



Augmented Reality Sebagai Media Baru Belajar Ragam Hias untuk Siswa SMP

Rizqi Fajar Kusuma, Indar Sabri, Welly Suryandoko

Pendidikan Seni Budaya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

rizqi.23004@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

Education must respond to technology as a new medium in learning, one of which is Augmented Reality. In this research using the ADDIE method which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research produced new media learning Ragam Hias in the form of Augmented Reality-based learning media that answered the results of the analysis of student needs in learning cultural arts class VII at ELIA Christian Junior High School Surabaya. During the introduction stage of this augmented reality media, there was a high sense of awe and curiosity in students. The products that have been produced are expected to increase student interest and learning outcomes.

ABSTRAK

Pendidikan haruslah merespon teknologi sebagai media baru dalam belajar, salah satunya adalah Augmented Reality. Dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dihasilkan media baru belajar ragam hias berupa media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang menjawab hasil analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran seni budaya kelas VII di SMP Kristen ELIA Surabaya. Pada tahap pengenalan media augmented reality ini, muncul rasa kagum dan penasaran yang tinggi pada diri siswa. Produk yang telah dihasilkan, diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

© 2024 Teknologi Pendidikan UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 11 Nov 2023

First Revised 1 Jan 2024

Accepted 07 Feb 2024

First Available online 09 Feb 2024

Publication Date 29 Feb 2024

Keyword:

Augmented Reality, Media, Ragam Hias

1. PENDAHULUAN

Pendidikan seni merupakan aspek penting dalam pembangunan pribadi dan perkembangan siswa di seluruh dunia. Seni dengan segala ekspresinya yang kreatif, bukan hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri, tetapi juga membantu mereka memahami budaya, sejarah, dan estetika, serta mengembangkan keterampilan berkesenian yang mendalam. Membahas mengenai isu-isu pendidikan seni yang terus bergulir, termasuk masalah-masalah yang selalu dihadapi tak akan ada habisnya. Masalah utama yang senantiasa diperbincangkan yaitu berkenaan kedudukan dan cara pelaksanaan pendidikan seni yang ideal dan merespon tantangan zaman masing-masing (Sugiarto, 2021:1). Tantangan zaman yang dimaksud adalah dampak perkembangan teknologi digital yang mengubah gaya hidup manusia atau dalam hal ini adalah peserta didik. Pada era digital seperti ini, dengan dampak berkembangnya teknologi digital manusia memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik (Yanuarita, 2020: 53).

Seiring berkembangnya teknologi digital, proses dan gaya belajar seni di sekolah juga akan berubah. Dengan mengikuti gaya siswa sekarang yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat elektronik, diharapkan dapat meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Upaya yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) dalam bidang pendidikan. Augmented Reality (AR) telah membuka pintu bagi metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. AR memberikan siswa kesempatan untuk menjelajahi dunia nyata secara virtual, memvisualisasikan konsep abstrak, dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran (Alfitriani et al., 2021). AR dapat dijadikan sebagai solusi dalam memberikan pembelajaran seni.

Untuk menjawab tantangan ini diperlukan guru yang berkualifikasi dalam bidang seni dan juga teknologi. Kualifikasi guru yang memadai dan berpengalaman dalam pendidikan seni dan teknologi seringkali menjadi tantangan, maka dari itu seorang guru dituntut inovatif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran seni. Seperti kita ketahui, bahwa mata pelajar pendidikan seni budaya menurut kurikulum K13 bahwa di sekolah menengah pertama terdiri dari pendidikan seni rupa, seni musik, dan seni pertunjukan.

Namun dengan adanya kurikulum merdeka, pendidikan seni budaya yang sekarang difokuskan menjadi satu program jenis kesenian, yaitu antara seni rupa, seni musik, atau seni pertunjukan dipengaruhi oleh guru seni budaya di masing-masing sekolah. Setidaknya Kurikulum Merdeka ini sudah menjawab permasalahan mengenai kualifikasi guru seni budaya. Sekarang hanya tinggal bagaimana guru seni budaya dapat mengintegrasikan materi pelajaran dengan teknologi digital.

