyarakat.
  - c) Menjadikan lingkungan sekolah sebagai tempat yang paling nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.
  - d) Upaya perbaikan sekolah untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, untuk masa sekarang dan selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.<sup>12</sup> Sedangkan menurut Gerlach dan Eriy media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.<sup>13</sup>

Media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima, media juga merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.<sup>15</sup>

Menurut Hujair AH Sanaky media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.<sup>16</sup> Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak

---

<sup>12</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h.3

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja grafindo persada, 2019), h.3

<sup>14</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* ( Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), h.4

<sup>15</sup>Joko Kuswanto, ‘Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi jaringan Kelas XI’ (Jurnal Media Infotama Vol. 14 No. 1, Februari 2018 ISSN 1858- 2680)

<sup>16</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran interaktif-inovatif*, (Yogyakarta, Kaukaba Dirgantara, 2013), h.4

maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat di manipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>17</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

Secara umum, media bisa di pahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk di terima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun baik tentang pendidikan, teknologi maupun informasi atau yang biasa kita sebut sebagai berita. Media yang di gunakan juga beragam tergantung pada jenis informasi yang di sampaikan baik berupa fisik maupun digital. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik, penggunaan media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan yang baru.<sup>18</sup>

Sehingga dapat di simpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke yang dapat

---

<sup>17</sup> Arief sadiman, Media Pendidikan, (Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2013), Hal. 7

<sup>18</sup> Chusnul Chotimah, Paradigma Baru Sistem Pembelajaran, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2018) h. 310

merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang di sampaikan. Media juga sebagai perantara pendidik untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi dapat di gambarkan secara langsung memalui media. Sehingga melalui penggunaan media di harapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.<sup>19</sup>

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

---

<sup>19</sup> Nana Sudjana, Media Pengajaran ( Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2017) H.7

- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat unsur kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>20</sup>

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang di tata dan di ciptakan oleh guru adapun sanaku berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran <sup>21</sup>

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya

---

<sup>20</sup>Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), H 23

<sup>21</sup>Nunuk Suryani, Media Pembelajaran Inovatif Dan Perkembangannya (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2018),H.9

- c. Membuat konsep abstrak ke konsep yang lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- f. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai

Fungsi pembelajaran menurut asraf terdiri dari fungsi semantik, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

a. Fungsi sematik

Sematik berkaitan dengan arti suatu kata atau istilah. Istilah dan simbol sering kali di temukan di berbagai materi pelajaran, khususnya kimia fisika, dan matematika. Simbol, istilah, sifat sesuatu, hubungan konsep, proses, dan lain-lain yang hanya di ucapkan secara verbal dapat memungkinkan peserta didik memiliki pemahaman yang salah mengenai suatu istilah. Dengan demikian, media di butuhkan untuk mengatasi masalah komunikasi yang rumit. Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah di pahami.

b. Fungsi manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi dapat di artikan berbagai cara yang dapat di

lakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau di hadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

c. Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

d. Fungsi distributif

Fungsi distributif adalah terkait dengan kemampuan mediamengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia.

e. Fungsi sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik. Disini fungsi media juga dapat menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan terkait sosiokultural.

f. Fungsi psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi

1. Fungsi atensi adalah fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.

2. Fungsi afektif adalah fungsi media pembelajaran dalam mengunggah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran
3. Fungsi kogniti adalah fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
4. Fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam membantu peserta didik menguasai ketrampilan dan kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium, atau video senam sebagai pengganti instruktur.
5. Fungsi imajinatis adalah fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif untuk anak usia dini, dengan media tersebut, dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita, dongeng yang mengandung muatan positif. Imajinasi yang di arahkan dengan media pembelajaran yang baik, dapat melahirkan karya-karya inovatif dan kreatif.
6. Fungsi motivasi adalah fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi peserta didik untuk dapat lebih giat belajar.

Fungsi media pembelajaran diantaranya:

- 1) Media sebagai sumber belajar



Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya.

