

TESAURUS TERMEDIASIKAN AUGMENTED REALITY TEKS UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN BACA

Ah. Zainil Ibad¹, Yerry Soepriyanto², Arafah Husna³

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang^{1,2,3}

Jl. Semarang 5 Malang 65145 – 0341-574700

E-mail: zainilibad1@gmail.com

ABSTRAK

Belajar merupakan proses pemahaman terhadap suatu informasi, dalam pembelajaran sering dituntut untuk memahami kata-kata atau pengertian dengan cepat, maka dari itu pembelajaran harus bersifat inovatif dan didukung oleh media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman dan kinerja pebelajar. Oleh karena itu tujuan dari penulisan ini untuk meningkatkan kinerja pemahaman baca pebelajar dengan cepat menggunakan produk tesaurus. Tesaurus merupakan sebuah kumpulan dari persamaan kata atau sinonim yang akan memberikan alternatif kata guna memudahkan pebelajar dalam memahami bacaan, namun untuk mencari sebuah makna kata dalam tesaurus pebelajar memerlukan waktu yang lama untuk sekedar mencarinya, oleh karena itu diperlukan sebuah teknologi yang dapat mempercepat proses tersebut, yakni dengan menggunakan teknologi augmented reality. Augmented reality merupakan sebuah penggabungan antara dunia nyata dengan dunia virtual dalam satu waktu itu juga, karena itu teknologi augmented reality dalam tesaurus dirasa mampu membantu dalam pemahaman baca yang mana ketika pebelajar memiliki kesulitan dalam memahami kata-kata atau istilah dalam modul pebelajar tinggal scan kata-kata tersebut dengan smartphone kemudian akan muncul sinonim dari kata-kata atau istilah tersebut yang akan memudahkan pebelajar memahami makna bacaan di waktu itu juga dengan cepat (just in time learning).

Kata kunci : *Thesaurus, Augmented reality, Modul bahan ajar*

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan yang semulanya tidak tahu menjadi tahu dalam artian ini belajar merupakan proses pemahaman terhadap suatu informasi dalam upaya peningkatan mutu Pendidikan, pembelajaran harus bersifat inovatif dan didukung oleh media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman dan kinerja pebelajar. Istilah sumber daya dipahami mencakup alat, bahan, perangkat, setting, dan orang yang berinteraksi dengan peserta untuk memecahkan masalah belajar dan kinerja. (Betrus, 2008:214)

Interaksi antara pebelajar dengan media atau alat bantu pembelajaran dirasa mampu menjembatani gaya belajar yang berbeda antar individu, ada yang cepat dan ada juga yang lambat dalam memproses informasi karena setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam belajar, maka

perlu adanya suatu alat bantu yang dapat digunakan ketika pebelajar merasa kesusahan memahami/memproses informasi di waktu itu “*Just in Time Learning*”.

Dengan adanya suatu alat bantu yang dapat membantu peningkatan pemahaman bacaan pebelajar mampu meningkatkan pemahaman bacaannya. karena membaca merupakan sebuah langkah awal dari pengetahuan jadi dirasa sangat penting untuk pebelajar

Dalam taksonomi bloom untuk mampu menguasai pemahaman (C2) terlebih dahulu harus mampu mengetahui (C1) terlebih dahulu, jadi dalam peningkatan kinerja belajar pada modul pebelajar harus mengetahui makna atau istilah dalam modul tersebut terlebih dahulu sebelum dapat memahaminya namun

tingkat pemahaman pebelajar tiap individu berbeda-beda ada yang cepat memahami bacaan dan ada pula yang perlu membaca berulang ulang untuk dapat memahami makna dari bacaan tersebut

Dalam upaya meningkatkan pemahaman baca modul pebelajar terhadap modul dengan cepat dirasa perlu menggunakan tesaurus yang termediasikan *augmented reality text* pada modul, tesaurus ini mampu membantu pebelajar memahami kata-kata yang susah dengan cara memberikan persamaan kata atau sinonim dari kata yang susah tersebut, Menurut Sri Rohyanti Z. (dalam Az-Zahra, A. A. N. 2015) Tesaurus merupakan kamus atau ungkapan yang dikumpulkan dalam sinonim atau menurut kesamaan artinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Dalam Sihkabuden (2011:4), Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan sebuah alat bantu komunikasi. Yang berasal dari bahasa Latin medium (antara), pengertian ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Peran Teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar.

Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar adalah bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, karena itu fungsi media pembelajaran dirasa sangat penting terlebih di era teknologi saat ini, ada nya media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman pebelajar tentang apa yang dipelajari.

Namun tetap saja peran pengajar sangat berpengaruh besar dalam pembelajaran, bagaimanapun media

tidak mungkin bisa mengambil posisi pengajar sepenuhnya, seperti dalam salah satu prinsip umum penggunaan media pembelajaran ialah tidak ada media pembelajaran yang dapat menggantikan peran guru seratus persen, artinya penggunaan media pembelajaran bukan berarti mengurangi pentingnya peran guru dalam proses belajar dan pembelajar. Media adalah salah satu sumber dari sekian banyak sumber yang ada termasuk guru “Media Pembelajaran” (Sihkabuden 2011:8).

Dalam pengembangan ini media di sini berperan sebagai mediasi atau pihak ketiga dalam suatu sistem lingkungan pebelajar, yang berperan untuk meningkatkan kinerja dalam memahami pembacaan modul ketika pebelajar merasa membutuhkan, media tersebut merupakan *augmented reality text* yang menjadi mediasi untuk penggunaan tesaurus dalam modul bacaan pebelajar.

Pengertian Pemahaman Baca

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia membaca diartikan sebagai melihat serta memahami isi apa yang tertulis, baik membaca dengan cara melisankan ataupun hanya dalam hati, yang merupakan suatu proses kognitif dalam memahami sebuah makna yang tertulis seperti yang dijelaskan Matlin yang dikutip (Ampuni, S. 2004 : 16) Membaca merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan sejumlah kerja kognitif, termasuk persepsi dan rekognisi.

Pemahaman bacaan merupakan suatu proses yang terpenting dalam tujuan baca tersebut, pemahaman memiliki arti sebagai suatu kegiatan pemrosesan informasi-informasi yang terdapat dari bacaan hingga memperoleh suatu makna dari suatu informasi tersebut dan sebuah proses mengintegrasikan sebuah makna informasi ke dalam sebuah ingatan seseorang, seperti yang dijabarkan Ellis

dkk (dalam Ampuni, S. 2004 : 18) menyebut pemahaman bacaan adalah sebuah kerja kognitif yang melibatkan seperangkat proses kompleks yang meliputi pengolahan konsep-konsep di dalam memori yang sedang bekerja, membuat beberapa kesimpulan, serta skema intisari bacaan.

Tesaurus termediasi Augmented Reality

Menurut buku “tesaurus Indonesia pusat Bahasa, 2008” tesaurus berasal dari bahasa Yunani yang berarti suatu buku berupa perbedaan kata-kata, seperti kamus, ensiklopedi, buku-buku sinonim dan antonim. Begitu pula dalam “*Guidelines for the Establishment and Development of Multilingual Thesaurus*” dikutip Lalu Anwar (2000) pengertian tesaurus adalah sekumpulan istilah lain yang dipilih dari bahasa sehari-hari, dan merupakan kosa kata dari bahasa indeks yang terkendali, Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tentang tesaurus, tesaurus adalah sebuah buku referensi berupa beberapa kosa kata dengan sinonimnya, atau dari buku referensi yang berisi informasi tentang istilah lain tentang suatu kata tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, tesaurus merupakan himpunan dari kata-kata yang terorganisir yang saling terhubung satu sama lain secara sistematis yang dapat memberikan suatu istilah lain dari kata-kata dengan menggunakan Bahasa sehari-hari agar pembelajar lebih mudah dalam pemahaman baca

Azuma memandang bahwa teknologi *augmented reality* mampu mengubah lingkungan nyata yang biasa dinamakan *mediated* (mediasi) atau *diminished* (berkurangnya) realitas. Sebagai tambahan untuk objek *virtual*-nya, *augmented reality* memang mengubah lingkungan nyata ke dalam dunia *virtual* yang berkaitan dengan objek yang ditutupi informasi *virtual*, untuk memberikan

kesan kepada pengguna bahwa lingkungan nyata tidak ada di sana, melainkan sudah tertutupi informasi *virtual*. (Soepriyanto, Y., & Rahmatullah, B. 2017)

Dengan demikian teknologi *augmented reality* dirasa mampu untuk menggantikan sebuah objek di lingkungan nyata yang merupakan informasi virtual yang tidak dapat dilihat langsung oleh indra manusia tanpa adanya teknologi ini, Hal inilah yang dinamakan *mediated* (termediasikan).

