

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis adalah rangkaian kegiatan mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis kepada pembaca (Supriyadi et al., 2018). Sebuah tulisan disusun secara utuh, lengkap, dan jelas agar ide, gagasan, serta informasi dapat dipahami secara jelas oleh seseorang (Widhiyanto et al., 2024). Melalui kegiatan menulis, murid dapat menuangkan ide, gagasan, pengalaman, serta hasil pemikirannya ke dalam bentuk tulisan secara sistematis. Menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan merangkai kata menjadi kalimat, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu murid memahami materi, mengembangkan ide, serta meningkatkan minat dan kreativitas dalam kegiatan menulis. Kebutuhan terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada murid (Jauza & Albina, 2025).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai bentuk transformasi pendidikan Indonesia untuk menciptakan generasi masa depan yang unggul dengan mencanangkan konsep merdeka dalam berpikir. Merdeka belajar lebih mengedepankan proses belajar yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa melalui pendekatan dan metode yang dapat melatih kemampuan berpikir (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Kurikulum Merdeka mencakup keterampilan menjadi beberapa elemen atau keterampilan berbahasa, yakni keterampilan berbahasa reseptif (Menyimak serta membaca dan memirsa) dan produktif (Berbicara dan mempresentasikan serta menulis).

Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran menjadi sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih

menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka secara optimal, khususnya pada mata pelajaran yang kurang diminati murid atau materi yang membutuhkan penyampaian intensif dalam waktu terbatas (Ummi, et al., 2023). Kurikulum Merdeka terbagi menjadi beberapa elemen atau keterampilan berbahasa, yakni keterampilan berbahasa reseptif (Menyimak serta membaca dan memirsa) dan produktif (Berbicara dan mempresentasikan serta menulis).

Kendati demikian, upaya mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang inovatif masih menghadapi berbagai tantangan, terutama apabila penggunaan teknologi masih belum maksimal. Terbatasnya akses teknologi terjadi karena kesenjangan generasi dalam penggunaan teknologi. Sebagian guru masih mengalami kesulitan beradaptasi dengan penggunaan teknologi sehingga cenderung menggunakan media konvensional yang lebih mudah diterapkan di kelas (Swisnandya et al., 2025). Sehingga berdampak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada keterampilan menulis yang semestinya menjadi ruang bagi murid untuk menuangkan ekspresi serta menyampaikan pesan atau informasi secara tertulis.

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (SK BSKAP) Nomor 30 tahun 2025 pasal 3 ayat (1) yang perlu dicapai peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu salah satunya pada elemen menulis. Murid mampu mengembangkan keterampilan menulis melalui pembelajaran berbasis teks. Salah satu keterampilan menulis yang dipelajari murid kelas VII SMP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis teks deskripsi dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai (Asbanu et al., 2025). Dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, tujuan pembelajaran (TP) yang harus dikuasai oleh murid diharapkan mampu menulis ide, gagasan, serta pandangan mengenai objek ke dalam bentuk teks deskripsi dengan memperhatikan struktur dan kaidah keahsaannya. Teks deskripsi merupakan teks yang menggambarkan sesuatu

secara rinci berdasarkan pengalaman untuk menuangkan emosional agar pembaca ikut merasakan yang dirasakan oleh penulis (Khairiyah & Sobari, 2023). Secara ideal, pembelajaran menulis seharusnya mampu membimbing murid untuk mengembangkan ide, menyusun struktur teks secara sistematis, serta menggunakan diksi dan ejaan secara tepat dan sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Sebagai salah satu sekolah menengah pertama yang mengakomodasikan pembelajaran berbasis digital di Jakarta Timur, SMP Labschool Jakarta berupaya untuk terus melakukan berbagai inovasi untuk mengedepankan transformasi digital dalam setiap aspek guna menghadapi perkembangan zaman, terutama pada kegiatan pembelajaran guna mewujudkan sekolah yang mampu melayani kebutuhan sesuai tuntutan perkembangan dunia pendidikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah telah menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Meskipun demikian, murid kelas VII E di SMP Labschool Jakarta masih terdapat beberapa yang belum menguasai aspek dalam menulis teks deskripsi. Berdasarkan pengalaman yang dilakukan selama praktik keterampilan mengajar (PKM), peneliti melakukan observasi, ditemukan data penyebab ketidakmampuan murid dalam menulis teks deskripsi antara lain, sulit menuangkan ide gagasan, pikiran, dan imajinasi, kurangnya pemahaman tentang kaidah kebahasaan teks deskripsi, dan kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan murid yang dilakukan oleh penulis melalui penyebaran angket kepada 32 responden di sekolah menengah pertama Labschool Jakarta kelas VII E, diperoleh bahwa sebesar 98,4% murid telah menggunakan media pembelajaran selain buku dan diperoleh 100% menyatakan penggunaan media visual sangat membantu murid dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, diperoleh 93,7% murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang

beragam dan 95,2% murid setuju apabila pembelajaran menggunakan media berbasis tiga dimensi.

