

Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial

Ainiyah Hidayanti Yusup¹, Asma Azizah², Endang Sri Rejeki³,
Meliza Silviani⁴, Ending Mujahidin⁵, Rudi Hartono⁶

^{1,2,3,4,5 & 6} Universitas Ibnu Khaldun

Email: ainiyahhidayanti32@gmail.com¹, asmaazizah84@gmail.com², endang.esri.15@gmail.com³, msilviani@gmail.com⁴,
ending.mujahidin@uika-bogor.ac.id⁵, rudihartono@uika-bogor.ac.id⁶

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2023-08-11

Revised : 2023-09-06

Accepted: 2023-09-08

KEYWORD

Learning Media Augmented
Reality (AR) Social Media

KATA KUNCI

Media Pembelajaran, Augmented
Reality (AR) Media Sosial

ABSTRACT

Technological developments, especially in the Society 5.0, offer connectivity between humans, machines and the environment, enabling intelligent and adaptive systems. Augmented Reality (AR) based learning media has great potential in bringing more interactive and effective learning. Unfortunately, the use of augmented reality (AR) in learning is usually limited to the form of flash cards or modules. An innovative utilization of AR-based learning media in social media platforms is expected to create an inclusive and attractive learning environment for the digital generation. This study aims to review scientifically the role of augmented reality-based learning media in media sosial. The benefit of this research is to assist stakeholders in the field of education in utilizing AR technology and integrate it with media sosial platforms to create an inclusive, accessible and attractive learning environment for the current digital generation. The research method used is the library research method or commonly known as Library Research. Data collection techniques use secondary data, in the form of documentation, existing research results, supporting books and articles. This study was compiled by the researcher using a mix of up-to-date and relevant books and journals chosen by the researcher. The results of the study show that the integration of Augmented Reality (AR) technology as a learning medium with social media such as Instagram shows positive and effective results. Some filters that already use this technology can increase the motivation, interest and curiosity of learners. The learning target can also be wider, because it can be accessed by anyone, anytime, and anywhere with the support of adequate camera and smartphone specifications. The use of AR also does not limit what lessons will be covered, depending on the learning designer.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi terutama era Society 5.0 menawarkan konektivitas antara manusia, mesin, dan lingkungan, memungkinkan sistem yang cerdas dan adaptif. Media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) memiliki potensi besar dalam membawa pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara ilmiah peranan media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk membantu pihak-pihak yang berkepentingan dalam pendidikan dalam memanfaatkan teknologi AR dan memadukannya dengan platform media sosial untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, aksesibel, dan menarik bagi generasi digital saat ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode riset pustaka atau yang biasa dikenal dengan *Library Research*. Teknik pengambilan data menggunakan data sekunder, yang berupa dokumentasi, hasil-hasil penelitian yang sudah ada, buku dan artikel yang mendukung. Penelitian ini disusun oleh peneliti menggunakan perpaduan antara buku dan jurnal yang *uptodate* dan relevan pilihan peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemaduan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran dengan media sosial seperti Instagram, menunjukkan hasil yang positif dan efektif. Beberapa filter yang sudah menggunakan teknologi ini dapat meningkatkan motivasi, minat dan rasa keingintahuan yang lebih dari peserta didik. Sasaran pembelajarannya pun bisa lebih luas, karena dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun dengan di *support* oleh kamera dan spesifikasi *smartphone* yang memadai. Penggunaan AR ini juga tidak membatasi pelajaran apa yang akan dibahas, bergantung pada pendesain pembelajaran tersebut.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita hidup, termasuk dalam berkomunikasi, bertransportasi, merawat kesehatan, mencari hiburan, dan terutama di sektor pendidikan. Salah satu tonggak penting dari perkembangan teknologi adalah munculnya Konsep Society 5.0, yang menjanjikan konektivitas yang lebih besar antara manusia, mesin, dan lingkungan. Hal ini memungkinkan pengembangan sistem yang lebih cerdas, adaptif, dan dapat berinteraksi dengan lingkungan secara lebih efektif. Beberapa teknologi pada society 5.0 yang sedang berkembang antara lain Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), Robotika, 3D Printing, dan Augmented Reality (AR) (Fricticarani dkk., 2023).