## 2) Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik.

Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

### **c. Macam-macam Media Pembelajaran**

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Menurut Arief S. Sadiman jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

#### **1) Media grafis**

Media grafis termasuk dalam media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan

ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel, dan papan buletin.

## **2) Media Audio**

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium.

## **3) Media proyeksi**

Media proyeksi diam Mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, dan proyektor opaque.

Menurut Azhar Arsyad berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) media hasil teknologi cetak
- 2) media hasil teknologi audio-visual
- 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media hasil teknologi cetak adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis. Media cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Media audio visual adalah media yang menghasilkan materi dengan menggunakan

mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual ini meliputi film, video, televisi. Media berbasis komputer merupakan media yang menghasilkan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microprosesor. Perbedaan media ini dengan media yang lain adalah karena informasi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Pada dasarnya media berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada peserta didik. Berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran ini sering disebut sebagai computer assisted instruction (pembelajaran dengan bantuan komputer). Media cetak dan komputer adalah media untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan jenis ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat seperti hardisk yang besar, monitor yang beresolusi tinggi, dan sistem audio. Media ini sering disebut media interaktif, karena pengajaran dibantu dengan komputer seperti interaktif video.

## **2. Teknologi Augment Reality**

Suryawinata menyatakan bahwa Augmented Reality adalah kombinasi antara dunia virtual dan kenyataan yang dibuat oleh komputer. Objek virtual dapat berupa teks, animasi, model 3D atau video yang berkumpul dengan lingkungan nyata, sehingga pengguna dapat merasakan objek virtual berada di lingkungan mereka. Augmented Reality adalah milik cabang teknologi baru. Namun, perkembangannya cepat. Sejauh ini,

teknologi ini digunakan di berbagai bidang, terutama di militer dan iklan. Dan sekarang, mulai diterapkan di bidang pendidikan.<sup>22</sup> Menurut Carminigniani dan Furht Augmented Reality atau sering disingkat dengan AR yaitu teknologi yang menggabungkan benda maya ke dalam lingkungan nyata secara real time. Augmented Reality mengizinkan penggunanya untuk melihat dunia nyata dengan objek maya yang dihasilkan dengan komputer ditumpahkan pada dunia nyata.<sup>23</sup>

Augmented Reality (AR) adalah sebagai media yang mampu menengahi ide antara manusia dan komputer, manusia dan manusia, serta komputer dan manusia. AR atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan realitas tertambah merupakan inovasi dan computer graphic yang dapat menyajikan visualisasi dan animasi dari sebuah model atau desain objek yang menggambarkan dunia maya 2D maupun 3D kedalam dunia nyata.

Augmented Reality atau dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi realitas tambahan adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Teknologi augmented reality ini dapat menambahkan informasi

---

<sup>22</sup> Ali fakhrudin, "Implementation Of Augmented Reality Technology In Natural Sciences Learning Of Elementary School To Optimize The Students' Learning Result" International Journal of Indonesian Education and Teaching, IJJET, e-ISSN 2548-8430, p-ISSN 2548-8422, Vol. 3, No.1, January 2019 Master Program of Elementary School Teacher Education, Sebelas Maret University, Surakarta, Indonesia

<sup>23</sup>Nina Nuriana, "Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran" (jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim)

tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkan informasi tersebut ke dalam dunia nyata dengan bantuan perlengkapan seperti webcam, komputer, smartphone Android, maupun kacamata khusus. Pengguna di dalam dunia nyata tidak dapat melihat objek maya secara langsung, sehingga untuk mengidentifikasi objek diperlukan perantara berupa komputer dan kamera yang nantinya akan menambahkan objek maya ke dalam dunia nyata. Metode yang dikembangkan pada Augmented Reality saat ini terdiri dari dua metode yaitu Marker Based Tracking dan Markerless Augmented Reality. Marker Based Tracking merupakan metode yang memerlukan penanda yang umumnya berupa gambar hitam putih. Markerless Augmented Reality merupakan metode Augmented Reality dimana pengguna tidak perlu lagi menggunakan penanda atau gambar untuk menampilkan objek maya secara langsung.<sup>24</sup>

