

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII merupakan fase penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa. Pada fase ini peserta didik mulai mengintegrasikan pengetahuan bahasa dengan konteks yang lebih luas, baik dalam aspek akademis maupun kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi utama yang digunakan untuk menyampaikan ide, informasi, dan gagasan (Yulsafli & Andani, 2023). Di luar lingkungan sekolah, bahasa Indonesia memperkuat identitas nasional siswa sebagai generasi penerus bangsa. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia digunakan oleh masyarakat Indonesia dari berbagai latar belakang untuk saling memahami dan berinteraksi. Dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia menjadi medium utama untuk penyampaian ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, di era digital, bahasa Indonesia menjadi bahasa yang dominan dalam media sosial, aplikasi, dan teknologi komunikasi, sehingga mempermudah masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP khususnya kelas VII seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan. Peserta didik pada usia ini umumnya masih dalam tahap transisi dari jenjang pendidikan dasar ke pendidikan menengah, sehingga minat dan motivasi belajar siswa seringkali tidak stabil (Harahap *et al.*,

2017). Pada jenjang pendidikan dasar, peserta didik umumnya masih menunjukkan perilaku kekanak-kanakan, belum mampu memahami berbagai konsep secara mendalam, lebih tertarik untuk bermain, serta mudah merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran (Syarafina Nadya:2021). Selain itu, kurikulum yang terus berkembang dan tuntutan akan kemampuan literasi yang semakin kompleks juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa. Pada jenjang sekolah menengah pertama, kurikulum bahasa Indonesia dirancang untuk memperkenalkan siswa pada berbagai jenis teks dan keterampilan berbahasa yang esensial, seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Proses pembelajaran di kelas tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan. Meskipun kurikulum sudah ditetapkan, tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII sering kali muncul. Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami struktur dan penggunaan bahasa yang benar. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang variatif, kurangnya motivasi siswa, dan minimnya praktik penggunaan bahasa dalam situasi sehari-hari (Nadia Pebriyanti:2024). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi pendekatan-pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat menambah keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi yang diajarkan salah satunya meliputi teks deskripsi yang bertujuan untuk menambah kemampuan menggunakan bahasa secara efektif. Teks deskripsi dipilih sebagai fokus kajian karena merupakan salah satu jenis teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa, terutama di jenjang sekolah menengah. Selain itu, berdasarkan hasil

wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, ditemukan beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran teks deskripsi pada kelas VII. Pada kelas VII, permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran teks deskripsi meliputi beberapa aspek. Pertama, variasi media pembelajaran yang terbatas dalam materi teks deskripsi membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan kesulitan dalam menulis teks secara detail. Kedua, beberapa siswa kurang mampu mengembangkan ide karena minimnya objek yang akan dideskripsikan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang mendukung juga memengaruhi kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi secara efektif. Hal ini diperkuat dengan kurangnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan penggunaan media yang menarik untuk mendukung pembelajaran teks deskripsi. Sebagai akibatnya, hasil tulisan siswa sering kali kurang mendalam, tidak terstruktur, dan kurang menarik bagi pembaca.

Pada pembelajaran di kelas, media yang digunakan kurang beragam dan sebagian besar masih mengandalkan media konvensional, seperti gambar-gambar statis yang terdapat dalam buku paket. Media pembelajaran telah banyak mengalami inovasi, namun di lapangan masih ditemukan guru yang menggunakan media konvensional secara dominan (Anisyah Yuniarti *et al.*, 2023). Media konvensional meskipun memiliki kelebihan dalam penyampaian informasi secara cepat sering kali kurang menarik perhatian siswa, terutama di era digital seperti saat ini. Media pembelajaran yang variatif, seperti video, infografis, atau aplikasi interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan

