

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia yang ideal memiliki peran penting dalam membentuk suatu keberhasilan dan kemajuan siswa. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kebahasaan saja, tetapi juga memahami empat aspek keterampilan dalam berbahasa, yakni kemampuan menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan. Pada saat berkomunikasi proses pembelajaran bahasa Indonesia dirancang secara efektif agar siswa mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia yang ideal tidak hanya berfokus pada kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, tetapi juga mengembangkan karakter siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional secara efektif dan maksimal.

Seorang guru bahasa Indonesia yang ideal merupakan sosok pendidik yang berhasil menggabungkan pengetahuan berbahasa dengan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai karakter proses pembelajaran. Pada lingkungan kelas, pendidik bukan sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana pembelajaran yang efektif serta relevan dengan situasi. Melalui metode seperti diskusi secara kelompok, pembelajaran berfokus pada aktivitas terhadap kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa untuk menerapkan bahasa Indonesia secara optimal dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, menjadi seorang pendidik bahasa Indonesia yang ideal mampu berkontribusi

dalam penguatan karakter berpikir kritis, inovasi, yang selaras dengan tujuan kebijakan pendidikan nasional. Hasilnya, menjadi seorang guru bahasa Indonesia tidak hanya berperan sebagai pembimbing untuk mengarahkan siswa terhadap penguasaan bahasa, tetapi juga untuk mengembangkan karakter yang unggul.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada pembentukan siswa yang mampu menerapkan bahasa secara tepat dan akurat melalui berbagai kondisi berbahasa yang interaktif khususnya dalam aspek kemahiran menulis. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diharap mengembangkan kemahiran menulis guna melatih kemampuan berpikir kritis untuk menganalisis informasi serta menyampaikan gagasan secara logis dan sistematis. Melalui kemahiran menulis yang inovatif, proses pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk mengaitkan pemahaman yang teoretis terhadap kaidah kebahasaan dengan menekankan implementasi praktisnya sesuai kaidah kebahasaan dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk siswa yang berkarakter, mendalam, serta mahir dalam menulis secara efektif.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bintan, khususnya pada kelas VII, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa implementasi kurikulum merdeka masih belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan tujuan idealnya. Meskipun kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran berbasis konteks lingkungan sekitar, dalam praktiknya pembelajaran bahasa Indonesia masih tertuju bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Siswa belum banyak dilibatkan dalam kegiatan terhadap materi pelajaran dengan situasi nyata di sekitarnya. Pada pembelajaran teks deskripsi siswa masih merasa kesulitan dalam

mendeskripsikan sebuah objek. Guru masih menggunakan media pembelajaran berbasis cetak yang membantu proses belajar, tetapi belum memanfaatkan media digital yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu menjembatani antara materi pelajaran dan lingkungan nyata, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi *augmented reality* yang interaktif agar dapat mendukung pencapaian tujuan kurikulum merdeka serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan fakta di lapangan, sering kali tidak sejalan dengan tujuan tersebut. Masih banyak pembelajaran bahasa Indonesia yang bersifat teoretis dan berpusat pada guru, tanpa memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk terlibat langsung dengan lingkungan sekitarnya. Siswa merasa kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata karena media yang digunakan guru masih terbatas. Akibatnya, potensi yang ingin dibangun seperti kepedulian terhadap lingkungan serta dalam kemampuan berpikir kritis belum sepenuhnya tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tujuan pembelajaran bahasa Indonesia membawa semangat perubahan, implementasinya masih menghadapi tantangan besar di tingkat pelaksanaan.

Melalui hasil wawancara yang telah peneliti lakukan pada hari Selasa, 15 April 2025 dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia, kelas VII di sekolah SMP Negeri 1 Bintan, yaitu Ibu Basyariah, S.Pd., Gr. Peneliti mengetahui bahwa kurikulum merdeka memfokuskan pembelajaran yang berorientasi pada

siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Ketidaksamaan karakter siswa menegaskan perlunya guru untuk mempunyai keterampilan untuk menciptakan suasana belajar menarik dan efektif demi membangkitkan semangat belajar siswa sehingga pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi yang baik salah satunya dari segi media pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya, dari hasil wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia telah menggunakan beberapa jenis media pembelajaran dalam bentuk umum seperti LKPD dan juga media digital lainnya. Media yang dimaksud ialah media visual yang berupa media gambar, koran atau majalah, poster, *fuzzle* dan teka teki silang (TTS) dalam bentuk media cetak. Tidak hanya media visual saja tetapi guru tersebut juga menggunakan media audiovisual yaitu dengan menayangkan video *youtube*, *quizizz* dan *salindia (power point)*.

Peneliti juga melakukan wawancara bersama salah satu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintan yaitu Esther Angely, pada hari Selasa 15 April 2025. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwasanya media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran bahasa Indonesia lebih banyak memberikan tugas ke siswa menggunakan media cetak seperti gambar, LKPD, dan buku paket. Selanjutnya, untuk media audiovisual hanya berupa video *youtube* yang ditayangkan oleh guru melewati proyektor. Metode ceramah yang digunakan membuat siswa merasa bosan, khususnya pada materi struktur teks deskripsi. Oleh karena itu, saya sebagai peneliti mengarahkan pertanyaan yang berhubungan dengan media pembelajaran seperti apa yang membuat siswa tersebut

tertarik pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik yaitu media berbasis digital yang berupa materi, permainan atau *games* yang menggunakan *smartphone*. Melalui hal tersebut, siswa lebih terdorong untuk memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran siswa sebagai alat belajar.

