

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan cara, perbuatan maupun proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar (Sain, 2014). Proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar tersebut diharapkan dapat menambah informasi maupun pengalaman sehingga akan menghasilkan perubahan pada diri siswa berupa perubahan tingkah laku, moral, intelektual, dan sosial sehingga menjadikan siswa sebagai individu dan makhluk sosial yang baik.

Proses belajar mengajar dianggap sebagai interaksi untuk mencapai tujuan keberhasilan belajar. Dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tentunya dituntut untuk dapat membaca, menulis, menyimak, dan berbicara apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Dalam aspek berbahasa, terdapat empat keterampilan yang perlu diketahui diantaranya yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara (Ranabumi, 2017).

Pada penelitian ini, keterampilan berbahasa yang digunakan yaitu keterampilan menulis, siswa harus mampu menciptakan tulisan menurut ide dan pemikirannya sendiri tetapi harus sesuai dengan penggunaan struktur dan kaidah kebahasaan yang digunakan dalam menulis sehingga hasil yang dituliskannya sesuai dan tepat. Keterampilan menulis merupakan salah satu

bentuk keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran menulis di sekolah memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa (Tri Astuti, 2015). Menurut data dari penelitian Owon (Eriyani, 2018), siswa yang mampu menulis berbagai jenis teks dengan baik dan benar ada 60%. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit untuk dikuasai siswa. Keterampilan menulis ini sangat perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, keberhasilan partisipasi siswa dalam kegiatan mengajar di sekolah tergantung pada kemampuan menulis mereka. Namun pada kenyataannya siswa tidak mampu mengungkapkan pikiran atau gagasannya dengan baik dalam kegiatan menulis, salah satunya yaitu siswa kesulitan dalam menulis teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci, sehingga yang membaca teks tersebut seolah dapat merasakan dan melihat secara langsung suatu objek yang dideskripsikan (Hermaditoyo, 2018). Keterampilan menulis teks deskripsi di sekolah seringkali menggunakan media pembelajaran yang sama dalam menulis teks deskripsi, sehingga perlu adanya media pembelajaran baru dengan pemanfaatan teknologi yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks deskripsi di sekolah.

Teknologi saat ini sudah menjadi sahabat dan bagian dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kehadiran teknologi tentu saja harus dikembangkan dan digunakan dengan bijak. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tentunya bukan lagi hal yang baru. Pada masa pandemi virus korona seperti saat ini, teknologi sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan tidak seperti biasanya. Sistem pembelajaran jarak jauh

diterapkan guna meminimalisasi penyebaran virus korona pada masa pandemi. Siswa dapat belajar dari rumah dengan menggunakan perangkat mereka sendiri. Dengan sistem pembelajaran jarak jauh ini mengharuskan guru untuk mengemas kegiatan belajar mengajar dalam bentuk digital agar siswa dapat mengakses materi dari rumah dan belajar menggunakan perangkat mereka masing-masing. Suatu keberhasilan dalam belajar mengajar dapat dilihat dari strategi pembelajaran yang digunakan guru (Prilidiningrum, 2021). Salah satunya dengan penggunaan media yang tepat, akan menimbulkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang inovatif, informatif, dapat menarik minat siswa dalam mendalami suatu materi, dan mampu menstimulasi siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat memberikan stimulus kepada siswa, sehingga siswa mendapatkan ide atau gagasan dalam membuat tulisan. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab 4 mengenai “Standar Proses” menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”(Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2005).

Teknologi yang saat ini digandrungi dan dikembangkan pada bidang multimedia adalah Augmented Reality atau dalam padanan istilah Bahasa

Indonesia adalah realitas bertambah. Augmented Reality (AR) adalah variasi dari Virtual Environments (VE), atau seperti yang lebih sering disebut Virtual Reality. Augmented Reality merupakan pengembangan teknologi interaktif yang mampu menampilkan objek maya ke dalam objek nyata dalam satu waktu yang sama, sehingga membuat pengguna bisa melihat objek dua dimensi maupun tiga dimensi secara nyata melalui gawai (Azuma, 1997). Perkembangan teknologi *augmented reality* saat ini melahirkan sebuah aplikasi yang memuat *augmented reality*. Aplikasi tersebut didasarkan pada kebutuhan siswa karena aplikasi ini dapat membuat tampilan gambar secara 3 Dimensi. Salah satu aplikasi yang mengusung tema *augmented reality* adalah aplikasi *Assemblr Edu*. Aplikasi *Assemblr Edu* dapat diunduh secara gartis di Play store dan App store. Aplikasi Assemblr EDU adalah platform yang memungkinkan guru atau pengajar untuk membuat kegiatan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, & menyenangkan dengan 3D & AR. Aplikasi Assemblr EDU hadir sebagai aplikasi di bidang pendidikan untuk memudahkan siswa dalam deskripsi lebih rinci dari semua materi pembelajaran yang dianggap sulit dideteksi dalam 3D melalui bantuan gawai. (Lino, 2022)

Hal ini menunjukkan media Augmented Reality berbasis *Assemblr Edu* berpotensi untuk menarik minat siswa dan memotivasi untuk belajar, terlebih media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah umumnya hanya berupa audio maupun audiovisual saja.

