

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan bagi setiap individu sebagai modal untuk mengembangkan kemampuan intelektual, karakter, dan sosial. Keterampilan berbahasa mencakup beberapa komponen antara lain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis adalah kemampuan individu untuk menyampaikan pandangan dan gagasannya menggunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar. Keterampilan menulis menjadi cara seseorang untuk mengungkapkan pikiran, mengekspresikan diri, dan sarana untuk berkreasi. Keterampilan menulis sangat penting dikuasai peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritis tentang segala hal. Hal tersebut sesuai dengan Mulyati (2015:5) yang menyatakan bahwa menulis adalah suatu proses berpikir kritis dan menuangkannya dalam bentuk wacana. Keterampilan menulis seseorang bukan hanya sekadar bakat, tetapi juga harus dikembangkan melalui latihan berkelanjutan. Oleh karena itu, peserta didik harus mengasah keterampilan menulis salah satunya yaitu melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran adalah proses interaksi dan transfer informasi dari guru kepada siswa melalui bahan ajar dan lingkungan belajar untuk mengembangkan potensi diri, pengetahuan, karakter, dan keterampilan. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka masih berbasis teks, contohnya teks deskripsi. Teks deskripsi adalah teks yang memuat gambaran umum suatu hal secara menyeluruh baik berupa makhluk hidup, tempat, benda, atau peristiwa

secara rinci yang membuat pembaca seolah-olah bisa mendengar, melihat, dan merasakan apa yang digambarkan oleh penulis. Pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menulis dalam mendeskripsikan suatu objek seperti bentuk, rupa, suara, rasa, atau suasana. Dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, guru melatih siswa untuk mengungkapkan sebuah informasi baru berdasarkan hasil pengamatan. Proses belajar mengajar akan terlaksana dengan efektif apabila minat belajar siswa tinggi dan guru kreatif dalam menjelaskan materi pelajaran. Oleh sebab itu, guru harus selalu berpikir kreatif dan berusaha menciptakan proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa melalui model, metode, dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bangkalan, diperoleh hasil bahwa sebagian besar peserta didik kurang menguasai kemampuan menulis teks deskripsi terutama dalam unsur kebahasaan seperti ejaan dan struktur kalimat. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yaitu internal dan eksternal. Ada beberapa faktor internal yang memengaruhi kurang optimalnya peserta didik dalam menulis teks deskripsi yaitu *Pertama*, sebagian besar peserta didik merasa bingung untuk memulai menulis teks deskripsi karena tidak melihat objek secara langsung. Pengalaman peserta didik masih kurang terkait objek yang akan dideskripsikan sehingga kesulitan untuk membayangkan sebuah objek yang belum pernah dilihat sebelumnya. *Kedua*, sebagian besar peserta didik kesulitan untuk merangkai kata dan memilih kata yang tepat karena kurangnya pembendaharaan kata. Peserta didik menghabiskan jam pelajaran untuk memikirkan kata-kata yang akan digunakan sehingga tugas menulis teks deskripsi yang seharusnya dikumpulkan hari ini menjadi tugas rumah. *Ketiga*,

sebagian besar peserta didik masih kesulitan untuk menulis teks deskripsi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar karena kurangnya penguasaan materi tentang teks deskripsi.

Selain faktor internal, terdapat beberapa faktor eksternal yang memengaruhi kurang optimalnya keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik yaitu *Pertama*, proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas masih bersifat tradisional atau konvensional yaitu kegiatan pembelajaran hanya didominasi pendidik sebagai sumber belajar sedangkan peserta didik hanya mendengarkan ceramah dari guru saja sehingga peserta didik kurang memiliki referensi yang lebih dan cenderung tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Kedua*, aktivitas pembelajaran yang berjalan di kelas terutama pada materi teks deskripsi tidak memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat penunjang belajar mengajar. Hal tersebut dapat membuat siswa kurang berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, sebagian besar siswa juga tidak mendengarkan, mengantuk, atau bahkan sibuk sendiri. Oleh karena itu, sebagian besar siswa tidak paham materi yang dijelaskan oleh guru sehingga mendapatkan nilai yang tidak memuaskan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memfasilitasi pembaruan yang cepat dalam upaya pemanfaatan capaian teknologi yang dapat diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran. Pendidik harus dapat memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu memaksimalkan penggunaan perangkat media belajar yang terus berkembang mengikuti zaman. Media pembelajaran merupakan alat penunjang aktivitas belajar mengajar yang memiliki tujuan untuk memudahkan

para guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran yang dikemas secara menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat memberikan dampak bagi peserta didik yaitu berupa motivasi dan semangat belajar. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar fokus mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga menemukan pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran (Mulyadi, 2010:2).

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Bangkalan karena berdasarkan analisis ilmiah tentang permasalahan yang didapat dari wawancara dengan siswa dan guru Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menulis teks deskripsi masih kurang optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa di kelas. Kegiatan belajar mengajar di kelas jarang menggunakan media pembelajaran karena pendidik kurang memahami penggunaan teknologi. Media yang digunakan pada aktivitas pembelajaran di kelas hanya sebatas contoh teks saja atau media yang bersifat tradisional. Padahal, kondisi fasilitas sekolah sudah cukup mendukung untuk memanfaatkan media pembelajaran yang canggih seperti adanya *Wi-Fi*, proyektor, dan lain-lain. Namun, pendidik kurang memanfaatkan fasilitas sekolah tersebut untuk menggunakan media pembelajaran di kelas.

Salah satu media pembelajaran interaktif berteknologi canggih yang dapat digunakan pada pembelajaran teks deskripsi yaitu *augmented reality*. *Augmented reality* adalah sebuah media yang dikembangkan untuk melihat objek virtual dua atau tiga dimensi yang diproyeksikan ke dunia nyata. Beberapa aplikasi yang berbasis *augmented reality* dirancang untuk memberikan informasi atau

pengetahuan yang lebih detail pada pengguna dari objek yang nyata. Media *augmented reality* dapat membantu kegiatan pembelajaran dan merangsang siswa untuk berpikir kritis. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kristiyani (2020:5) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *augmented reality* dapat memudahkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis sehingga peserta didik lebih mudah memahami sebuah materi dan konsep pembelajaran. *Augmented reality* memanfaatkan kartu bergambar sebagai media visual yang bertujuan untuk menuntun siswa dalam mengaitkan sesuatu dengan objek yang tampak dalam sebuah kartu.

Media kartu bergambar berbasis *augmented reality* adalah sebuah teknologi berupa kartu berukuran kecil yang berisi keterangan teks, gambar visual, atau simbol yang bisa memproyeksikan sebuah objek virtual dua atau tiga dimensi menjadi tampak nyata tanpa melihat objek secara langsung. *Marker* yang ada pada kartu bergambar akan ditangkap dan diproses oleh kamera perangkat seluler sehingga dapat menampilkan animasi tiga dimensi pada layar gawai secara nyata. Mustaqim (2017:7) menyatakan bahwa media kartu bergambar yang menggunakan teknologi *augmented reality* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, layak digunakan sebagai media pembelajaran, dan efektif digunakan ketika pembelajaran berlangsung.

Keterkaitan penggunaan media *augmented reality* dengan keterampilan menulis teks deskripsi yaitu mampu merangsang daya ingat peserta didik terhadap suatu objek yang akan dideskripsikan, sebab teknologi *augmented reality* ini bisa memproyeksikan sebuah objek virtual dua atau tiga dimensi menjadi tampak nyata tanpa melihat objek secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan Yuen

(2011:4) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi *augmented reality* memiliki potensi untuk merangsang, melibatkan, dan mendorong peserta didik agar mencari informasi terkait materi dari sudut pandang yang berbeda. Media ini mampu memberikan kemudahan terkait suatu objek yang tidak memungkinkan dibawa dalam kelas seperti hewan buas, fenomena alam, dan lain-lain. Selain membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, media ini juga dapat menumbuhkan ide kreativitas peserta didik untuk menulis teks deskripsi dengan memproyeksikan objek dua atau tiga dimensi yang tampak nyata, bisa bergerak, dan memunculkan suara hanya menggunakan kartu bergambar yang diaplikasikan melalui layar gawai. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran menjadi interaktif dengan memaksimalkan keaktifan peserta didik di kelas.