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. Augmented Reality didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata, serta berbentuk animasi tiga dimensi. Dengan demikian Augmented Reality (AR) dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian

---

<sup>24</sup>Risqi Maulidin. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi" (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN) Vol. 3, No. 2, 2017

memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time. AR merupakan sebuah konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata yang ditunjuk sehingga batas antara keduanya menjadi semakin tipis. AR dapat menciptakan interaksi antara dunia nyata dengan dunia maya, semua informasi dapat ditambahkan sehingga informasi tersebut ditampilkan secara real time seolah-olah informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata. Konsep AR sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Thomas P. Caudell pada tahun 1990 dalam The Term 'Augmented Reality'. Ada tiga karakteristik yang menyatakan suatu teknologi menerapkan konsep AR:

1. Mampu mengkombinasikan dunia nyata dan dunia maya.
2. Mampu memberikan informasi secara interaktif dan realtime.
3. Mampu menampilkan dalam bentuk tiga dimensi.

AR dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek. Saat ini AR banyak digunakan dalam bidang game, kedokteran, dan image processing, sedangkan dalam bidang pendidikan masih jarang digunakan. Sutherland seorang peneliti yang telah mengembangkan berbagai perangkat dimana pengguna dapat melihat, mendengar, dan menyentuh objek yang ada di dunia maya mulai dari simulasi yang penuh imajinatif hingga teknologi yang menambah interaksi pengguna dengan dunia maya serta dunia nyata.

Beberapa aplikasi AR dirancang untuk memberikan informasi yang lebih detail pada pengguna dari objek nyata.<sup>25</sup>

Augmented Reality (AR) merupakan variasi dari virtual reality (VR), di mana VR tersebut membawa pengguna tergabung dalam sebuah lingkungan virtual. Ketika pengguna bergabung dalam lingkungan virtual pengguna tidak bisa melihat lingkungan nyata di sekitarnya. Berbeda dengan AR, memungkinkan pengguna dapat melihat dunia nyata dan dunia virtual secara bersamaan. Pada Augmented Reality ada tiga karakteristik yang menjadi dasar atas sistem tersebut, diantaranya adalah kombinasi pada dunia nyata dan virtual, interaksi yang berjalan secara realtime, dan karakteristik yang terakhir adalah 6 bentuk objek yang berupa model 3 dimensi atau 3D.<sup>26</sup>

Augmented Reality adalah sebuah interaksi langsung atau tidak langsung dari sebuah dunia lingkungan fisik dunia nyata yang telah ditambahkan dengan menambah computer virtual yang dihasilkan informasi. AR adalah dua jenis teknologi interaktif dan terdaftar dalam 3D serta menggabungkan benda nyata dan virtual.<sup>27</sup>

### **3. Aplikasi Animal 4D+**

Octaland 4D+ merupakan sebuah aplikasi yang menghadirkan dunia tersembunyi yang diciptakan oleh Octagon Studio. Octagon Studio adalah

<sup>25</sup>Ilmawan Mustaqin, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran"(Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:175 ISSN 0216-3241)

<sup>26</sup>Re arief rahmadi, "Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat" (Prosiding Seminar Nasional Komputer dan Informatika (SENASKI 2017 ISBN: 978-602-60250-1-2 179 Program Studi Sistem Komputer UNIKOM Bandung)

<sup>27</sup>Febi Zulham Adami,"Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android", JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSIVOL. II NO. 1 FEBRUARI 2016 ISSN

startup yang bergerak di bidang teknologi Augmented Reality (AR) dan berasal dari Bandung. Karakter atau orang yang ada di Octaland disebut Octanians, yaitu karakter yang diangkut dari dunia nyata ke Octaland Dunia virtual ini dibuat dengan menyatukan flashcards.