Berdasarkan analisis pendahuluan yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 90 Jakarta dan SMPN 232 Jakarta, guru memiliki kendala dalam mengajarkan teks deskripsi. Kendala tersebut

dikarenakan guru merasa kesulitan dalam menjelaskan ataupun memberi gambaran secara lisan mengenai materi teks deskripsi karena tidak didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, pemahaman mengenai struktur kaidahnya masih tergolong rendah, dan siswa kesulitan mengembangkan tulisan dalam mendeskripsikan objek tertentu dikarenakan pada situasi pandemi siswa tidak dapat melihat objek secara langsung dan tergolong sulit dalam membayangkan objek yang akan dideskripsikan.

Pada kegiatan pembelajaran jarak jauh saat ini guru mengeluhkan sulitnya memakai media yang cocok sementara siswa membutuhkan perantara untuk mencerna pembelajaran menggunakan media yang menarik. Selama ini, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan metode yang digunakan pun menggunakan metode konvensional atau dengan metode ceramah, sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung monoton dan suasana kelas pada saat kegiatan belajar mengajar kurang aktif. Penggunaan media pembelajaran dan metode yang kurang bervariasi berdampak pada kurangnya memberikan efek kepada siswa dalam pembelajaran teks deskripsi dan siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi karena media pembelajaran dan metode yang digunakan saat ini kurang menstimulus siswa untuk mengembangkan gagasan atau ide pikirannya dalam menulis teks deskripsi. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan menyiapkan media pembelajaran yang menarik. Meskipun sebagian besar guru tidak mengetahui Augmented Reality dan belum pernah menggunakan teknologi tersebut dalam kegiatan mengajar mereka, guru setuju jika ada pembelajaran teks deskripsi menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*. Guru berharap

penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* ini menjadi inovasi yang membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari teks deskripsi dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang menarik. (*Angket Analisis Pendahuluan Yang Disebarkan Pada 13 April 2022 Kepada 1 Guru Bahasa Indonesia SMPN 90 Jakarta Dan 1 Guru Bahasa Indonesia SMPN 232 Jakarta*, 2022).

Selain menyebarkan angket kepada guru yang berisi analisis pendahuluan penggunaan media pembelajaran pada materi teks deskripsi, dilakukan juga analisis pendahuluan terhadap siswa kelas VII SMPN 232 Jakarta. Berdasarkan hasil analisis pendahuluan siswa yang didapatkan, Sebagian besar siswa memiliki kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks deskripsi, siswa juga mempunyai kesulitan pada keterampilan menulis Bahasa Indonesia terutama teks deskripsi. Sebagian siswa menyebutkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menulis mengenai materi teks deskripsi karena tidak didukung dengan media pembelajaran yang sesuai.

Pada hasil analisis pendahuluan terhadap siswa, sebagian dari siswa menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan metode konvensional saat ini belum menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar teks deskripsi sehingga kurang berdampak memberikan efek kepada siswa dalam pembelajaran teks deskripsi. Sebagian besar siswa setuju jika pembelajaran teks deskripsi memerlukan media pembelajaran yang sesuai agar mudah dipahami dan menggunakan teknologi baru. Walaupun masih ada siswa yang belum mengetahui apa itu *Augmented Reality*, namun jika ada pembelajaran materi teks deskripsi yang menggunakan media *Augmented*

Reality, siswa akan sangat tertarik dan setuju. Semua siswa juga mendukung dan percaya bahwa pembelajaran menggunakan media Augmented Reality dalam teks deskripsi akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan memotivasi siswa untuk belajar. (*Angket Analisis Pendahuluan Yang Disebarkan Pada 14-15 April 2022 Kepada 61 Siswa Kelas VII SMPN 232 Jakarta*, 2022).