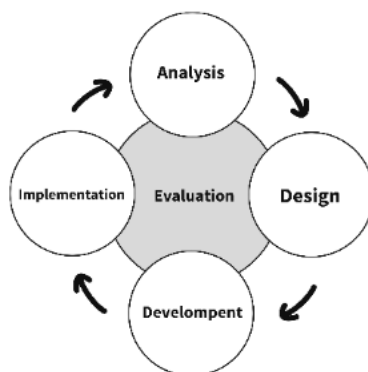
Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama dengan fokus pada bidang seni rupa, materi ragam hias merupakan salah satu materi wajib yang diberikan kepada peserta didik di kelas 7. Hal ini sudah diterapkan pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMP Kristen ELIA Surabaya. Dari hasil observasi, didapatkan proses pembelajaran seni budaya yang berlangsung belum diintegrasikan dengan teknologi digital berupa Augmented Reality ke dalam proses pembelajaran Sehingga hasil capaian pembelajaran belum sepenuhnya maksimal, hal ini dibuktikan dari hasil tugas harian berupa membuat ragam hias dan Ulangan Tengah Semester Ganjil. Selain hasil capaian pembelajaran, permasalahan lain yang muncul adalah minat siswa terhadap pelajaran seni yang beragam. Siswa yang memiliki minat dalam bidang seni cenderung sangat antusias dalam memperhatikan guru ketika mengajar maupun ketika diberikan tugas, namun sebaliknya siswa yang kurang minat kepada pelajaran seni budaya cenderung kurang memperhatikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan beberapa fenomena permasalahan yang dipaparkan sebelumnya, Peneliti pada penelitian ini mencoba mengembangkan Augmented Reality sebagai Media Belajar Baru Ragam Hias untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama di SMP Kristen ELIA Surabaya. Harapannya dengan penelitian ini, dapat dihasilkan media baru belajar ragam hias berbasis Augmented Reality yang efektif untuk meningkatkan hasil capaian pembelajaran serta meningkatkan minat siswa untuk belajar seni dan teknologi. Produk yang dihasilkan berupa kuis interaktif dan media pembelajaran berbasis Augmented Reality.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka masalah penelitian yang disajikan dalam penelitian ini meliputi pertanyaan berikut: (1) Bagaimana proses pengembangan Augmented Reality sebagai Media Baru Belajar Ragam Hias menurut ADDIE?

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dengan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (1) Analysis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation (Pribadi, 2012). Penggunaan metode ini dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis, kemudian setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi sehingga dihasilkan produk yang valid dan efektif. Namun, pada penelitian ini hanya berhenti sampai tahap Design.



Gambar 1. Model ADDIE
(Sumber: Pribadi, 2012)

Penelitian ini dilaksanakan mulai 25 September 2023 hingga 16 Oktober 2023 di SMP Kristen ELIA dengan sampel siswa kelas VII sejumlah 15 anak. Sumber data yang dijadikan rujukan adalah guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VII yang bernama Mr. Riki Rahmat Dinata, siswa kelas VII, dan dokumen atau artikel terkait Augmented Reality dan Ragam Hias. Teknik pengumpulan data berupa observasi untuk melihat fenomena dan menganalisa kebutuhan peserta didik, kemudian wawancara mendalam kepada guru seni budaya kelas VII SMP Kristen ELIA Surabaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Kristen Elia merupakan salah satu sekolah formal swasta yang beralamatkan di Jl. Darmo Permai Utara No. 36-38 Surabaya, Pradahkali Kendal, Kec. Dukuh Pakis, Kota Surabaya. Sekolah ini hanya memiliki satu kelas disetiap tingkatannya, dengan jumlah

rata-rata siswa tiap kelasnya 15 sampai 18 anak. Kelas VIII dan IX masih menerapkan K13 sedangkan kelas VII sudah menerapkan Kurikulum Merdeka.

SMP masuk pada fase D, pada akhir fase ini diharapkan proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik dikutip dari laman (guru.kemdikbud.go.id). Capaian pembelajaran pada pelajaran seni budayaterdapat 5 point, yaitu: mengalami (*experiencing*), menciptakan (*making /creating*),merefleksikan (*reflecting*), berpikir dan bekerja artistik (*thingking and working artistically*), dan berdampak (*impacting*). “Paling tidak tugas seni budaya yang diberikan dapat dijadikan sebagai bahan promosi sekolah” ujar Pak Iwan selaku Kepala Sekolah SMP Kristen ELIA. Untuk memenuhi permintaan kepala sekolah tersebut, setidaknya capaian *impacting* akan dapat terpenuhi melalui media Augmented Reality ragam hias ini.

Tahap pertama adalah analisis yang terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Hasil analisis kinerja didapatkan data bahwa guru menyampaikan materi dengan menulis materi di papan tulis dan siswa diminta mencatat. Tugas dan materi ragam hias yang diberikan belum diintegrasikan dengan teknologi digital. Sedangkan analisis kebutuhan siswa mampu menyelesaikan tugas ragam hias yang diberikan oleh guru seperti pada gambar 2. Capaian pembelajaran *creating* belum sepenuhnya dihadirkan pada karya tersebut, sehingga diperlukan stimulus kepada siswa agar kualitas capaian semakin meningkat. Selain itu, dari Ujian Tengah Semester dengan materi ragam hias didapatkan hasil yang baik dengan skor rata-rata 75, namun terlihat kesenjangan skor yang sangat signifikan dari beberapa siswa.



Gambar 2. Foto Karya
Ragam Hias Siswa kelas VII SMP Kristen Elia
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Pada tahap desain, peneliti mengklarifikasi kepada guru dan siswa untuk mengintegrasikan Augmented Reality pada materi ragam hias. Siswa diberikan akses untuk menggunakan gawai/smartphone di kelas, kemudian siswa diharuskan menginstal aplikasi Assembler Studio yang tersedia di Play Store. Kemudian siswa dibimbing untuk mengoperasikan aplikasi Assembler Studio untuk mengakses kuis interaktif dan mengubah hasil gambar ragam hias ke dalam aplikasi Assembler Studio.