mendukung motivasi siswa untuk belajar. Namun, keterbatasan fasilitas, sebagian guru yang kurang familiar dalam penggunaan teknologi, serta minimnya alokasi anggaran untuk pengadaan media pembelajaran menjadi hambatan utama dalam mengintegrasikan media yang lebih modern ke dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Susanto (2018) yang mengatakan bahwa media konvensional cenderung membuat siswa pasif, karena siswa lebih banyak menerima informasi tanpa adanya interaksi atau diskusi yang mendalam. Hal ini bisa berpengaruh pada motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pendidikan modern pada saat ini tidak lagi hanya tentang transformasi informasi dari guru ke murid. Perubahan dan perkembangan zaman telah membuka pintu bagi penggunaan media pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam konteks ini, media pembelajaran telah menjadi tema utama dalam penggunaan alat pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang sangat relevan. Media bukan hanya sebatas pada pembuatan konten, tetapi juga mencakup perancangan teknis, estetika, dan strategi komunikasi yang mampu menjangkau siswa secara efektif. Melihat karakteristik siswa yang bervariasi penting bagi pengembang media untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang dituju. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu guru dalam mengajar tetapi juga dapat mendukung motivasi belajar dan dapat diterima oleh siswa kemudian diingat kembali dalam waktu tertentu.

Seiring dengan kemajuan teknologi, teknologi pada saat ini telah menjadi

salah satu pilar utama dalam dunia pembelajaran dan menawarkan berbagai inovasi yang mengubah cara siswa dalam menyerap informasi. Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pembelajaran, mengubah cara siswa dan guru berinteraksi dengan materi pendidikan. Dengan adanya internet, siswa dapat belajar secara mandiri, mengakses sumber belajar yang lebih luas, serta menambah wawasan dalam keterampilan digital yang relevan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran modern memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan personal. Guru dapat mengintegrasikan teknologi untuk merancang metode pengajaran yang kreatif dan efektif, sementara siswa dapat belajar sesuai kecepatan dan gaya siswa melalui platform berbasis digital.

Pada era saat ini, teknologi dapat berperan penting dalam mengatasi tantangan pada pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah *Augmented reality* (AR) yang merupakan teknologi yang menggabungkan objek digital dengan dunia nyata secara langsung. Melalui AR, siswa dapat melihat objek atau situasi dalam bentuk visual yang lebih interaktif dan nyata, yang dapat memperkaya pengalaman siswa dalam memahami dan menggambarkan objek atau situasi dalam bentuk teks. Menurut Arbi (2022) dalam konteks pembelajaran menulis teks deskripsi, AR dapat digunakan untuk memberikan pengalaman visual yang lebih mendalam dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan objek atau situasi yang akan dideskripsikan. Misalnya siswa dapat menggunakan aplikasi AR untuk melihat model 3D dari suatu objek atau tempat tertentu yang kemudian dapat siswa gambarkan dalam bentuk teks deskripsi. Hal ini akan membantu siswa dalam menggali detail-detail pengetahuan yang lebih spesifik

dan menambah kreativitas dalam menulis.

Dengan memanfaatkan AR, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami bagaimana cara menyusun teks deskripsi yang baik dan benar, tetapi juga dapat menambah kemampuan siswa dalam menggambarkan dan mengekspresikan ide secara lebih jelas dan terperinci. Selain itu, AR juga dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis, karena teknologi ini menawarkan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional (Ningrum *et al.*, 2021). Selaras dengan pendapat Usmaedi, dkk (2020) yang mengatakan bahwa penggunaan media AR dalam pembelajaran mampu mendukung daya tarik siswa terhadap materi ajar, memperdalam pemahaman, dan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Dengan demikian, penerapan media AR diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam menumbuhkan keterampilan menulis siswa kelas VII, khususnya dalam menulis teks deskripsi yang lebih mendalam dan terstruktur.

Alasan pentingnya mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Augmented reality* karena perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengajaran keterampilan menulis. Media *Augmented reality* memperkaya pengalaman belajar dengan visualisasi kreatif. Hal ini tidak hanya mendukung interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga memungkinkan akses pembelajaran yang fleksibel dalam mengasah kemampuan menulis kapan saja dan di mana saja. Dalam era saat ini, perhatian siswa mudah teralihkan oleh berbagai bentuk teknologi digital, termasuk dalam cara siswa belajar dan guru mengajar. Penggunaan teknologi digital dalam