Konsep Society 5.0 merupakan suatu konsep masyarakat yang memusatkan pengembangan aspek kehidupan pada manusia (human-centered) dengan berbasis teknologi. Society 5.0 terdapat integrasi antara manusia cerdas yang menguasai dunia nyata serta cerdas menguasai dunia maya. Sehingga integrasi antara dunia yang nyata dan maya pada Society 5.0 mempertegas peran manusia yang menjadi lebih optimal pada era ini. Oleh karena itu, masyarakat 5.0 memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan memobilisasi potensi produktif di mana teknologi terintegrasi dengan berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Berbagai inovasi dan strategi pembelajaran dituntut harus dicetuskan para pendidik guna mengefektifkan pembelajaran yang berdampak dengan era 5.0 (Zakiyah dkk., 2023).

Pentingnya persiapan dalam menghadapi revolusi society 5.0 sangat diakui, khususnya di sektor pendidikan. Hal ini disebabkan sektor pendidikan akan menghasilkan manusia yang kompeten, yang dengan kompetensi tersebut seluruh sumber daya akan dapat dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga revolusi ini memberikan dampak yang menguntungkan (Cuhanazriansyah dkk., 2021). Salah satu perubahan signifikan yang membawa dampak pada pendidikan adalah kemajuan media digital, khususnya Augmented Reality (AR). AR telah membuka cara baru dalam pembelajaran, memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam bagi para pelajar. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pendidikan dapat meningkatkan proses pembelajaran, motivasi belajar, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Tzima dkk., 2019). Dengan demikian, saat ini, para pendidik

perlu mencetuskan inovasi dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan era Society 5.0 dan memanfaatkan teknologi AR untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan persiapan dan adaptasi yang tepat, sektor pendidikan dapat menjadi pilar penting dalam menyongsong masa depan yang penuh potensi.

Media sosial adalah tempat bersosialisasi dimana dilakukan secara online sehingga banyak yang dapat diperoleh informasi dari media sosial, terlebih di dunia pendidikan sekarang banyak sekali informasi yang kita dapat dari media sosial seperti instagram, facebook, youtube, dan yang lainnya. Oleh karena itu kita bisa belajar dari berbagai media sosial (Mubarok dkk., 2022). Mengutip dari cnbc.com, adapun beberapa platform media sosial yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat diantaranya yaitu Youtube, Instagram dan Tiktok. Data tersebut berdasarkan hasil survei online yang dilakukan pada Juni 2022 melalui aplikasi populix terhadap 1.023 responden. Hasilnya terlihat bahwa Youtube dan Instagram menjadi platform media sosial yang paling banyak digunakan dengan persentase Youtube sebesar 94%, Instagram 93 %, dan disusul Tiktok sebesar 63 % (Z. H. Harahap, 2022).

Kurniawan (2020) mengatakan bahwa media sosial memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan pembelajaran siswa, memberikan fasilitas interaksi pendidik dengan peserta didik, serta pengembangan keterampilan dan tingkat kepuasan dengan keterlibatan pembelajaran berbasis mobile yang baru. Oleh sebab itu media sosial sangat berguna untuk meningkatkan karakter dan kualitas dari peserta didik dengan mengintegrasikan media sosial ke dalam sistem pembelajaran (Salsabila dkk., 2023).

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, suatu inovasi yang menarik adalah memadukan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) dengan platform media sosial dikarenakan hingga saat ini, penggunaan augmented Reality (AR) dalam pembelajaran sering terbatas pada bentuk flash card atau modul. Suatu pendekatan baru di mana media pembelajaran berbasis AR tidak hanya terbatas pada itu, melainkan dapat lebih dioptimalkan melalui integrasi dengan media sosial. Dengan penggabungan ini diharapkan dapat menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif, aksesibel, dan menarik bagi generasi digital saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara ilmiah peranan media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. Manfaat dari penelitian ini yaitu agar

pihak-pihak yang berkepentingan dalam pendidikan dapat memanfaatkan teknologi AR dan memadukannya dengan platform media sosial untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, aksesibel, dan menarik bagi generasi digital saat ini.