Animal 4D+ merupakan aplikasi pengenalan hewan yang memanfaatkan teknologi AR. Aplikasi ini menggunakan marker berupa kartu hewan sebagai perantara untuk menampilkan animasi 4D ke pengguna sesuai dengan kartu hewan yang disorot dengan kamera pengguna. Fitur-fitur lainnya antara lain adalah fitur untuk menampilkan informasi dari hewan tersebut, dan juga fitur interaction chain, fitur ini berfungsi apabila kita menyorot dua kartu secara bersamaan, contohnya kartu gajah dan kartu rumput jika disorot bersamaan maka gajah akan memakan rumput tersebut. Berikut contoh tampilan gambar dari Aplikasi Animal 4D+ seperti ditunjukkan gambar 1.1





Kelebihan dari aplikasi Animal 4D+ adalah sebagai berikut :

1. User Interface dari aplikasi Animal 4D+ terbilang menarik.
2. Aplikasi tidak hanya memunculkan objek animasi dari masing-masing hewan tapi juga disertai dengan informasi masing-masing hewan tersebut.
3. Terhadap Fitur Interaction Chain, sehingga dapat membuat dua objek saling berinteraksi
4. Proses Scanning Marker relatif cepat

Sedangkan kekurangan dari aplikasi Animal 4D+ adalah jumlah hewan yang ditampilkan masih terbatas (hanya satu hewan tiap abjad) Dalam satu pak flashcards Octaland 4D+ berisi kartu penduduk Octanians dari A-Z. Untuk mengaktifkan Octanians, pengguna diminta untuk mengisi nomor seri

dari kartu instruksi. Satu nomor seri hanya dapat digunakan untuk tiga perangkat saja. Setelah flashcards aktif, maka pengguna dapat mengeksplor karakter pada setiap kartu yang kemudian akan berubah menjadi mode 4D dalam hitungan detik. Seri flashcards Octaland akan mencakup orang, rumah, kendaraan dan sihir AR lainnya. Cara kerja flashcards ini adalah dengan cara menumpuk kartu berdampingan atau menaruh salah satu kartu di atas meja, kemudian arahkan smartphone atau tablet Anda, jelajahi huruf demi huruf dengan tampilan 4D. Dari setiap kartu akan menampilkan tokoh-tokoh dengan beragam profesi secara 4 dimensi yang sangat real.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di smartphone berbasis android.

Aplikasi android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada smartphone dan gadget bersistem operasi android.

Yang mana smartphone dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi

android dikatakan sebagai media elektronik. Perkembangan teknologi sangat pesat salah satunya perkembangan teknologi dibidang komunikasi yaitu perkembangan handphone pintar atau yang sering dikenal dengan smartphone. Smartphone sendiri telah digunakan di berbagai sektor kehidupan manusia dan hadirnya smartphone tersebut dapat dirasakan di berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan. Penggunaan smartphone ataupun gadget mungkin merupakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Namun, jika dilihat penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran sangatlah baik, karena peserta didik akan lebih mudah mengakses materi pelajaran secara luas lebih luas yang mungkin saja materi tersebut belum pernah diajarkan oleh pendidik. Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran juga akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga smartphone mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.

Penggunaan aplikasi android telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Namun, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. Aplikasi android harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi peserta

didik. Dengan demikian, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria.

## **5. Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik**

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang keberadaannya kini sudah menjadi sebuah kebutuhan penting bagi penduduk di hampir seluruh dunia. Di Indonesia sendiri Bahasa Inggris digunakan sebagai pengantar dalam pembelajaran dan menjadi pelajaran wajib di setiap tingkat pendidikan. Di tingkat sekolah dasar, Bahasa Inggris sudah diajarkan sejak kelas 1 secara lebih terstruktur dengan menggunakan buku siswa. Dengan demikian, siswa dikenalkan tidak hanya pada bunyi tetapi juga pada tulisan. Namun, karena terdapat perbedaan yang sangat jelas antara penulisan dan pengucapan Bahasa Inggris dengan Bahasa Indonesia, siswa SD sering keliru mengucapkan kata-kata Bahasa Inggris berdasarkan tulisannya. Hal ini membuat siswa kemudian merasa bingung dan tidak yakin saat membaca bacaan dalam Bahasa Inggris.