Mengacu pada penjelasan masalah tersebut, bahwa inti dari permasalahan yang dijabarkan adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan minat serta karakteristik siswa di era digital, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 1 Bintan. Meskipun guru telah menggunakan berbagai media, sebagian besar masih bersifat konvensional atau monoton, seperti media cetak dan salindia yang cenderung siswa akan merasa bosan dan kurang tertarik. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap media digital berbasis permainan atau aplikasi interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone*. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara media yang digunakan guru dengan minat belajar siswa sehingga pengembangan media pembelajaran digital yang lebih menarik akan diperlukan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, saya sebagai peneliti tertarik melakukan suatu penelitian pengembangan yaitu dengan menghadirkan solusi sebuah media pembelajaran digital yang inovatif dengan nama Deskripsi Objek Virtual, yang dirancang menggunakan berbasis *augmented reality* dengan berbantuan *assemblr EDU* sehingga mempermudah siswa untuk memindai *barcode* menggunakan

smartphone masing-masing. Setelah melakukan pemindahan, siswa akan melihat objek nyata yang ditampilkan secara digital dalam bentuk interaktif, seperti gambar 3D dan meminta siswa menyusun teks deskripsi sesuai dengan objek tersebut. Deskripsi Objek Virtual menjadi sarana efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami, mengolah, menyampaikan informasi secara tertulis berdasarkan pengamatan langsung terhadap objek nyata yang ditampilkan. Media ini juga menampilkan materi teks deskripsi serta objek nyata melalui *smartphone* masing-masing siswa sehingga bisa diakses di dalam kelas maupun di luar kelas.

Salah satu aplikasi teknologi yang cocok dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan nyata ialah *augmented reality* (ar). Sebagai sarana interaktif dengan menyatukan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata akan meningkatnya pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi *assemblr EDU* ialah aplikasi yang menyatukan *augmented reality*. Melalui aplikasi *assemblr EDU*, *augmented reality* memungkinkan materi pembelajaran disajikan secara lebih nyata dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak atau datar.

Salah satu materi yang dikembangkan melalui media ini yaitu teks deskripsi, khususnya dalam aspek kebahasaan keterampilan menulis. Teks deskripsi bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan objek, tempat, orang, atau peristiwa secara rinci, agar pembaca seolah-olah dapat melihat atau merasakannya langsung. Tujuan ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun imajinasi melalui kesan tertentu. Pada proses pembelajaran, teks deskripsi membantu siswa

mengasah kemampuan mengamati, memilih kata yang tepat, mendeskripsikan dan menuangkan gagasan secara jelas dan menarik.

Alasan peneliti menerapkan pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini sebagai bentuk implementasinya teknologi dalam pembelajaran yang sangat canggih saat ini. Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr EDU* pada materi teks deskripsi dapat membangun suasana belajar yang lebih menarik dan mudah diterapkan secara nyata. Melalui pengembangan media Deskripsi Objek Virtual ini diharapkan siswa lebih antusias, semangat, berpikir kritis, kreatif, dan aktif serta dapat memperbaiki kemampuan menulis yang masih rendah dalam pembelajaran berlangsung, terutama dalam kemampuan menulis teks deskripsi dengan baik sesuai struktur teks deskripsi, yang pada akhirnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia menghasilkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa karena adanya pengaruh positif.

Berdasarkan urgensi permasalahan yang dijelaskan tersebut, bahwa peneliti melakukan penelitian lebih lanjut guna mengoptimalkan pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menerapkan penggunaan media sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar berbasis digital pada materi teks deskripsi, dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Deskripsi Objek Virtual Berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr EDU* pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bintan Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini ialah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Deskripsi Objek Virtual berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr EDU* pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintan Tahun Ajaran 2025/2026?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran Deskripsi Objek Virtual berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr EDU* pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintan Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Spesifikasi Produk

Adapun jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media berbasis teknologi, media ini merupakan media yang sederhana sehingga guru dan siswa bisa mengaksesnya di mana saja dan kapan saja khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks deskripsi. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis digital Deskripsi Objek Virtual berbasis *augmented reality* dengan berbantuan *assemblr EDU* pada materi teks deskripsi yang dapat diakses melalui *smartphone*.

2. Media pembelajaran ini bisa diterapkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa melalui *link* atau kode batang (*barcode*) berupa objek 3D yang dibagikan.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan ini menyajikan latihan objek nyata yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari serta materi teks deskripsi yang ditujukan untuk siswa SMP kelas VII.
4. Media ini digolongkan sebagai media yang sederhana dan praktis, karena mudah diterapkan di kelas maupun di luar kelas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam ilmu pengetahuan dan menambah referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman baru, menambah wawasan, serta dapat berguna untuk pengalaman pada bidang penelitian pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, guru dapat menerapkan media pembelajaran ini digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, terutama dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan ilmu pengetahuan dalam mengoptimalkan teknologi secara positif, dapat mengasah keterampilan berpikir kritis khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks deskripsi.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai media untuk menyempurnakan proses pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, oleh karena itu tercapainya tujuan pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

1. Pengembangan merupakan proses yang menghasilkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar serta untuk memastikan kesesuaian atau kelayakannya.
2. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang menarik untuk memudahkan dan mendukung proses pembelajaran agar lebih dipahami dengan jelas.
3. Deskripsi Objek Virtual berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr EDU* merupakan perangkat media pembelajaran berbasis digital yang dihasilkan oleh peneliti. Media ini memiliki tampilan gambar objek 3D.
4. Teks Deskripsi ialah jenis teks untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu objek dengan jelas.
5. Siswa adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintan, yang berlokasi di Jl. Raja Haji, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.