

# PROSIDING Seminar Nasional



Yogyakarta,  
5 Desember 2019

## Kajian Interdisipliner **BAHASA DAN SASTRA DI ERA TRANSFORMASI**

**Pemakalah Utama:**  
Prof. Dr. Suminto A. Sayuti  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
Dr. Pardi Suratno

**Editor:**  
Dr. Wiyatmi, M.Hum.  
Dwi Budiyanto, M.Hum.



**Program Studi Sastra Indonesia**  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

# PROSIDING

Seminar Nasional



Yogyakarta,  
5 Desember 2019

## Kajian Interdisipliner

# BAHASA DAN SASTRA DI ERA TRANSFORMASI

**Pemakalah Utama:**

Prof. Dr. Suminto A. Sayuti  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
Dr. Pardi Suratno

**Editor:**

Dr. Wiyatmi, M.Hum.  
Dwi Budiyanto, M.Hum.

**Program Studi Sastra Indonesia**

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL  
PRODI SASTRA INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**TEMA:**

**“KAJIAN INTERDISIPLINER BAHASA DAN SASTRA  
DI ERA TRANSFORMASI”**

**Steering Committee:**

Dr. Wiyatmi, M.Hum.

**Organizing Committee:**

Dr. Ari Kusmiatun, M.Hum.

Beniyati Listyorini, M.Pd.

Yayuk Eny Rahayu, M.Hum.

Kusmarwanti, M.A.

Ary Kristiani, M.Hum.

**Editor:**

Dr. Wiyatmi, M.Hum.

Dwi Budiyanto, M.Hum.

**Reviewer:**

Prof. Dr. Suroso, M.Pd.

Prof. Dr. Suhardi, M.Pd.

Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.

Diterbitkan oleh:

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281, Telp. (0274) 586168 Psw. 516

e-mail: [seminarpbsi@gmail.com](mailto:seminarpbsi@gmail.com)

Laman: [pbsi.fbs.uny.ac.id](http://pbsi.fbs.uny.ac.id)

ISBN: 978-602-74971-6-0

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi prosiding ini tanpa izin  
tertulis dari penerbit

PEMANFAATAN MEDIA FILM PENDEK UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN SISWA  
KELAS XI SMA NEGERI 2 PLAYEN

Linggar Mawiku Misual Aji, Kusmarwanti /729/

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Arum Sari Wati, Setyawan Pujiono /748/

*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MULTIMEDIA  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Reza Saeful Rachman, Daniel Paulus Evert /760/

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DI TINGKAT SMP

Kurniawati, Ary Kristiyani /773/

PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR DENGAN  
METODE *QUANTUM WRITING* BAGI SISWA SMA

Sanusi S.H. Murti, Kastam Syamsi /796/

PERSPEKTIF SISWA SMP (SEKOLAH MENENGAH PERTAMA)  
TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ayub Manggih R., Ari Kusmiatun, Latifatur Rahmah, Deneshafrilla  
V., Putri Nurrohmah, Erina Nur H. /809/

MELUKIS INDONESIA DENGAN KATA UNTUK MENAMBAH  
WAWASAN KEBERAGAMAN INDONESIA

Esti Swatika Sari dan Muhammad Septian Sujatmiko /821/

KONSTRUKSI EKOLITERASI DALAM NOVEL *KELOMANG*  
KARYA QIZINK LA AZIVA

SEBAGAI PENYADARAN AKAN KRISIS EKOLOGI GLOBAL  
Dwi Budiyanto /844/

## **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Arum Sari Wati<sup>1</sup>, Setyawan Pujiono<sup>2</sup>  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
E-mail : arumsariwati4@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain media pembelajaran menulis berbasis *augmented reality*. Metode yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research And Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis *augmented reality* ini menggunakan prosedur pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang dijelaskan oleh Robert Maribe Brach (2009). ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan dari media pembelajaran menulis terdiri dari hardware buku, gambar menggunakan teknologi *augmented reality* dan gambar. Software terdiri dari aplikasi dengan pilihan menu start, introduction, about as dan exit Implementasi dari media pembelajaran ini melibatkan peran guru sebagai fasilitator dalam penggunaannya. Keunggulan media pembelajaran ini memiliki tampilan yang sudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, dengan tampilan yang menarik dan inovatif membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *media, pembelajaran, menulis, augmented reality.*