Pembelajaran menulis teks deskripsi juga membutuhkan suatu model yang mendukung dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi yaitu *discovery learning*. *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait topik yang dipelajari. Menurut Rusman (2012:43), model *discovery learning* merangsang konsep abstrak yang mengandung makna sehingga kegiatan pembelajaran terkesan lebih efektif dan realistis karena siswa dapat menghubungkan antara pengetahuan, pengalaman, serta ide dalam pemecahan suatu masalah. Beberapa keunggulan penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi yaitu mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara mandiri, meningkatkan

keterampilan kognitif siswa sehingga mampu merespons secara tanggap materi yang dipelajari, dan memberi peluang untuk mengembangkan pengalaman, pengetahuan, serta ide yang dimiliki masing-masing siswa (Aprima, 2018:219).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas masih bersifat konvensional dan cenderung monoton. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba inovasi baru dengan judul “Pengaruh Media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* Dengan Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan mengenai penelitian yang akan dilakukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimanakah pengaruh media kartu bergambar berbasis *augmented reality* dengan model *discovery learning* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMPN 3 Bangkalan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar berbasis *augmented reality* dengan model *discovery learning* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMPN 3 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil temuan yang memiliki kebermanfaatan dalam dunia pendidikan sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan literasi baru mengenai penerapan media kartu bergambar berbasis *augmented reality* dengan model *discovery learning* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah gambaran dalam menerapkan penggunaan model dan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan dapat menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi sekolah untuk memberikan fasilitas terkait penggunaan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan prestasi siswa sesuai visi misi sekolah.
- c. Bagi peneliti lanjut, hasil penelitian ini dapat memberikan sumber ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan sebagai bahan rujukan serta literasi untuk melakukan sebuah penelitian yang lebih terbaru nantinya.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas permasalahan penelitian sampai dibuktikan melalui data yang terkumpul. Hipotesis berfungsi sebagai kerangka kerja yang memudahkan penyusunan laporan penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran kartu bergambar berbasis *augmented reality* dengan model

discovery learning terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bangkalan.

2. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran kartu bergambar berbasis *augmented reality* dengan model *discovery learning* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bangkalan.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan sebagai kata kunci untuk memperjelas dan menghindari kerancuan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah alat penunjang aktivitas pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memudahkan para guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran yang dikemas secara menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media kartu bergambar berbasis *augmented reality*.
2. Media kartu bergambar berbasis *augmented reality* adalah sebuah teknologi berupa kartu berukuran kecil yang berisi teks, gambar, atau simbol yang bisa memproyeksikan sebuah objek virtual dua atau tiga dimensi menjadi tampak nyata tanpa melihat objek secara langsung. Kartu bergambar yang digunakan bertema profesi dan aplikasi *augmented reality* yang digunakan yaitu *Octaland 4D+*.
3. *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait topik yang dipelajari. Penerapan model *discovery learning*

pada penelitian ini berupa pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.

4. Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang menggunakan bahasa untuk menyatakan sebuah pemikiran, ide, atau maksud tertentu dalam sebuah tulisan. Keterampilan menulis diperlukan dalam materi teks deskripsi untuk mendeskripsikan secara rinci suatu objek ke dalam karya tulis berupa teks deskripsi.
5. Teks deskripsi adalah teks yang memuat gambaran umum suatu hal secara menyeluruh baik berupa makhluk hidup, tempat, benda, atau peristiwa secara rinci yang membuat pembaca seolah-olah bisa mendengar, melihat, dan merasakan apa yang digambarkan oleh penulis. Teks deskripsi bertujuan agar siswa mampu mengapresiasi sebuah ide atau pandangan berdasarkan objek yang diamati lalu dituangkan dalam bentuk karya tulis sesuai struktur dan kaidah kebahasaan yang benar.