pembelajaran menjadi sangat penting karena memberikan relevansi dengan gaya belajar siswa saat ini. Selain itu, teknologi digital mampu mendukung motivasi dan minat belajar siswa (Purnama *et al*, 2024). Dengan menawarkan elemen visual, animasi, dan interaktif, media ini lebih efektif menarik perhatian dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Namun, meskipun potensi teknologi digital sangat besar, implementasinya dalam pendidikan masih terbatas. Banyak guru yang belum familiar dengan teknologi ini atau tidak memiliki akses ke perangkat yang diperlukan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya efektif tetapi juga praktis untuk digunakan di kelas. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital sebagai solusi untuk menambah kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran teks deskripsi menggunakan *Augmented reality* untuk keterampilan menulis siswa kelas VII?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran teks deskripsi menggunakan *Augmented reality* untuk keterampilan menulis siswa kelas VII?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian yang akan dikembangkan yaitu :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran teks deskripsi menggunakan *Augmented reality* untuk keterampilan menulis siswa kelas VII.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran teks deskripsi menggunakan *Augmented reality* untuk keterampilan menulis siswa kelas VII.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun harapan peneliti dari penelitian ini yakni:

1. Media yang dihasilkan berupa aplikasi android teks deskripsi menggunakan *Augmented reality* (AR).
2. Materi yang digunakan dalam media ini menggunakan teks deskripsi.
3. Bahasa yang digunakan dalam media tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa.
4. Aplikasi dapat digunakan secara *offline* setelah aplikasi diinstal, akan tetapi pada saat kegiatan menulis teks deskripsi koneksi internet tetap diperlukan.
5. Dalam aplikasi edukasi menggunakan *Augmented reality* (AR) terdapat tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran elemen menulis, petunjuk penggunaan, materi teks deskripsi, scan AR yang berisikan gambar 3D untuk menambah ketertarikan siswa dalam mengembangkan minat keterampilan menulis, evaluasi menulis, dan informasi mengenai aplikasi dan profil pengembang
6. Aplikasi edukasi teks deskripsi menampilkan tampilan gambar 3D, teks, dan efek suara yang dapat memudahkan siswa dalam menggunakan media

tersebut.

7. Media yang dihasilkan diharapkan siswa dapat melihat contoh tulisan yang dihidupkan secara visual, memahami konteksnya dengan lebih baik, dan berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar pembahasan dalam penelitian pengembangan ini tidak melebar maka peneliti membatasi masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Penelitian ini hanya akan melibatkan satu kelas di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan fokus mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi.
2. Media yang dikembangkan adalah aplikasi edukasi yang memanfaatkan teknologi AR. Media ini akan dirancang untuk mendukung pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi.
3. Penelitian ini akan menggunakan fitur AR yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual yang muncul. Fitur ini diharapkan dapat menambah minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
4. Pengukuran tingkat kelayakan produk media dilakukan dengan cara melakukan uji validasi produk kepada para ahli yang relevan dengan bidangnya dan uji coba produk kepada peserta didik kelas VII. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ini penting karena:

1. Aplikasi edukasi dengan elemen AR dapat menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan media pembelajaran konvensional. Dengan visualisasi 3D yang interaktif, siswa dapat lebih mudah mengkonstruksi ide dan mengekspresikannya dalam bentuk tulisan, sehingga menambah keterampilan menulis siswa.
2. Media ini mendukung pembelajaran mandiri, siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri. Oleh karena itu, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih menulis teks deskripsi secara konsisten dan sangat penting untuk pengembangan keterampilan menulis siswa.
3. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan pembelajaran menggunakan AR. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas media tersebut dalam menambah pemahaman siswa terhadap teks deskripsi.
4. Mendukung penggunaan kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini, yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan AR ke dalam media pembelajaran, guru dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih baik dan bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan aplikasi edukasi menggunakan *Augmented reality*: Proses penciptaan dan penyempurnaan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi edukasi, setiap halaman memiliki elemen visual yang muncul ketika siswa berinteraksi dengan media tersebut menggunakan teknologi AR. Media ini dirancang khusus untuk membantu siswa kelas VII dalam memahami dan menulis teks deskripsi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
2. *Augmented reality*: Teknologi yang menyatukan elemen virtual dengan dunia nyata, sehingga objek yang dihasilkan dapat terlihat seakan-akan seperti nyata.
3. Keterampilan Menulis: Kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide dan informasi secara tertulis dengan baik, termasuk dalam hal struktur, kosa kata, dan penggunaan bahasa yang tepat. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan menulis siswa melalui pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan.
4. Teks deskripsi: Teks yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan suatu hal, objek, tempat, atau peristiwa dengan detail yang jelas, sehingga pembaca dapat membayangkan apa yang dijelaskan. Dalam konteks ini, teks deskripsi digunakan sebagai materi ajar yang akan ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi edukasi.