Gambar 3. Foto Hasil Desain
Ragam Hias berbasis Augmented Reality
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Berdasarkan dari permasalahan dan analisis kebutuhan, dihasilkan dua produk desain yaitu karya ragam hias dan kuis interaktif berbasis Augmented Reality. Karya ragam hias yang berbasis Augmented Reality ditujukan untuk mengatasi sikap siswa yang kurang dalam merespon tugas yang diberikan oleh guru pengajar sebelumnya.

Setelah peneliti melakukan klarifikasi kepada guru dan pengenalan kepada siswa kelas VII, didapatkan respon yang baik. Muncul rasa penasaran dari dalam diri siswa, “Karya ragam hiasnya kok bisa muncul 3D seperti itu Sir?” ujar salah satu siswa yang Bernama Jason. Sikap yang ditunjukkan ia dan beberapa siswa yang lain mengindikasikan bahwa Augmented Reality merupakan media yang baru bagi mereka.



Gambar 4. Foto Hasil Pengenalan
Ragam Hias berbasis Augmented Reality

Tugas ragam hias yang diberikan kepada siswa kelas VII menggunakan unsur ragam hias flora dan logo sekolah SMP Kristen ELIA. Untuk proses pengerjaan dilakukan secara manual di media kertas kemudian diwarnakan menggunakan pensil warna. Setelah karya ragam hias selesai, proses selanjutnya adalah mengubah karya ragam hias tersebut kedalam aplikasi Assemblr Studio untuk dijadikan 3 Dimensi.

Untuk proyek awal, peneliti menggunakan karya siswa yang bernama Maria Lexa Prasetya dan Jason Timothy setelah diseleksi dari beberapa karya siswa yang lain. Kemudian, peneliti mendemonstrasikan proses pembuatan ragam hias ke dalam aplikasi Assemblr Studio kepada siswa secara langsung di kelas. Hasil akhir karya ragam hias 3D seperti pada gambar 4. Pemberian tugas ini selain merujuk pada analisa kebutuhan, juga didasarkan pada anjuran kepala sekolah agar supaya dapat memberikan dampak ke

sekolah, seperti untuk kegiatan promosi. Setidaknya dari hasil akhir tugas seni budaya ini dapat menghasilkan dampak (impacting) kepada sekolah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis dan tahap desain, diperoleh kesimpulan bahwa (1) media Augmented Reality ini dapat mengatasi minat siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran seni budaya (2) siswa dapat mengintegrasikan hasil karya seninya menjadi 3D. Penggunaan teknologi Augmented Reality dapat memberikan dampak positif terhadap minat siswa dalam belajar, sehingga penggunaan AR dapat diterapkan ke dalam berbagai mata pelajaran selain seni budaya.

Saran untuk peneliti, guru, dan pemangku kebijakan bahwa meskipun dalam penelitian ini berhenti pada tahap desain, setidaknya wacana tentang pengintegrasian teknologi Augmented Reality sebagai media baru belajar siswa terbukti efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1).
- Ángela Di Serio, María Blanca Ibáñez, Carlos Delgado Kloos. (2013). Impact of an augmented reality system on students' motivation for a visual art course. *Computers & Education*, 68: 586-596. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.002>.
- Bower, M., Howe, C., McCredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2014). Augmented Reality in education - cases, places and potentials. *Educational Media International* 51(1): 1-15). <https://doi.org/10.1080/09523987.2014.889400>
- Diah, R.A. Resita & Kuntjoro Jakti. (2010). Ragam Hias Nusantara. *Humaniora Language, People, Art, and Communication Studies*. 1(2):246-252.
- Febriani, Sylvia Rukmana. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Website Menggambar Ragam Hias Pada Siswa Kelas VII Di SMPN 1 Cicalengka. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/100145/>
- Kristanto, dkk., (2020). *Diskursus Pendidikan Seni Hari-Ini*. Yogyakarta: QuantumYogyakarta
- Mardikaningrum, Kartika. (2019). Pengembangan media video untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ragam hias pada pembelajaran seni rupa di SMP N 1 Mojolaban Sukoharjo. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/68164/>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2): 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

- Pribadi, B. A. (2012). Implementasi Pendekatan ADDIE Dalam Mendesain Program Pelatihan Yang Efektif. *Jurnal Diklat*. 9(1).
- Rusli, Muhammad, dkk. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Andi.
- Setya, Dwiki et al. (2020). Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Media Augmented Reality Animasi Dua Dimensi Lakon Dewa Ruci Kepada Remaja. *Jurnal Rekam*. 16(1) <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/download/3482/1764>
- Sobandi, B., Wibawa, S. C., Triyanto, T., Syakir, S., Pandanwangi, A., Suryadi, S., Nursalim, A., & Santosa, H. (2021). Batik AR ver.1.0: Augmented Reality application as gamification of batik design using waterfall method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012021>
- Sugiarto, Eko, Tjetjep Rohendi R. (2021). Pendidikan Seni Berbasis Masyarakat: Pandangan Paradigmatik untuk Arah Pendidikan Seni. Semarang: LPPM Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Upu, H. (2011). *Instructional Technology: Teori, Pengembangan, dan Penerapannya*. Bandung: Rosda Karya.