Dengan demikian tesaurus termediasi *augmented reality text* ini berarti aplikasi tesaurus tidak akan berjalan tanpa adanya *augmented reality text* yang bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari kata-kata yang sulit, dan memberikan pilihan kata yang tepat untuk memudahkan pemahaman mahasiswa. Dan dengan dukungan *augmented reality text* yang akan mempermudah pencarian persamaan kata dalam tesaurus dengan cepat pada waktu itu juga.

Pengembangan tesaurus termediasikan *augmented reality text* dalam modul ini memiliki keistimewaan karena termediasikan dengan teknologi *augmented reality text* guna memudahkan pembelajar dalam mencari sebuah makna susah yang terdapat dalam modul pada waktu itu juga “*Just in time learning*”. Jika terdapat kata-kata yang susah untuk dipahami pembelajar maka pembelajar tidak lagi harus buka glosarium atau mencari di internet, cukup men-*scan* dengan aplikasi *augmented reality* di *smartphone* ke kata yang susah di dalam modul maka akan muncul tesaurus istilah atau sinonim dari kata susah tersebut.

Augmented Reality dalam Pendidikan

Augmented reality untuk saat ini dinilai memiliki potensi besar untuk kemajuan teknologi di bidang pendidikan maupun non pendidikan, potensi besar ini yang

seharusnya bisa dimanfaatkan untuk memajukan pembelajaran baik formal maupun non formal.

Menurut Karen Hamilton dan Jorge Olenewa dalam (Septianita, 2014:15) juga melihat berbagai potensi dan keuntungan dari penerapan teknologi *augmented reality* pada bidang Pendidikan, antara lain menurut mereka yaitu: 1.) Menyediakan pembelajaran kontekstual yang kaya bagi individu dalam mempelajari suatu *skill*. 2.) Merealisasikan konsep pendidikan dimana siswa memegang kendali proses pembelajaran mereka sendiri. 3.) Membuka kesempatan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih autentik dan dapat diterapkan dalam berbagai gaya pembelajaran.

4.) Memiliki kekuatan untuk menarik siswa dengan cara yang sebelumnya tidak memungkinkan. 5.) Memberikan kebebasan bagi siswa dalam melakukan proses penemuan dengan cara mereka sendiri. 6.) Tidak ada konsekuensi nyata (dengan kata lain aman bagi siswa) jika terjadi kesalahan saat kegiatan pembelajaran atau pelatihan *skill*.

Pengertian *Augmented Reality Text*

A z u m a (1 9 9 7 : 3 5 5 - 3 5 6) mendefinisikan sebagai berikut: *Augmented reality* adalah sebuah teknologi yang menambahkan benda *virtual* (buatan) ke dalam lingkungan real atau nyata, *augmented reality* memungkinkan penggunaanya untuk masih melihat dunia nyata dengan tambahan *virtual*, sehingga *augmented reality* ini tidak menggantikan dunianya melainkan sebagai pelengkap saja, *augmented reality* melengkapi realitas, bukan sepenuhnya menggantikannya.

Augmented reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya baik 2D maupun 3D ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu

nyata. (Roedavan,2014:318)

Seperti yang dijelaskan di kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI) tentang tesaurus, tesaurus adalah sebuah buku referensi berupa daftar kata istilah lain atau sinonimnya, yang berarti sebuah kumpulan kata-kata sinonim atau istilah lain yang diambil dari Bahasa sehari-hari guna mempermudah pemahaman dari suatu kata.

Tesaurus berteknologi *augmented reality* ini bertujuan membantu mahasiswa dalam mempelajari kata-kata yang sulit, dan memberikan pilihan kata yang tepat untuk memudahkan pemahaman mahasiswa. Dan didukung dengan bantuan *augmented reality* yang mempermudah pencarian persamaan kata dalam tesaurus dengan cepat.