### **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Hasil peneliti skripsi oleh Ghea Putri Fatma Dewi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2012 dengan judul “ Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia” menunjukkan bahwa Tanggapan siswa terhadap penggunaan game edukasi nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran cukup baik sesuai

dengan hasil uji responden siswa yang mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.12 yaitu pada kategori baik, pada aspek kemenarikan mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.04 yaitu pada kategori baik, pada aspek kemudahan mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.05 yaitu pada kategori baik, dan pada aspek kemanfaatan mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.07 yaitu pada kategori baik, serta rata-rata keseluruhan dari ke empat aspek mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.07 yaitu pada kategori baikFlash.

2. Hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Prima Rosyad mahasiswa Jurusan Elektro Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2014 dengan judul ‘‘pengenalan hewan augmented reality berbasis android’’ yang menunjukkan bahwa hasil pengujian berdasarkan calon pengguna menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengenalan hewan yang menarik, menyenangkan dan layak.
3. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174 ISSN 2541-0652 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta oleh Ilmawan Mustaqim dengan judul ‘‘ Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran’’ yang menunjukkan bahwa Penggunaan Augmented Reality sangat berguna untuk media pembelajaran yang interaktif dan nyata serta secara langsung oleh peserta didik. Selain itu media pembelajaran menggunakan Augmented Reality dapat meningkatkan minat peserta didik dalam

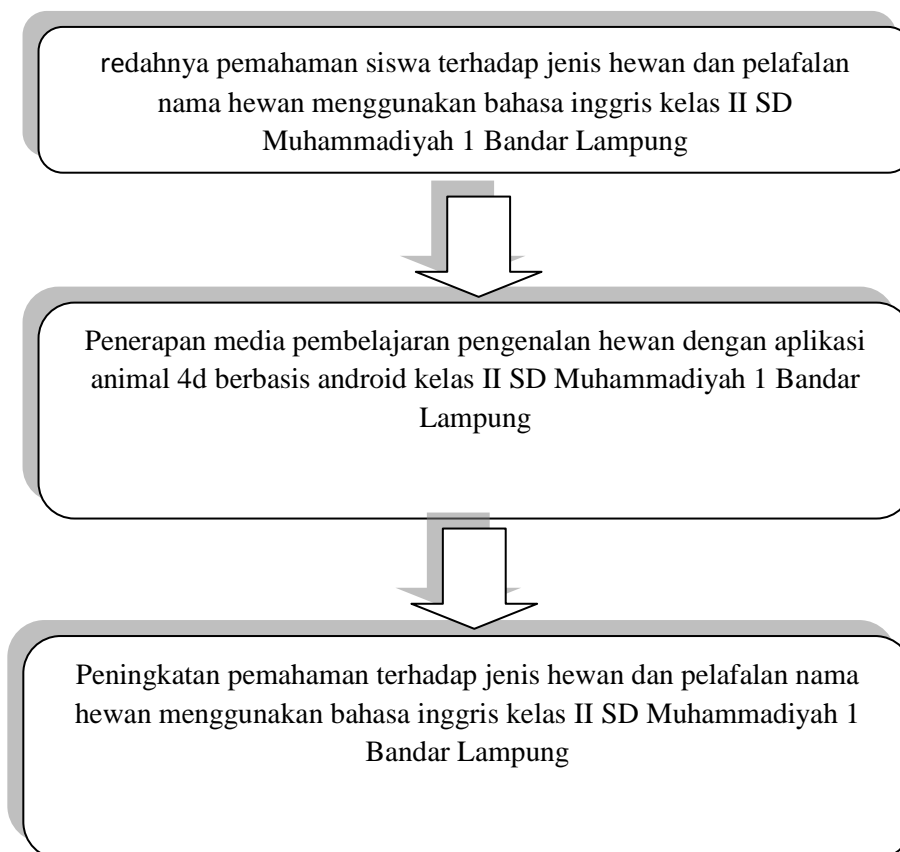
belajar karena sifat dari Augmented Reality yang menggabungkan dunia maya yang dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dengan dunia nyata secara langsung. Augmented Reality bersifat interaktif yang membuat peserta didik untuk melihat keadaan secara nyata dan langsung serta dapat mengimajinasikan hasil proses pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, pengenalan hewan dan pelafalan nama hewan dalam bahasa Inggris peserta didik masih sangat kurang. Hal ini disebabkan oleh, kurangnya media yang diberikan dan hanya mengacu pada buku pelajaran. Maka dari itu, perlu adanya suatu penggunaan media pembelajaran yang tak hanya dapat dipelajari di dalam sekolah tetapi juga dapat digunakan dan dipelajari di rumah karena media ini berbasis android, hal ini guna meningkatkan pemahaman siswa dalam jenis-jenis hewan, bentuk hewan dan pelafalan nama hewan menggunakan bahasa Inggris yang disajikan dengan virtual yang jelas.

Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Multimedia mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih

dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.2 Kerangka Pikir Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4d berbasis android untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori yang sudah peneliti jelaskan di atas, maka sebelum dilakukan pengambilan data, dalam penelitian harus dirumuskan terlebih dahulu hipotesis tindakan sebagai dugaan awal peneliti yaitu Penerapan Media Pembelajaran

Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Animal 4d+ Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Pada Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.



## DAFTAR PUSTAKA

Ali fakhruhin, "Implementation Of Augmented Reality Technology In Natural Sciences Learning Of Elementary School To Optimize The Students' Learning Result" International Journal of Indonesian Education and Teaching, IJIET, e-ISSN 2548-8430, p-ISSN 2548-8422, Vol. 3, No.1, January 2019 Master Program of Elementary School Teacher Education, Sebelas Maret University, Surakarta, Indonesia

Arief sadiman, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta: Grafindo Persada, 2015

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta: Grafindo Persada, 2016.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja grafindo persada, 2019,
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia (Dalam Pendidikan Sebulan Tujuan Filosofis)* Yogyakarta: Suka Press, 2014.
- Chusnul Chotimah, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018
- Daryanto, *Media Pembelajaran Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera*, 2015
- Deni Dermawan, *Teknologi Pembelajaran Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2015
- Ellinda dwi fransiska, *Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan* Malang, 2017
- Febi Zulham Adami, ''Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android''jurnal Teknik Komputer Amik Bsi Vol. Ii No. 1 Februari 2016
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran interaktif-inovatif*,Yogyakarta, 2015
- Ilmawan Mustaqin, ''Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran'' Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016
- Iseu Shynthia Permata Sari, ''Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips'' TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 6 Nomor 1, Juni 2019
- Joko Kuswanto, ''Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi jaringan Kelas XI'' (Jurnal Media Infotama Vol. 14 No.
- Kisyani Laksono, Tatag Yuli Eko Siswono, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016
- Muhammad Syaifuddin, ''Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta'' TADRIS Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah, Desember 2017
- Nana Sudjana, *Media Pengajaran Bandung: Sinar Baru Algensindo*, 2017

- Nina Nuriana, "Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran" (Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim)
- Nunuk Suryani, media pembelajaran inovatif dan perkembangannya, Bandung:remaja rosdakarya, 2018
- Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar" TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 1 Juni 2015 p-ISSN 2355-1925
- Re arief rahmadi, "Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat" Prosiding Seminar Nasional Komputer dan Informatika Program Studi Sistem Komputer UNIKOM Bandung 2017
- Risqi Maulidin. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi " (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN) Vol. 3, No. 2, 2017
- Siti maysaroh, "Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android" (JURNAL SISFOTEK GLOBAL ISSN : 2088 – 1762 Vol. 6 No. 1 / Maret 2016)
- Sohibun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive" Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah p-ISSN: 2301-7562 e-ISSN: 2579-7964 Desember 2017
- Tim Penulis, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), h. 543
- Zulfani Sesmiarni, "Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar" TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 1 Nomor 2 Desember 2014 P-ISSN 2355-1925