2. Tinjauan Literatur

a. Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian media adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menjelaskan pesan-pesan dalam komunikasi atau interaksi dalam proses hubungan dari orang satu dengan orang lainnya. Dalam proses pembelajaran di kelas, untuk memperjelas pesan-pesan atau materi, guru membutuhkan media atau alat-alat bantu agar keterangan yang diberikan kepada peserta didik dapat ditangkap dan dipahami dengan mudah (Arti kata media-Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (t.t.), t.t.). Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

Atwi Suparman (1971) mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Hamid dkk., 2020).

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya oleh AECT (Association of Education and Communication Technology) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selanjutnya Gagne (1979) menyebutkan bahwa, "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran". Sementara Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, dalam hal ini dapat berupa buku, film, kaset, film bingkai dan sebagainya. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi,

baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya.

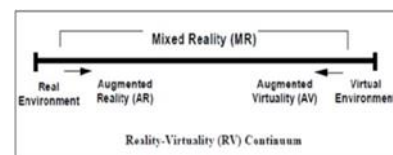
Pengertian yang dikutip beberapa oleh peneliti tersebut memiliki persamaan yaitu, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Rohani, 2020).

Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Karena bidang ini telah berkembang karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan perubahan sikap masyarakat, telah ditafsirkan lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih luas, sehingga memiliki nilai yang sangat penting dalam Pendidikan (Hamid dkk., 2020).

b. Augmented Reality

Augmented Reality merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam penyebutan sebuah teknologi penggabungan dunia nyata dan dunia maya secara langsung atau real-time. Salah satunya dari aplikasi AR pertama kali adalah saat penanda warna kuning muncul di saat pertandingan bola pada tahun 1998 (N. A. Dewi, 2022). AR

(Augmented Reality) telah memasuki banyak bidang, dari industry, marketing hingga pendidikan yang sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran. Adapun ilustrasi sistem operasi atau definisi AR sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Ilustrasi Augmented Reality

Sumber : (Haryani & Triyono, 2017)

Tampilan AR memiliki tampilan 3D (3 dimensi) yang menampilkan gambar secara virtual dan ditumpangkan pada lingkungan nyata dengan akurat jelasnya menurut (Chen dkk., 2019). Secara umum yang dikutip dari artikel Nandyansyah pada tahun 2019 menjelaskan secara garis besar AR adalah suatu usaha yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya yang dibuat melalui komputer sehingga batas antar keduanya sangat tipis. Penggunaan AR sendiri bisa dilakukan langsung mengaplikasikannya dengan 3D dengan bantuan kamera smartphone (Nandyansah & Suprpto, 2019). Menurut Mustakim dan Kurniawan yang dikutip dari Laili Riska Dewi tahun 2020 menjelaskan bahwa Augmented Reality adalah teknologi yang berbentuk aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia maya menjadi 3 dimensi dan diproyeksikan dalam waktu yang bersamaan serta ditampilkan pada kamera android (L. R. Dewi & Anggaryani, 2020).

Makna Augmented Reality (AR) berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut adalah sebuah teknologi yang dapat meningkatkan persepsi dan interaksi antara dunia maya dan dunia nyata, dengan 3 karakteristik yang khas yaitu : 1) interaktif, 2) real-time, 3) menampilkan obyek secara 3 dimensi. Pemanfaatan AR ini bisa memberikan ruang lebih dalam pembelajaran, atau bisa juga digunakan sebagai sarana cagar budaya kepada masyarakat. Adapun jenis-jenis Augmented Reality :

- 1) Marker-based (Image Recognition), jenis AR ini memerlukan komponen pendukung seperti kamera pemindai atau visual khusus (QR-code). Jenis ini bekerja dengan menghitung letak dan marker orientation untuk mengatur posisi konten dan menampilkan animasi dalam bentuk digital. Contoh penggunaan jenis AR ini ada pada efek di aplikasi Instagram, Snapchat, dan TikTok.
- 2) Markless, AR ini bergantung kepada fitur yang ada di smartphone, seperti kamera dan GPS untuk melakukan pemindaian. Beberapa contohnya antara lain, yaitu : Overlay AR, Projection-based AR, Location-based AR, dan Contour-based AR (N. A. Dewi, 2022).

