

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Pendidikan yang dilaksanakan oleh masyarakat pada umumnya dalam mengasuh anak-anak mereka. Orang tua, tokoh masyarakat ataupun yang lainnya mendidik anak-anak dan para pengikut mereka. Semua orang bisa mendidik. Namun pendidikan pada masyarakat umum tidak mesti berhasil dengan baik. Karena itu manusia menciptakan ilmu tentang cara-cara penelitian ilmiah (Ramansyah, 2012:4).

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan umum yang bisa diambil dari Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional yakni UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pada Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk memenuhi tujuan umum dari pendidikan tersebut, langkah awal yang harus dilakukan oleh peserta didik yaitu belajar.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2003:2). Proses belajar ini merupakan proses usaha awal seseorang memulai untuk melakukan perubahan, pada proses belajar tidak hanya dilakukan di sekolah, akan

tetapi juga di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan rumah. Pertama kali seseorang melakukan belajar itu bukan di sekolah akan tetapi, di lingkungan keluarganya sendiri. Guru melakukan proses belajar supaya hasil lebih efektif, maka dalam proses belajar tersebut harus didampingi seseorang yang mengajarnya.

Mengajar adalah menanamkan sebanyak-banyaknya ilmu atau pengetahuan kepada anak didik. Mengajar merupakan suatu perbuatan yang melakukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Berhasilnya pendidikan pada siswa sangat bergantung pada pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan tugasnya (Ramansyah, 2012:4). Mengajar bukanlah pekerjaan atau tugas yang ringan bagi seorang guru. Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, banyak hal yang harus dipertimbangkan dan dilakukan guru baik sebelum maupun setelah melakukan kegiatan mengajar. Maka dari itu guru harus bisa memikirkan pembelajaran yang baik untuk peserta didiknya.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar (Mujtahidin, 2014: 6). Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pada dasarnya, semua siswa memiliki gagasan atau pengetahuan awal yang sudah terbangun dalam wujud skemata. Dari pengetahuan awal dan pengalaman yang ada, siswa menggunakan informasi yang berasal dari

lingkungannya dalam rangka mengonstruksi interpretasi pribadi serta makna-maknanya.

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi semakin pesat sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini pertukaran informasi sangatlah cepat dari satu negara ke negara lainnya yang begitu jauh jaraknya. Salah satu teknologi yang canggih di bidang pendidikan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia saat ini sangat membantu siswa dalam proses belajarnya, karena dengan adanya media pembelajaran yang semakin canggih ini dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi, akan tetapi media pembelajaran yang ada sekarang juga perlu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Inovasi media dari waktu ke waktu juga sangat diperlukan supaya dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih efisien baik dalam penggunaan maupun keefektifannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran di Indonesia untuk perkembangannya tidak kalah dengan negara-negara yang sudah maju. Perkembangan media pembelajaran sangat cepat terlebih mulai dikenalnya piranti komputer dan masuknya jaringan internet ke seluruh wilayah Indonesia. Internet membuka mata masyarakat Indonesia terhadap dunia, dengan adanya Internet kita dapat mengetahui informasi apa saja secara cepat dari berbagai sumber termasuk inovasi teknologi media pembelajaran yang sedang maupun telah digunakan oleh negara-negara maju.

Media pembelajaran ini menggunakan sebuah teknologi yang disebut dengan *Augmented Reality* (AR). Menurut (Winarno, dkk, 2012:109) *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu

memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun *Augmented Reality* (AR) hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan. Konsep dasar dari media ini adalah menggunakan penggabungan pandangan antara dunia nyata dengan objek maya. Dalam *Augmented Reality* (AR) kita hanya dapat melihat proyeksi suatu objek tersebut hanya melalui kamera smartphone.

Teknologi yang digunakan dalam media ini dapat dikatakan sangat inovatif, karena media ini dapat membuat objek yang ditampilkan seolah-olah ada dan hadir di dunia nyata bersama kita. Media ini juga cukup menarik sehingga membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari materi yang diajarkan dibandingkan dengan menggunakan presentasi *Power Point*, video, maupun aplikasi *flash* yang tidak mempunyai keunggulan seperti *Augmented Reality*.

Proses pembelajaran salah satunya berlangsung di sekolah, sebagai agen utama pendidikan. Mengacu pada kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013, proses pembelajaran dilaksanakan secara tematik integratif. Selain itu, kurikulum 2013 juga mencanangkan adanya pendekatan saintifik yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif serta bermakna. Salah satu pelajaran yang wajib diajarkan berdasarkan Kurikulum 2013 adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa merupakan proses perolehan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Melatih keterampilan berbahasa berarti melatih keterampilan berfikir (Tarigan, 1994:2).