Di sisi lain, sebesar 54% murid menganggap materi teks deskripsi menjadi materi yang dianggap sulit terutama dalam menuangkan ide, diperkuat oleh data sebesar 46% murid mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan dalam menulis. Pembelajaran juga masih didominasi penggunaan *power point* ditunjukkan data sebesar 46% dan papan tulis sebesar 38,1%, sehingga sebagian murid merasa jenuh karena harus mencatat materi dalam jumlah banyak. Kondisi tersebut menyebabkan murid kurang fokus memahami materi dan menurunkan minat belajar selama pembelajaran berlangsung.

Hasil angket analisis kebutuhan terhadap tiga guru Bahasa Indonesia kelas VII menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi masih menghadapi kendala berupa keterbatasan media dan waktu pembelajaran. Guru juga masih didominasi penggunaan modul ajar, buku sekolah, serta media konvensional dalam pembelajaran. Meskipun pemahaman guru mengenai teknologi *Augmented Reality* masih beragam, kedua guru mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif yang memuat penjelasan materi, struktur, ciri kebahasaan, contoh, dan latihan yang bervariasi. Selain itu, guru juga mengizinkan penggunaan gawai pribadi murid dalam pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu membantu murid dalam menulis teks deskripsi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan media konvensional, seperti papan tulis dan *power point*. Guru masih mewajibkan murid mencatat materi yang cukup panjang ke dalam buku tulis, sehingga murid lebih fokus menyalin materi dibanding memahami isi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan murid merasa jenuh dan kurang antusias selama kegiatan

belajar berlangsung. Meskipun guru telah menggunakan media sebagai sarana dalam menyampaikan materi di kelas, ada pun media tersebut berupa papan tulis, *power point*, *quiziz*, dan *kahoot*, hingga media pembelajaran cetak lainnya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan dan animasi masih diterapkan secara terbatas dan hanya sesekali dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asbanu, dkk. tahun 2025 yaitu diperoleh data bahwa ketidakmampuan murid dalam menulis teks deskripsi yaitu kurangnya pemahaman tentang struktur dan kaidah kebahasaan teks deskripsi dan kurangnya konsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan fenomena di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menjawab kendala murid dalam memahami penjelasan guru di kelas. Penggunaan media digital interaktif, kolaboratif, dan kreatif, dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan murid dalam menulis (Kusmayati et al., 2025). Salah satu teknologi yang dimanfaatkan adalah *Augmented Reality*, yaitu teknologi yang menggabungkan objek virtual dengan menghadirkan objek yang tidak langsung menjadi objek langsung di lingkungan nyata secara *real-time* sehingga pembelajaran menjadi lebih imersif dan interaktif. Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan minat dan keterlibatan murid (Ihsan et al., 2026). Selain itu, penelitian Swisnandya (2025) dan Ariansyah et al. (2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memiliki tingkat validitas dan efektivitas yang sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas mengenai perkembangan digitalisasi, dinamika pembelajaran Bahasa Indonesia, serta berbagai permasalahan dan tantangan yang dihadapi. Maka peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality*: *ASSEMBLR EDU* terhadap

Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Murid kelas VII SMP Labschool Jakarta” yang ditujukan sebagai media dalam membangun pemahaman murid terkait menulis teks deskripsi di mata pelajaran Bahasa Indonesia secara interaktif, dengan hasil yang diharapkan dapat memerikan pengalaman belajar dan partisipasi murid dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis aplikasi *ASSEMBLR EDU* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi murid kelas VII SMP Labschool Jakarta. Peneliti akan merancang dan mengembangkan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu*. Subjek pada penelitian ini adalah murid kelas VII E SMP Labschool Jakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis situasi dan kebutuhan awal murid dan guru kelas VII SMP Labschool Jakarta?
2. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *ASSEMBLR EDU* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi murid kelas VII SMP Labschool Jakarta?
3. Bagaimana kelayakan dan respons murid terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *ASSEMBLR EDU* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi murid kelas VII SMP Labschool Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu:

1. Mengetahui proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* melalui aplikasi *ASSEMBLR EDU* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi murid kelas VII SMP Labschool Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* melalui aplikasi *ASSEMBLR EDU* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi murid kelas VII SMP Labschool Jakarta.

1.5 Batasan Masalah Penelitian

Adapun batasan masalah dari penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis aplikasi *ASSEMBLR EDU* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Labschool Jakarta.
2. Pengembangan dari media pembelajaran ini mengambil materi teks deskripsi pada fase D.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dan batasan masalah pada penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi banyak pihak yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yang penulis dapatkan melalui penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang teknologi, menjadi landasan teori dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung di SMP Labschool Jakarta dengan pengembangan

media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran lain di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dengan mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan murid dan tuntutan zaman.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran dengan meningkatkan efektivitas serta menjadi ide untuk solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada kegiatan belajar dan mengajar, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar murid.

c. Manfaat Bagi Murid

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual dengan memberikan konten belajar yang menarik dan memberi inspirasi bagi murid.