Terlepas dari definisi dan jenisnya, tentu AR juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan yaitu: a. meningkatkan pembelajaran individual dan proses pembelajaran; b. AR menawarkan aplikasi yang terus mengalami peningkatan; c. meningkatkan keakuratan dan efisiensi; d. dapat berbagi informasi jarak jauh.

Beberapa kekurangannya teknologi ini adalah : a. biaya implementasi relative mahal; b. sebagian perangkat yang digunakan memiliki performa rendah; c. keamanan privasi rendah (N. A. Dewi, 2022).

c. Media Sosial

Media sosial adalah tempat bersosialisasi dimana dilakukan secara online sehingga banyak yang dapat diperoleh informasi dari media sosial, terlebih didunia pendidikan sekarang banyak sekali informasi yang kita dapat dari media sosial seperti instagram, facebook, youtube, dan yang lainnya. Karena itu kita bisa belajar dari berbagai media sosial (Mubarok dkk., 2022). Kurniawan (2020) mengatakan bahwa media sosial memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan pembelajaran siswa, memberikan fasilitas interaksi pendidik dengan peserta didik, serta pengembangan keterampilan dan tingkat kepuasan dengan keterlibatan pembelajaran berbasis mobile yang baru. Oleh sebab itu media sosial sangat berguna untuk meningkatkan karakter dan kualitas dari peserta didik dengan mengintegrasikan media sosial ke dalam sistem pembelajaran (Salsabila dkk., 2023).

(Sihombing dkk., 2023) menjelaskan pendidikan memiliki hubungan erat dengan konsep media sosial, yang dapat diartikan sebagai platform digital yang didesain untuk memfasilitasi aktivitas sosial bagi setiap individu pengguna, dan juga memberikan dukungan dalam melaksanakannya. Sebagai contoh di media sosial, pengguna dapat berinteraksi, berkomunikasi satu sama lain, serta berbagi informasi dan konten dalam bentuk teks, foto, dan video. Ini hanya merupakan sebagian dari berbagai aktivitas yang mungkin dilakukan. Komunitas pengguna juga memiliki kemampuan untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat dalam materi yang dibagikan dalam rentang waktu satu hari. Kemunculan media sosial pada sebagian besar terkait dengan perkembangan teknologi internet. Keberadaan media sosial, bahkan sejak beberapa dekade yang lalu, membuka jalan bagi perkembangannya hingga ekspansi yang cepat seperti sekarang. Oleh karena itu, setiap individu yang terhubung dengan internet dan memiliki akses ke akun media sosial dapat berpartisipasi dalam penyebaran informasi atau konten kapan saja dan dari lokasi mana pun (Sihombing dkk., 2023).

Menurut (Ardiansah & Maharani, 2020) media sosial merupakan sebuah sarana atau wadah digunakan untuk mempermudah interaksi diantara sesama pengguna dan mempunyai sifat komunikasi

dua arah, media sosial juga sering digunakan untuk membangun citra diri atau profil seseorang, dan juga dapat dimanfaatkan oleh perusahaan sebagai media pemasaran. pemanfaatan media sosial sebagai media pemasaran dapat dengan upload foto ke akun media sosial seperti ke Instagram kemudian dapat dilihat oleh konsumen yang mengikuti akun Instagram tersebut.