### **Pendahuluan**

Pada saat ini di dunia sedang memasuki industri 4.0. Dalam industri 1.0 tenaga uap air digunakan dalam mekanisasi produksi sebagai dampak dari penemuan mesin uap, dalam industri 2.0 tenaga listrik digunakan untuk mengkreasi produksi massa, dan dalam industri 3.0 teknologi elektronika dan teknologi informasi digunakan untuk mengotomatisasi produksi (Hussin, 2018). Ciri-ciri dari industri 4.0 adalah adanya teknologi baru dalam dunia fisik, digital, dan biologis

dalam bentuk robot, perangkat komputer, kecerdasan buatan, dll. Pada industri 4.0 teknologi terintegrasi “*Internet of Things (IoT)*” (Maria, Shahbodin, Pee, 2016). Selain itu, dampak dari revolusi industri menyerang dunia pendidikan. Semakin banyaknya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran seperti penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan untuk pembuatan media, pengerjaan soal, dll.

Peningkatan ketrampilan pada revolusi industri 4.0 diimbangi dengan HOTS *High Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode *problem solving*, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian (Saputra, 2016:91).

Tujuan utama dari *high order thinking skills* adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Saputra, 2016:91-92).

Revolusi Industri 4.0 dan HOTS terangkum dalam Kurikulum 2013. Mulyasa (2014, h. 6) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai jual yang bisa ditawarkan kepada bangsa lain didunia.

Nurkholis, 2013 mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan akan membantu terciptanya kualitas pendidikan yang baik. Pendidikan yang terintegrasi

dengan teknologi akan memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di era industri 4.0 ini. Di pertegas dengan kurikulum 2013 bahwa pembelajaran lebih menekankan pendekatan saintifik.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan, menyatakan bahwa Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.

Sarana pendidikan salah satunya berupa media pembelajaran. Penggunaan media di sekolah masih dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong biasa dan belum ada inovasi untuk memudahkan siswa dalam belajar.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada 4 aspek yang menjadi ruang lingkup dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu ketrampilan menulis, ketrampilan membaca, ketrampilan menyimak dan ketrampilan berbicara. Hasil observasi pembelajaran bahasa Indonesia pada tanggal 30 Januari 2019 di SMP N 1 Sleman, memberikan gambaran bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII masih kurang baik, siswa belum mampu mendeskripsikan sesuatu dengan rinci, bahasa yang digunakan kurang efektif. Bu Harni selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII dan VIII mengatakan sarana seperti media pembelajaran belum ada, hanya mengandalkan buku pelajaran yang materinya masih monoton salah satunya adalah materi teks deskripsi.

Parera (1987: 5), bahwa deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang hidup dan berpengaruh. Karangan ini berhubungan dengan pengalaman pancaindra seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan perasan. Media pembelajaran menulis teks deskripsi berbasis augmented reality ini adalah media pembelajaran yang berisi materi tentang teks deskripsi yang terintegrasi dengan aplikasi augmented reality. Augmented reality ini memudahkan siswa dalam memahami materi dan akan terjadi kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga tidak monoton dan membosankan. Dalam penggunaan media ini siswa menggunakan android untuk menyimpan

aplikasi augmented reality yang kemudian digunakan untuk menyeken gambar dan materi.

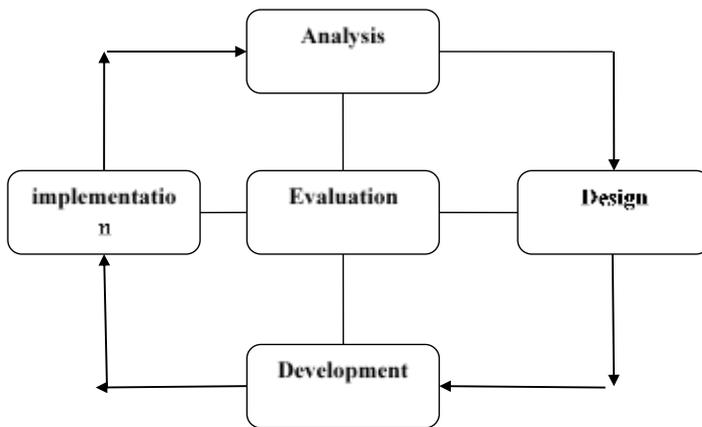
Nazrudin (2011 :1 ) Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.”.Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri sedangkan Manuri, F., & Sanna, A. (2016). *Augmented Reality (AR)* merupakan salah satu bagian dari *Virtual Environment (VE)* atau yang biasa dikenal dengan *Virtual Reality (VR)*. AR memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dilihat dari tempat yang sama. AR memiliki tiga karakteristik yaitu bersifat interaktif (meningkatkan interaksi dan persepsi pengguna dengan dunia nyata), menurut waktu nyata (*real time*) dan berbentuk 3 dimensi.