1.7 Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Valentina Rossi Wibowo, dkk. (2022) mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi penggolongan hewan kelas V SD. Hasil penelitian pada media berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan memperoleh persentase skor 84,54% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5% sangat valid. Angket respon murid mendapat persentase skor sebesar 95% dan angket respon guru mendapat persentase skor sebesar 92% yang

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori praktis. Hasil post test memperoleh persentase klasikal 87,5% dan memenuhi kriteria efektif. Penelitian ini patut diapresiasi karena produk diuji dalam tiga aspek utama yakni validitas kepraktisan, dan keefektifan, menyajikan data kuantitatif yang lengkap. Selain itu, peneliti juga menampilkan objek 3D interaktif dari pengembangan media *Augmented Reality* tersebut. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan seperti tidak ada perbandingan antara kelas kontrol dengan metode biasa, tidak membahas kendala penggunaan perangkat secara mendalam. Sehingga, hasil penelitian tersebut belum sepenuhnya menunjukkan tingkat efektivitas media *Augmented Reality* jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Ranida Seviana, dkk. (2022) mengkaji pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada pembelajaran geografi materi planet di tata surya di SMA Negeri 6 Malang. Hasil penelitian penilaian hasil validasi produk oleh ahli bahasa sebesar 60%, ahli materi 90%, dan ahli media 95%. Selain itu, dilakukan uji coba kepada guru mata pelajaran dan murid untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan, maka diperoleh persentase sebesar 86,66% dengan kriteria layak. Sama halnya dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini juga menguji produk pada tiga aspek yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Menyajikan objek 3D yang menarik dan interaktif dan dilengkapi dengan data kuantitatif yang dapat dipertanggungjawabkan. Akan tetapi, penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar murid saja, untuk kreativitas atau keterampilan belum dikaji secara spesifik pada penelitian ini.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Riski Triman, dkk. (2023) mengkaji pengembangan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa SMP. Penelitian tersebut dilakukan untuk menghasilkan produk *Augmented Reality* pada materi teks deskripsi dengan hasil uji kelayakan 93% oleh ahli materi, 92%

oleh ahli bahasa dan 91% oleh ahli media, dengan kriteria sangat layak. Disusul dengan respon murid sebesar 90% tergolong pada kriteria sangat praktis. Penelitian ini layak diapresiasi karena mengaitkan urgensi teknologi era 4.0 digitalisasi dengan kebutuhan nyata di kelas dan menjembatani keterbatasan imajinasi murid dalam menulis teks deskripsi melalui visual tiga dimensi. Akan tetapi, penelitian tersebut tidak menjelaskan apa yang membedakan produk AR dengan AR yang sudah dikembangkan secara global.

Penelitian yang dilakukan Moh. Bahaudin Ihsan, dkk. (2026) mengkaji pengembangan media audio storytelling berbasis *Augmented Reality* guna melatih keterampilan menyimaak bahasa Indonesia pada murid sekolah dasar. Hasil validasi media menunjukkan skor rata-rata 4,6 dari skala 5,0 dengan kategori sangat layak, sementara validasi ahli materi memperoleh skor 4,5 yang mengindikasi kelayakan konten pembelajaran. Uji coba terbatas menghasilkan peningkatan signifikan pada kemampuan menyimak dengan nilai rata-rata meningkat dari 68,4 menjadi 84,2, menandakan peningkatan sebesar 23,1%. Analisis respons murid menunjukkan tingkat kepuasan 89,3% dengan aspek interaktivitas dan visualisasi tiga dimensi mendapat apresiasi tertinggi. Penelitian ini layak diapresiasi karena mampu meningkatkan kemampuan menyimak murid dan mengonfirmasi bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* dengan narasi audio secara pedagogis mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan meningkatkan motivasi serta konsentrasi murid dalam aktivitas menyimak. Namun, kekurangan pada penelitian ini adalah pada materi teks yang tidak diterangkan secara spesifik, sehingga penelitian ini hanya berfokus pada kegiatan menyimak saja.

Berdasarkan pada tinjauan kritis terhadap keempat penelitian di atas, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang nyata dan mendasari pentingnya penelitian terbaru ini dilakukan. Mayoritas penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan pada mata pelajaran IPA, Geografi, dan Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia, tidak dijelaskan secara spesifik materi teksnya. Sementara itu, kebutuhan media pembelajaran pada jenjang SMP kelas VII juga perlu dipenuhi. Belum ada penelitian secara spesifik yang menggunakan media *Augmented Reality* untuk mengatasi kesulitan murid dalam keterampilan menulis. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* belum dieksplorasi secara maksimal dalam keterampilan menulis teks deskripsi.

Penelitian yang dilakukan saat ini merupakan bentuk pengembangan lanjutan sekaligus solusi konkret untuk menutupi kesenjangan pengetahuan yang ditemukan pada penelitian sebelumnya. Posisi penelitian ini adalah sebagai inovasi metodologis yang menekankan pemanfaatan teknologi secara lebih kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan menulis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan media *Augmented Reality* secara umum sebagai sarana penyampaian materi, penelitian ini memposisikan media *Augmented Reality* sebagai jembatan untuk memfasilitasi murid dalam mengembangkan dan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Hal ini bertujuan untuk menjawab permasalahan di SMP Labschool Jakarta, di mana murid masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan gagasan secara tertulis. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media *Augmented Reality* yang relevan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi secara signifikan.