Gambar 2. Pemanfaatan AR pada media sosial Instagram
Sumber : (Pratomo, 2019)

3. Metode

Kebaruan dalam penelitian ini meninjau peningkatan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Augmented reality bila dipadukan dengan media sosial yang sudah banyak digunakan. Metode penelitian ini menggunakan metode riset pustaka atau yang biasa dikenal dengan Library Research. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang tidak perlu turun ke lapangan untuk pengambilan data. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan data sekunder, yang bisa berupa dokumentasi, hasil-hasil penelitian yang sudah ada, buku dan artikel yang mendukung. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu : 1) Menyiapkan perlengkapan, 2) Menyusun bibliografi kerja, 3) Membuat timeline (Sari, 2020).

Penelitian ini menggunakan buku dan jurnal sebagai sumber utama bahan penelitian dan referensi peneliti. Penelitian ini menggunakan perpaduan buku dan jurnal yang uptodate dan relevan, yaitu menggunakan 25 buku dan jurnal dalam jangka waktu 5 tahun terakhir.

4. Hasil dan Pembahasan

Perkembangan society 5.0 menunjukkan bahwa perkembangan teknologi semakin pesat, penggunaan internet yang semakin merambah diberbagai bidang pendidikan, pekerjaan hingga perniagaan sehingga memberi dampak bahwa peran manusia dalam kegiatan perlahan tergantikan oleh teknologi. Kenyataan tersebut dapat dipahami, sebagai contoh pada bidang pendidikan seperti media pembelajaran konvensional yang tergantikan oleh media pembelajaran digital, namun proses tersebut tidak menyeluruh karena adanya teknologi

tetap tidak dapat merubah subjek sebagai perancang media pembelajaran dengan tetap memperhatikan aspek pendidikan dan kebudayaan yang diterapkan.

Pendidikan dan kebudayaan dapat dikatakan seperti roda yang terhubung satu dengan yang lainnya. Pendidikan sebagai sarana mempersiapkan aspek intelektual, sedangkan kebudayaan sebagai memperkuat soft skill (Harun, 2021). Untuk menjadikan manusia-manusia yang berkualitas dan terus bertahan di masa yang akan datang, maka diperlukan sebuah desain pendidikan dengan berbagai media dan metode yang tepat dalam pendidikannya.

Media pembelajaran didefinisikan secara umum yang dapat diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Pembelajaran yang mudah, menyenangkan dan tidak membosankan merupakan sebuah tujuan utama dalam adanya sebuah pendidikan. Ketika zaman sudah banyak beralih menjadi dunia digital atau banyak yang menggunakan teknologi, maka ini seharusnya menjadi langkah untuk memberikan kemudahan dan memudahkan akses dalam mengakses informasi dan sumber belajar (Fricticarani et al., 2023).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti yang dikutip dari jurnal Fricticarani et al., (2023). Pertama, peserta didik dapat belajar dimana dan kapan saja, kedua daya akses pembelajaran yang luas, ketiga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam memudahkan kolaborasi antar peserta didik dan guru.

Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran secara tidak langsung menuntut guru harus lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran. Inovasi pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan dan memaksimalkan pembelajaran. Adapun suatu bentuk inovatifnya seorang guru jika memiliki kriteria sebagai berikut: 1) Unik, 2) Original, 3) Terencana dengan baik, 4) Memiliki tujuan yang jelas. Tujuan inovasi sendiri adalah untuk meningkatkan mutu, mengurangi biaya, membuka pasar baru, memperluas cakupan, menggantikan produk lama atau layanan lama dan mengurangi konsumsi energi (Zakiyah et al., 2023).

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran dalam penerapan teknologi yaitu penggunaan teknologi Augmented Reality (AR). Sesuai dengan

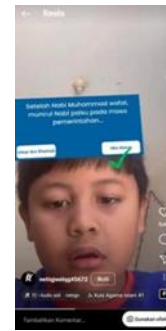
definisnya, AR menampilkan gambar berbentuk 3D secara virtual dan ditumpangkan pada lingkungan nyata dengan akurat jelas (Chen et al., 2019). Hingga saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis AR sudah banyak ditemukan, diantaranya adalah penelitian berjudul Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran yang diteliti oleh Khilda Nistrina (2021). Ia menyatakan bahwa Augmented reality telah memasuki berbagai bidang dalam kehidupan, salah satunya bidang Pendidikan, yaitu digunakan untuk alat bantu penelitian laboratorium dan juga digunakan untuk media pembelajaran di ruang kelas. Selain itu AR memiliki karakteristik serta fungsi yang sama dengan media pembelajaran yaitu untuk menyampaikan informasi antara guru dan siswa, dapat memperjelas penyampaian informasi yang diberikan, memberikan rangsangan motivasi serta ketertarikan dalam pembelajaran.