Kegiatan penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran teks deskripsi dengan menggunakan aplikasi augmented reality. Pengembangan media dilakukan agar materi pembelajaran teks menulis teks deskripsi lebih dipahami siswa dan pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul **“Desain Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis Augmented Reality”**.

## **Metode**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research And Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297).

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbaisi augmented reality ini menggunakan prosedur pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang dijelaskan oleh Robert Maribe Brach (2009). ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut



Gambar 1 Pendekatan ADDIE menurut Branch (2009)

Keterangan :

Pada artikel ini pendekatan yang digunakan hanya sampai pada tahap design.

**Pembahasan**

**Desain Media Pembelajaran Menulis Deskripsi Berbasis Augmented Reality**

Media pembelajaran menulis berbasis *augmented reality* ini dapat digunakan pembelajaran menulis salah satunya untuk teks Deskripsi. Media ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Prinsip media ini adalah dengan inovasi penggunaan *arugmented realilty* yang dapat memunculkan objek dengan wujud 3D sehingga terlihat nyata, terdapat beberapa objek gambar yang akan membantu siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

Berikut merupakan desain hardware :

a. Halaman Utama



Gambar 1. Desain Halaman Utama

b. Desain Halaman Isi Media Pembelajaran



Gambar 2. Halaman isi Media Pembelajaran

c. Desain software



Gambar 3 Desain Software

Keterangan :

1: Halaman Splash Screen

Halaman splash screen adalah halam utama saat memasuki aplikasi InCuBo

2: Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman menu yang terdiri dari :

a. Start

Tombol start digunakan untuk masuk kedalam kamera pemindai *Augmented Reality*

b. Introduction

Introduction merupakan tombol yang berisi panduan penggunaan InCuBo

c. About as

About as merupakan tombol yang berisi data pembuat aplikasi pembuat InCuBo

d. Exit

Merupakan tombol untuk keluar dari dari aplikasi InCuBo

3: Halaman isi InCuBo saat di Scan



Animasi Augmented Reality dalam bentuk gambar

Gambar 4. Halaman isi saat di Scan

Dalam aplikasi *Augmented Reality* terdapat hal yang mendasar dalam pembuatannya yaitu tampilan 3D yang mencakup objek 3D yang akan ditampilkan dalam output kamera. Komponen utama yang harus tersedia adalah sebuah *marker* gambar yang kemudian *marker* tersebut akan dideteksi oleh kamera smartphone. Pendeteksian pada *marker* yang di simpan di dalam *smartphone android* menggunakan algoritma *Natural Feature Tracking and Rating* dari algoritma dasar *Fast Corner Detection* yang telah dikembangkan oleh pihak Vuforia, *marker* akan di deteksi kontras beda antar piksel, lebih kontras *marker* akan lebih baik nilai pendeteksiannya, dengan memberi tanda pada pojok piksel dan setelah itu akan di ketahui kualitas *marker* dengan memberikan *rating* pada *marker* tersebut. Jika *marker* tidak cocok dengan *marker* yang di

simpan pada *smartphone android* maka proses akan di ulang terus menerus, dan jika marker cocok aplikasi akan merendering objek 3D dan kemudian menampilkannya sesuai dengan pilihan kebudayaan indonesi 3D yang telah di atur.

Objek 3D yang kami masukkan pada aplikasi ini terdapat gambar dan suara yang kami gunakan dalam media pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran menggunakan perencanaan sebagai berikut:

#### 1. Pembuatan Hardware

- Tahapan pembuatan buku diawali dengan melakukan desain menggunakan software Coreldraw. Perencanaan desain ini meliputi rancangan desain media.
- Tahapan selanjutnya adalah dengan mencetak rancangan media pembelajaran, menggunakan kertas *Ivory* yang kuat dan tidak mudah rusak.
- Bagian-bagian tersebut kemudian disatukan dan dipasang sesuai dengan desain media yang telah direncanakan.