Salah satu aspek kebahasaan yaitu menulis. Kegiatan menulis di SMP salah satunya adalah menulis karangan. Menurut (Tarigan, 1994:27) berdasarkan

bentuknya, karangan dibagi menjadi empat jenis, yaitu karangan narasi, deskripsi, argumentasi dan eksposisi. Salah satu dari jenis karangan yaitu karangan narasi. Karangan narasi adalah sebuah karya yang dibangun dalam alur penceritaan yang normal namun bersifat khayalan. Biasanya dalam latar, penokohan maupun konflik tidak nyata dan terkesan melebih-lebihkan dan tidak mungkin terjadi di dunia nyata (Buku siswa/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.--edisi revisi. Jakarta:kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2014). Dalam membelajarkan menulis karangan narasi ini tidak membutuhkan waktu yang sedikit, karena dalam menulis karangan narasi ini siswa diajak untuk berfikir secara inovatif. Jadi dalam pembelajaran ini guru harus bisa menumbuhkan minat atau semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ini. Pada menulis karangan narasi ini ada ciri-ciri dari cerita narasi dan unsur-unsur instrinsik karangan narasi. Jadi, untuk menulis karangan yang bagus, siswa juga harus memperhatikan ciri-ciri dan unsur instrinsik yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, siswa kelas VII MTS Nurul Islam Pungging Mojokerto masih kesulitan dalam pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam aspek mengarang. Pada hasil belajar siswa juga masih terlihat rendah dan kurang optimal sehingga guru masih harus melakukan perbaikan nilai, agar nilai yang diharapkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa tidak mendengarkan ataupun tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa malah mengabaikan penjelasan dari gurunya, kebanyakan siswa cenderung bermain sendiri atau bergurau dengan temannya. Karena dalam proses pembelajaran tersebut guru kurang menumbuhkan rasa semangat siswa dalam proses

pembelajaran. Siswa terkesan bosan saat mengikuti proses pembelajaran, karena didalam kelas guru lebih aktif, sedangkan siswa hanya pasif saja, mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam hal itu masih perlu dilakukannya variasi dalam menggunakan media pembelajaran yang sekiranya dapat mempengaruhi peserta didik agar bisa lebih semangat lagi dalam mengikuti proses belajar. Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar tidak terlepas dari kualitas dari pembelajaran guru. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan media yang dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa ikut terlibat langsung didalamnya. Berdasarkan uraian latar belakang di muka, peneliti tertarik menjadikan MTS Nurul Islam sebagai objek penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi di Tjau dari Kreativitas Siswa Kelas VII MTS Nurul Islam Pungging Mojokerto. Peneliti mengkaji pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks narasi yang di tulis oleh peserta didik kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pungging, mengingat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah saat ini selalu berkaitan dengan teks. Dengan demikian, peneliti mengkaji kemampuan menulis teks narasi dalam karangan siswa kelas VII MTs Pungging ini dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* tersebut. Selain itu, hasil penelitian, diharapkan dapat digunakan sebagai umpan balik dalam penyempurnaan proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menulis teks siswa kelas VII MTS Nurul Islam Pungging Mojokerto ?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas VII MTS Nurul Islam Pungging Mojokerto ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks narasi siswa kelas VII MTS Nurul Islam Pungging Mojokerto ?
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap kemampuan belajar menulis teks narasi siswa kelas VII MTS Nurul Islam Pungging Mojokerto ?

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang berhubungan dengan pengembangan ilmu. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap analisis kemampuan menulis teks Narasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan pengetahuan dalam bidang penulisan teks narasi dengan media pembelajaran

Augmented Reality khususnya memperhatikan aturan yang sudah ditentukan yakni, melihat ciri-ciri teks narasi dan unsur instrinsik yang sudah ada agar tidak terjadi kesalahan dalam penulisan teks narasi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa mendapat pengetahuan tentang ciri-ciri teks narasi dan unsur instrinsik dalam menulis sebuah teks narasi. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui ciri-ciri teks narasi dan unsur instrinsik dalam menulis teks narasi dengan media pembelajaran *Augmented Reality*, mengingat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia erat kaitannya dengan teks dan menulis.

2. Bagi Guru

Mampu memberi manfaat dan pengetahuan mengenai teks narasi yang sering dilakukan oleh siswa, serta membantu mengatasi kesalahan dalam penulisan teks narasi dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dan lebih memperhatikan siswa untuk latihan menulis (praktik) sehingga mengurangi kesalahan karena giat dalam belajar menulis.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan memperoleh gambaran tentang kesalahan ciri-ciri teks narasi dan unsur instrinsik penulisan teks narasi yang dilakukan oleh siswa saat menulis karangan teks narasi dengan media pembelajaran *Augmented Reality* melalui pembelajaran teks bahasa Indonesia di sekolah, sehingga kelak dapat memberikan pengajaran berbahasa yang lebih baik.

1.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Augmented Reality terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas VII MTs Nurul Islam Mojokerto.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media Augmented Reality terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas VII MTs Nurul Islam Mojokerto.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan memberikan gambaran, dapat menambah wawasan, dan pemahaman isi dari proposal yang dibuat. Adapun kata-kata tersebut terlampir sebagai berikut:

1. *Augmented Reality* (AR) : teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun *Augmented Reality* (AR) hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan menurut (Winarno, dkk, 2012:109).
2. Kemampuan Menulis : kemampuan menulis merupakan salah satu bagian dari kemampuan berbahasa. Selain itu, kemampuan menulis juga dianggap sebagai kemampuan yang paling sukar dibanding kemampuan berbahasa yang lainnya, seperti kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Kemampuan menulis memang sangatlah penting bagi dunia

pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi karena menulis mempunyai fungsi sebagai sarana untuk belajar menurut Andrina (dalam Darmadi, 1996: 2).

3. Teks narasi : sebuah karya yang dibangun dalam alur penceritaan yang normal namun bersifat khayalan. Biasanya dalam latar, penokohan maupun konflik tidak nyata dan terkesan melebih-lebihkan dan tidak mungkin terjadi di dunia nyata (Buku siswa/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.--edisi revisi. Jakarta:kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2014)