Penelitian serupa yang menggunakan teknologi AR sebagai salah satu media pembelajaran juga datang dari Riskiono et al., (2020), dengan judul Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. Salah satu tujuan penelitian tersebut adalah untuk memberikan kemudahan dalam memperkenalkan hewan yang hidup pada zaman prasejarah kedalam karakter yang lebih nyata kepada peserta didik. Pembuatan aplikasinya menggunakan tools berupa unity, Vuforia, dan blender, pembuatan desain assets softwarentya menggunakan adobe photoshop, serta teknik pengumpulan datanya berupa interview, observation, dan study research. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan metode marker based pada penerapan media pembelajaran dengan model AR, dapat menarik dan meningkatkan minat belajar para peserta didik.

Peranan teknologi AR pada media pembelajaran kini mulai masuk kedalam ranah media social. Media sosial yang merupakan salah satu sarana yang banyak digunakan untuk mendapatkan berbagai macam informasi, mulai aktif menggunakan teknologi AR dalam menyampaikan pesan-pesan nya kepada para penerima pesan. Media sosial ini berupa Instagram dengan jumlah pengguna sebanyak 93% dari 1.023 responden yang disurvei secara online melalui aplikasi populix pada Juni 2022 lalu (Harahap, 2022).

Dengan penelitiannya yang berjudul Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0, Irene Mardiyatul Laily, Anita Puji Astutik dan Budi Haryanto (2022) menjelaskan

bahwa tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk membahas mengenai pemanfaatan fitur-fitur Instagram sebagai inovasi media pembelajaran digital Agama Islam yang dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat di era 4.0. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasilnya menunjukkan bahwa fitur-fitur yang disediakan Instagram dapat dijadikan inovasi media pembelajaran, menjadikan lebih menarik karena materi disajikan dengan menggunakan media dan cara yang berbeda dari biasanya. Fitur instastory, feed, reels, sorotan, dan Instagram live adalah beberapa dari fitur Instagram yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Laily et al., 2022). Berikut adalah contoh dari fitur Instagram yang menggunakan teknologi AR pada media pembelajaran agama Islam:



Gambar 3. Fitur Instagram “kuis agama islam#1”

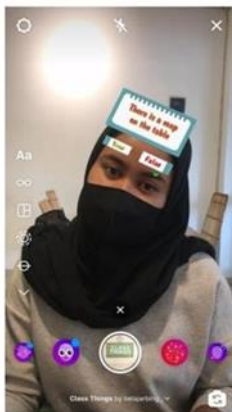
Sumber: <https://www.instagram.com/reel/CtVXb7xJHwr/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>

Penelitian lainnya yang membahas tentang penerapan media pembelajaran berbasis AR pada media sosial seperti Instagram adalah penelitian yang ditulis oleh Saphira Yasmin Anggraini, A. R. Supriatna, dan Dudung Amir Soleh (2021) dengan judul Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis game edukasi muatan ipa materi organ pencernaan kelas v sekolah dasar, menggunakan model penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan diuji cobakan pada ahli media, ahli materi, uji coba pengguna small group, dan field test secara online. Hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik (SB)” sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Tema 3 “Organ Pencernaan” Kelas V Sekolah Dasar (Anggraini dkk., 2021).