#### 2. Pembuatan Software

Dalam tahap pembuatan software *Augmented Reality* dibutuhkan beberapa software pendukung yaitu, Unity 3D, Vuforia SDK, JDK, dan android SDK. Berikut akan dijelaskan fungsi dari software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran :

##### a) Unity 3D

Berfungsi sebagai software utama dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*, yaitu untuk melakukan editing, penggabungan marker dan uji coba dengan AR kamera menggunakan kamera laptop.

##### b) Vuforia Unity SDK

Software ini dapat digabung dengan Unity 3D dengan cara melakukan import Vuforia Unity SDK pada Unity 3D agar dapat melakukan proses editing pada Unity, yaitu sebagai penyedia *ARCamera*, *Cloud Recognition*, *CylinderTarget*, *FrameMarker*, *ImageTarget*, *ObjectTarget*, dan masih banyak yang lain.

##### c) Android SDK

Android SDK (*Software Development Kit*) adalah satu set alat pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi untuk platform android, yaitu sebuah software untuk membuat hasil *Augmented Reality* yang telah jadi untuk selanjutnya dijadikan aplikasi berplatform android ataupun IOS sesuai perintah dari programmer.

### **Implementasi Media Pembelajaran Menulis Deskripsi berbasis Augmented Reality**

Media pembelajaran ini dalam pengaplikasiannya akan disertai dengan panduan untuk pemula yang tidak mengetahui cara menggunakan media pembelajaran. Untuk itu perlu adanya petunjuk teknis sehingga mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran menulis berbasis augmented reality ini memuat informasi mengenai teks deskripsi yang di kemas dalam bentuk Arugmented sehingga dapat menarik minat anak.

Peran yang diharapkan masuk dan ikut serta dalam pengaplikasian ini bukan hanya anak-anak. Namun juga orang tua dan guru yang berperan sebagai pengawas dan pemberi masukan. Media pembelajaran ini semata-mata tidak akan terbentuk jika tidak ada sisi koperatif antara berbagai pihak. Oleh karena itu dalam pengaplikasiannya media pembelajaran menulis harus memiliki kekuatan sinergi antara pihak-pihak terkait agar media ini benar-banar mampu membantu proses belajar mengajar anak mengenai pengenalan berbagai jenis kebudayaan Indonesia.

### **Keunggulan Media Pembelajaran Menulis**

#### **1. Tampilan media pembelajaran**

Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang sudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, dengan tampilan yang menarik dan inovatif membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### **2. Peningkatan kongnitif**

Media pembelajaran dapat melatih kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena dalam media ini memiliki gambar-gambar dengan *augmented reality* yang menarik

dan dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi pembelajaran tentang teks deskripsi. Semua peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran dimanapun dan kapan pun. Hal ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi teks deskripsi.

3. Pembentukan karakter

Media pembelajaran ini dapat membentuk karakter peserta didik untuk mencintai kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini memberikan pengetahuan tentang teks deskripsi.

4. *Reduce Verbalistic*

Media Pembelajaran di buat untuk mengurangi model pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Selain itu media pembelajaran ini juga dapat menampilkan berbagai gambar terkait teks deskripsi.

5. *Opportunity* (Peluang)

Melihat kondisi yang selalu mengikuti perkembangan zaman, media pembelajaran ini sangat sesuai dengan kondisi sekarang. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yang lebih memfokuskan pada keaktifan peserta didik.

## **Simpulan**

Dari uraian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan dari media pembelajaran menulis terdiri dari hardware buku, gambar menggunakan teknologi *augmented realilty* dan video. Software terdiri dari aplikasi dengan pilihan menu start, introduction, about as dan exit
2. Implementasi dari media pembelajaran ini ini melibatkan peran guru sebagai fasilitator dalam penggunaannya.
3. Keunggulan media pembelajaran yaitu Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang sudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, dengan tampilan yang menarik dan inovatif membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Branch, M. Robert. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.9 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6(3), 92-98.
- Maria, M., Shahbodin, F., & Pee, N. C. (2016). Malaysian higher education system toward industry 4.0 – Current trends overview. *Proceeding of the 3 rd International Conference on Applied Science and Technology (AIP Publishing)*, 1-7.
- Nazruddin Safaat, 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Berbasis Android*, Bandung : Informatika
- Nurkholis. 2003. *Manajemen Berbasis sekolah : teori, model dan aplikasinya*. Jakarta: Grasindo.
- Parera, Jos Daniel.1987. *Menulis Tertib dan Sistematis*. Jakarta:Erlangga
- Saputra, Hatta. 2016. *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: SMILE's Publishing
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.