Berdasarkan hasil analisis pendahuluan pada guru dan siswa di atas, menunjukkan potensi untuk menggunakan media Augmented Reality dalam pembelajaran teks deskripsi. Pada umumnya siswa hanya menggunakan buku konvensional atau membaca materi melalui PowerPoint, dengan menggunakan media Augmented Reality siswa akan dilibatkan dalam proses belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif dan dapat meningkatkan kemampuan visualisasi siswa karena teknologi Augmented Reality mampu menghadirkan objek dua dimensi maupun tiga dimensi menjadi nyata dengan bantuan gawai. Penggunaan media Augmented Reality pada pembelajaran teks deskripsi tidak akan mengurangi pemberian informasi materi teks deskripsi, tetapi diharapkan dapat menambah pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi khususnya pada Kompetensi Dasar 3.2, yaitu Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks deskripsi tentang sesuatu (objek budaya atau peristiwa alam/sosial di sekitar siswa) yang didengar dan dibaca dan Kompetensi dasar 4.2, yaitu menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang sesuatu (objek budaya atau peristiwa alam/sosial di sekitar siswa) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.

Dalam penelitian, sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan perlu adanya tinjauan Pustaka. Dalam penelitian ini terdapat penelitian yang relevan, penelitian relevan pertama yaitu penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Makassar”. Penelitian tersebut ditulis oleh Arruan Datu dan Sulastriningsih Dj. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar dalam pembelajaran menulis teks deskripsi siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Makassar tidak berpengaruh secara signifikan. Adapun saran penulis adalah sebagai berikut: (1) Siswa diharapkan untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam menulis teks deskripsi dengan menggunakan media lain selain media gambar; (2) Bagi peneliti selanjutnya bahwa penelitian ini masih dapat dikembangkan menjadi penelitian lanjutan, maka disarankan bahwa peneliti dapat menambah faktor-faktor lainnya (Datu, 2020). Penelitian relevan yang kedua berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berorientasi Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas VII MTS Negeri Bangkalan”. Penelitian ini ditulis oleh Ahmad Jami’ul Amil dan Abdul Rosid. Berdasarkan data uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji gain bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Augmented Reality terhadap kemampuan menulis teks deskripsi siswa MTs Negeri Bangkalan (Rosid, 2018).

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh terhadap kemampuan dalam menulis teks deskripsi dengan menggunakan media lain selain media gambar yaitu dengan menggunakan media Augmented reality dengan populasi dan sampel yang berbeda dari

penelitian terdahulu. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pendukung dalam membuat media Augmented reality pembelajaran teks deskripsi, karena dalam aplikasi Assemblr Edu telah menyediakan fitur untuk pembuatan project Augmented reality. Dengan menggunakan bantuan aplikasi Assemblr Edu dapat mempermudah siswa dalam mengakses pembelajaran teks deskripsi dengan tampilan Augmented reality maupun secara 3 dimensi, dan siswa dapat berinteraksi dalam menuliskan komentar karena aplikasi Assemblr Edu menyediakan fitur komentar.

Dengan menggunakan media Augmented Reality siswa akan memiliki pengalaman belajar baru karena didukung dengan visualisasi yang menarik dan nyata dengan bantuan gawai. Peneliti memilih untuk menggunakan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu untuk melihat pengaruh terhadap keterampilan siswa dalam menulis teks deskripsi karena dengan bantuan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan akan lebih mudah mengembangkan tulisan dalam mendeskripsikan objek tertentu karena siswa dapat melihat objek tersebut secara realtime dengan bantuan gawai.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan kemampuan menulis teks deskripsi. Penelitian ini menggunakan media *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* untuk mengetahui pengaruh terhadap keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui adakah pengaruh keterampilan menulis teks deskripsi bila digunakan media *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*. Setelah melakukan penelitian, maka akan diketahui apakah media *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* dapat mempengaruhi kemampuan menulis teks deskripsi atau tidak.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam menulis teks deskripsi saat ini sudah sesuai?
2. Apakah ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam menulis teks deskripsi?
3. Adakah media pembelajaran yang lebih sesuai untuk menulis teks deskripsi agar lebih mudah?
4. Apakah penggunaan media *Augmented Reality* sesuai dengan media pembelajaran sebelumnya dalam keterampilan menulis teks deskripsi?
5. Adakah pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi dan akan memfokuskan kepada penggunaan media *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran daring serta melihat

peningkatan keterampilan menulis siswa khususnya dalam kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas VII SMP pada materi teks deskripsi.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Apakah ada pengaruh penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa SMP kelas VII?”

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat yang lebih nyata yaitu sebagai berikut :

1. Secara teoretis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.
  - b. Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi dalam merancang desain pembelajaran menggunakan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu.
  - c. Peneliti juga berharap rancangan dalam penelitian ini, yaitu penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Secara praktis
  - a. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai gambaran tentang penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu dalam proses pembelajaran teks deskripsi dan meningkatkan kemampuan guru Bahasa Indonesia dalam memaksimalkan penggunaan perangkat teknologi dalam proses belajar bagi siswa.

b. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas dan terampil dalam menulis teks deskripsi melalui media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu.

c. Bagi pembaca

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan para pembacanya.