Gambar 4. Fitur Instagram “AR_Organ Pencernaan”
Sumber: <https://www.instagram.com/ar/9740251037750>
22

Penelitian dengan judul Pengembangan Kuis Interaktif Untuk Metode Drill and Practice Dengan Memanfaatkan Fitur Media Sosial tahun 2022, ditulis oleh Fitri Mutia Fajrin, I Nyoman Sundana Degeng dan Saida Ulfa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dengan Pokok bahasan materi “Things in The Classroom and Our Bag” mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP. Penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE ini menghasilkan uji validasi produk mendapatkan respon yang baik, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dengan tujuan meningkatkan daya tarik pada saat berlangsungnya pembelajaran, serta motivasi siswa (Fajrin dkk., 2022). Berikut tampilan filter kuis interaktif untuk metode drill and practice pada instagram:



Gambar 5. Tampilan filter kuis interaktif
Sumber: (Fajrin dkk., 2022)

Dari beberapa penelitian diatas dapat dilihat bahwa peranan teknologi AR sebagai media pembelajaran pada media sosial sama-sama menunjukkan hasil yang baik sehingga layak untuk digunakan. Begitupula dengan hasil dari beberapa penelitian lainnya yang juga telah membahas tentang penggunaan teknologi Augmented Reality (AR), selalu menghasilkan hasil yang positif, misalnya:

- 1) Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasym karya Mukti dan Fajar Dwi tahun 2019 dengan hasil evaluasi positif rata-rata naik sebesar 35,8% (Mukti, 2019).
- 2) Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA karya Kamarudin, Rismawati & Rahmatia Thahir tahun 2021 dengan hasil pembelajaran menggunakan Augmented Reality dapat meningkatkan semangat dan interaksi siswa dalam pembelajaran secara aktif karena memberikan tampilan yang menarik dan sesuai dengan minat siswa SMA saat ini (Thahir & Kamaruddin, 2021).
- 3) Penelitian yang berjudul Pemanfaatan Augmented Reality (AR) pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android karya Harahap, Ardyansyah, Adi scipto & Jupriyadi tahun 2020 pembelajaran Augmented Reality merupakan salah satu media yang ideal untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki sifat mudah untuk dipahami siswa dan efisien (A. Harahap dkk., 2020).
- 4) Penelitian yang berjudul Aplikasi Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality (AR) karya Sabir tahun 2022 dengan hasil meningkatnya hasil rata-rata tes peserta didik mampu menjawab berbagai soal dengan benar (Sabir, 2022).
- 5) Penelitian yang berjudul Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Biologi di SMA 1 Pante Ceureumen Aceh Barat karya Rita Oktavia tahun 2022 mendapatkan hasil Melalui media Augmented Reality, guru mampu memberikan pengalaman visual kepada peserta didik sehingga konsep materi dapat lebih sederhana, nyata dan tidak sulit dipahami serta dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih fokus pada materi (Oktavia, 2022).

Dengan demikian, hasil penelusuran peneliti penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) benar efektif adanya, meskipun penelitian ini hanya sebatas dengan mencari dan menghubungkan dari semua data sekunder yang peneliti dapat. Beberapa filter instagram yang sudah menggunakan teknologi ini dapat meningkatkan ketertarikan serta rasa keingintahuan yang lebih pada peserta didik.

Sasaran pembelajarannya pun bisa lebih luas, karena siapa saja dapat mengakses asalkan di support oleh kamera dan spesifikasi smartphone yang memadai. Penggunaan AR ini tidak membatasi mata pelajaran tertentu saja, melainkan seluruh mata pelajaran bisa dibuat dengan menggunakan teknologi AR bergantung pada pendesain atau designer tersebut.