Augmented reality text sedikit berbeda dengan *augmented reality* lainnya karena teknologi ini menjadikan teks sebagai *marker*-nya dan akan menerjemahkan teks tersebut menjadi makna lain yakni sinonim dari kata tersebut sehingga mampu membantu kinerja pebelajar untuk memahami makna dari kata atau istilah pada modul tersebut

Aplikasi *augmented reality text* ini sebagai mediasi pada tesaurus Teknologi Jaringan ini berbentuk aplikasi *mobile device/smartphone* dengan Sistem Operasi Android (berekstensi .apk). Aplikasi *augmented reality* yang di-*instal* di *smartphone* mahasiswa akan men-*scan* suatu teks atau istilah sulit yang telah diberi tanda dan terintegrasi pada modul cetak sehingga menghasilkan suatu proyeksi teks berupa penjelasan atau sinonim tentang makna istilah susah tersebut.

Dalam pengembangan *augmented reality text* ini membutuhkan *plug-in* tambahan yakni *text recognition* yang berguna untuk menjadikan teks menjadi *marker* yang dapat di-*scan* untuk menampilkan proyeksi dari makna atau istilah lain (sinonim) dari kata-kata dalam

modul bacaan, dan kemudian dapat di-*export* menjadi aplikasi *Smartphone* Android dengan bantuan Android SDK dan akhirnya mampu digunakan oleh pebelajar dengan baik.

PENUTUP

Pembelajaran mandiri menggunakan modul merupakan salah satu metode guna meningkatkan kinerja pemahaman belajar pebelajar meskipun tanpa bantuan pengajar. pebelajar mampu mengeksplorasi modul tersebut baik di sekolah maupun di rumah secara individu. Dalam modul pembelajaran memiliki istilah-istilah asing yang terkadang tidak dimengerti oleh pebelajar tersebut. Sedangkan pebelajar kadang dituntut untuk memahami bacaan dalam modul dengan cepat, tanpa memperhitungkan karakteristik pebelajar yang berbeda beda, ada yang cepat dalam memahami dan ada juga yang perlu membacanya berulang ulang baru bisa memahami makna atau istilah dalam modul tersebut.

Pengembangan tesaurus termediasikan *augmented reality text* dalam modul merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi masalah tersebut. Teknologi *augmented reality text* memiliki keistimewaan dalam menggabungkan benda nyata kedalam tampilan maya jadi ketika pebelajar merasa kesusahan dalam memahami makna bacaan dalam modul, pebelajar tinggal men-*scan* kata-kata atau istilah asing yang telah diberi tanda kemudian akan muncul sinonim atau persamaan arti kata tersebut, sehingga pebelajar lebih mudah dalam memahami bacaan dalam modul tersebut.

Dengan tesaurus ini, pebelajar dapat dengan mudah mencari dan/atau memahami kata-kata asing dalam modul tanpa menggunakan waktu yang lama. Dengan begitu proses pembelajaran dengan menggunakan modul bisa lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ampuni, S. 2004. Proses Kognitif dalam Pemahaman Bacaan. *Buletin Psikologi*, 6(2).
- Anwar, Lalu. 2000. *Thesaurus Sebagai Penunjang Sistem Temu Kembali Informasi*. Media Pustakawan: Media Komunikasi Antar Pustakawan. Volume 7, Nomor 2, Juni 2000.
- Azuma, R, T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4 (August 1997), 355-385.
- Az-Zahra, A. A. N. 2015. *An Interactive Web Application For Administering Indonesian Thesaurus* (Doctoral distsertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Betrus, A, K. 2008. *Resources*. Dalam Januszewski, A & Molenda, M. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New york: Lawrence Erlbaum Associates
- Kemendikbud, B. P. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/thesaurus> diakses pada Sabtu, 20 Februari 2018.
- Prihatmoko, Y. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dan Thesaurus On-Line Untuk Pembelajaran Matakuliah Teknologi Jaringan Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang Tahun Akademik 2012/2013*. *SKRIPSI Jurusan Teknologi Pendidikan-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Septianita, R. 2014. *Pengembangan Media Belajar Buku Saku Fisika dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android pada Materi Fluida Statis untuk Siswa kelas X SMA IPA*. *Skripsi Tidak Diterbitkan Malang: FMIPA UM*
- Sihkabuden. 2011. *Media Pembelajaran*. Tidak Diterbitkan. Malang: FIP UM
- Soepriyanto, Y., & Rahmatullah, B. (2017). *Pengembangan Video Termediasikan Augmented Reality sebagai Electronic Performance Support System dalam*.