5. Kesimpulan dan Saran

Dalam era teknologi yang terus berkembang pesat, penggunaan Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran telah menunjukkan potensi yang signifikan. Penggunaan AR yang sering terbatas dalam bentuk flash card atau modul, kini dapat ditingkatkan dengan memadukannya dengan platform media sosial untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan menarik bagi siswa. Integrasi AR dengan media sosial membuka pintu baru untuk kreativitas dalam pengajaran, yang sejalan dengan tuntutan pendidikan di era digital saat ini. Terlebih lagi di dalam media sosial sendiri jangkauannya sangat luas dan tak terbatas pemakaian sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien. Bagi warga internet yang khususnya tidak terlibat secara langsung atas perintah gurunya bisa ikut belajar menggunakan fitur AR yang tersedia di media sosial.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran melalui platform media sosial, ada beberapa saran yang penulis usulkan. Pertama, pendidik perlu mendapatkan pelatihan dan pemahaman yang kuat tentang teknologi AR serta cara mengintegrasikannya dengan media sosial. Kolaborasi antara pendidik, ahli AR, dan ahli media sosial juga diharapkan untuk menciptakan konten pembelajaran yang berdampak dan menarik. Keamanan dan privasi siswa harus dikedepankan dengan merancang pedoman penggunaan yang jelas. Selain itu, pengukuran dampak penggunaan AR perlu dilakukan melalui survei, uji coba, dan pengumpulan data untuk menilai efektivitas pembelajaran. Perubahan dalam penilaian yang mencerminkan pembelajaran interaktif dapat dipertimbangkan. Dengan mengikuti panduan ini, potensi AR dalam pembelajaran melalui media sosial dapat dioptimalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif dalam era digital ini.

6. Referensi

- Anggraini, S. Y., A.R., S., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 145–151. <https://doi.org>
- Ardiansah, I., & Maharani, A. (2020). Optimalisasi Instagram Sebagai Media Marketing: Potret Penggunaan Instagram sebagai Media Pemasaran Online pada Industri UKM (A. Kamsyach (Ed.)). CV CENDEKIA PRESS. <https://books.google.co.id>
- Arti kata media-Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (n.d.). Retrieved July 30, 2023, from <https://kbbi.web.id/media>
- Chen, Y., Wang, Q., Chen, H., Song, X., Tang, H., & Tian, M. (2019). An overview of augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1237(2). <https://doi.org>
- Cuhanazriansyah, M. R., Amin, A. K., & Rohman, N. (2021). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) di Era Teknologi 5.0 pada Materi Instalasi Komputer. 209–215.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376. <https://doi.org>
- Dewi, N. A. (2022). Apa itu Augmented Reality (AR): Pengertian, Contoh, Kelebihan, Kekurangan, & Cara Kerjanya. Sekawanmedia.Co.Id. <https://www.sekawanmedia.co.id>
- Fajrin, F. M., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Untuk Metode Drill And Practice Dengan Memanfaatkan Fitur Media Sosial. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 05(03), 295–303. <https://doi.org>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*. <https://kitamenulis.id>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran, Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah*

- Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), Article 1. <https://doi.org>
- Harahap, Z. H. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Musik dan Personal Branding Penyanyi Vionita Sihombing. *Grenak Music Journal*, 11(2), 81. <https://doi.org>
- Harun, S. (2021). Pembelajaran di Era 4.0. November, 265–276.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807. <https://doi.org>
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2022). Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0. *Munaddhomah: Jurnal Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi Di Era Revolusi Industri Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 160–174. <https://doi.org>
- Leliavia. (2023). 4.0. 4(1), 1–12.
- Mubarok, S., Kurniawan, H., Wulandari, D. P., & Suharyat, Y. (2022). Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Islam. *Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–15.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), Article 2. <https://doi.org>
- Nandyansah, W., & Suprpto, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Abstrak Pada Materi Model Atom. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 756–760.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Pratomo, Y. (2019). Instagram Punya Fitur AR untuk Menjajal Lebih Dulu Barang yang Dijual. *Kompas.Com*. <https://tekno.kompas.com>
- Oktavia, R. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Pembelajaran Biologi Di SMA I Pante Ceureumen Aceh Barat. *Jurnal Bionatural*, 9(2), Article 2. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8. <https://doi.org>
- Rohani. (2020). Media pembelajaran.
- Sabir, F. M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality (AR). *JTRISTE*, 9(1), Article 1. <https://doi.org>
- Salsabila, U. H., Mustika, L. A., Utami, S. D., & Ikhsan, Muhammad Nurul Hasibuan, N. B. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 140–146.
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science [Diakses 11 Juli 2022]*, 6(1), 41–53.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).