

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar. Artinya, media pembelajaran sangat penting karena mempermudah kegiatan belajar mengajar tersebut. Guru memiliki peran penting dalam memahami kebutuhan siswa pula agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus ikut serta secara aktif dan menempatkan kedudukan sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Setiap pribadi guru terletak tanggung jawab untuk tidak semata-mata sebagai pengajar yang melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga melakukan *transfer of values* dan sekaligus *transfer of skill*. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Pada saat ini, kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini sudah ditetapkan melalui peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024. Peraturan ini berlaku untuk jenjang pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah. Kurikulum Merdeka dibuat sebagai pembaruan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan setiap jenjang tersebut juga harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum Merdeka juga dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan mengekspresikan bakatnya dalam lingkungan yang tenang, santai, menyenangkan, dan bebas stress. Dalam penerapannya, Kurikulum Merdeka lebih menekankan dalam pembentukan karakter siswa di sekolah. Tujuan penggunaan

Kurikulum Merdeka agar siswa lebih aktif, kreatif, inovatif dan produktif serta mampu bersaing untuk menghadapi perkembangan zaman. Penggunaan Kurikulum Merdeka juga diharapkan bisa membentuk generasi yang dapat memahami ilmu dan materi yang diberikan guru dengan cepat, tidak hanya sekedar mengingat saja. Selain itu juga, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk pengintegrasian teknologi informasi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Sebagai komponen penting, media pembelajaran bertujuan mengefektifkan komunikasi dan memudahkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat juga dapat memudahkan interaksi antara guru dan siswa serta menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran, minat, perasaan, juga perhatian siswa sehingga tercapai pula tujuan pembelajaran dengan kualitas pendidikan yang baik.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII adalah materi iklan. Materi iklan memerlukan media pembelajaran yang menarik sehingga gaya belajar siswa tidak monoton dan mampu berpikir kritis. Adapun elemen capaian pembelajaran adalah menulis, dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Tujuan pembelajaran (TP) yang peneliti gunakan, yaitu peserta didik mampu menciptakan sebuah iklan. Peneliti memilih sub materi iklan dikarenakan media yang peneliti kembangkan mendukung untuk materi teks Iklan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada Kamis, tanggal 7 Agustus 2024 dengan Ibu Sofia Gusnida, S.Pd, guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 6 Bintan Timur, diperoleh informasi terkait media pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar salah satunya adalah salindia (*PowerPoint*) yang di dalamnya terdapat video pembelajaran. Namun, untuk menggunakan *PowerPoint* sering terkendala proyektor untuk menampilkan salindia. Oleh sebab itu, guru memerlukan media pembelajaran baru yang dapat menarik minat belajar atau perhatian siswa agar termotivasi dalam berperan aktif dan ikut berpartisipasi kegiatan pembelajaran. Berdasarkan wawancara tersebut, didapatkan juga informasi bahwasanya terkait pemanfaatan media pembelajaran oleh guru terhadap materi iklan, pembelajaran yang dilakukan menggunakan media seperti proyektor menampilkan gambar yang mencakup materi, latihan soal, dan evaluasi.

Hasil wawancara dengan siswa kelas VIII, peneliti memperoleh informasi ketika proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan media seperti karton. Selain itu, siswa juga menyampaikan terkait penggunaan proyektor di kelas hanya beberapa kali saja. Siswa ingin ada suatu yang baru dan lebih menarik sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Peneliti memperkenalkan media yang akan dipakai dalam melakukan penelitian terhadap guru dan siswa. Media itu ialah *augmented reality* dengan teknologi yang dapat menggabungkan dunia maya yang memproyeksikan segala arah sesuai dengan yang diinginkan, berarti dapat menghasilkan karya tiga dimensi. *Augmented reality* dikembangkan untuk membantu siswa meningkatkan pengalamannya dalam belajar menjadi lebih nyata dan meningkatkan motivasi belajarnya. Salah satu program

augmented reality yang dapat dipilih untuk kegiatan pembelajaran yaitu *Assemblr Edu*.

Media pembelajaran yang menarik mampu memberikan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah *Assemblr Edu*. Hal demikian dikarenakan penggunaan tampilan gambar yang nyata, interaktif dan gambar tiga dimensi. Motivasi yang tinggi ini dapat berdampak pada kesuksesan siswa dalam belajar. Aplikasi ini dapat mempermudah pengguna karena mampu menampilkan objek dalam bentuk 3D. Tahapan yang dapat dilakukan saat menggunakan aplikasi ini adalah, merancang desain perhalaman (*scene*), memberi *interactivity*, *publish*, *import sound* (MP3), *import video* (MP4), *import asset* 3D. Pemilihan aplikasi *Assemblr Edu* karena mudah untuk digunakan dibanding dengan *software* 3D lainnya terutama *software* ini tanpa perlu pemograman yang rumit, memiliki sudut pandang 3D, dapat memanfaatkan teknologi *augmented reality* serta penggunaanya dapat melakukan proses *editing* serta melakukan *import* gambar 3D dari sumber lain dalam format *.fbx*, *.obj*, dan lain sebagainya.

Peneliti memperkenalkan salah satu media dari *augmented reality* bernama ARIK. Media ini menawarkan cara inovatif untuk meningkatkan pengalaman siswa dalam belajar. Media ARIK ini membantu siswa memahami pembelajaran materi teks Iklan dengan menampilkan 3D dan lebih menarik. Berdasarkan adanya media ARIK, memungkinkan menambah minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. ARIK merupakan suatu *augmented reality* yang menampilkan materi didalam aplikasi *Assemblr Edu* yang menarik dari ARIK ini disusun dengan 3D dan bergerak, siswa bisa melihat media

dari berbagai arah sehingga menarik siswa untuk melihat isi dari media yang dibuat. ARIK juga memudahkan guru untuk tidak menjelaskan materi karena di dalam ARIK terdapat materi, video, foto, dan sebagainya. Media pembelajaran yang menarik dan efektif dapat digunakan untuk meminimalisir kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang terdapat dalam teks Iklan memuat peristiwa yang sangat banyak sehingga dibutuhkan media yang inovatif. Selain itu, dengan adanya media ARIK yang bentuk medianya 3D tentunya memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Penelitian ini penting dilakukan dengan menunjang produk media yang telah dikemas dengan rinci. ARIK berbantuan *Assemblr Edu* ini diharapkan mampu menjadi media alternatif agar pembelajaran pada teks ekspalanasi dapat teralisasi dengan baik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Bintang Timur. Sebagai acuan bagi guru maupun siswa untuk menjadikan ARIK berbantuan *Assemblr Edu* ini sebagai solusi media yang bersifat inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut, bagaimanakah pengembangan media pembelajaran ARIK (*augmented reality iklan*) berbantuan *Assemblr Edu* pada pelajaran Teks Iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintang Timur tahun pelajaran 2024/2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *augmented reality iklan*

(ARIK) berbantuan *Assemblr Edu* pada pelajaran Teks Iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintang Timur tahun pelajaran 2024/2025.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *augmented reality iklan* (ARIK) berbantuan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran Teks Iklan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Bintang Timur tahun pelajaran 2024/2025. Media pembelajaran ARIK (*augmented reality iklan*) dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar berwarna yang sangat menarik disertai dengan dimensi yang bisa dilihat dari segala arah. Spesifikasi produk ARIK (*augmented reality iklan*) yang digunakan sebagai berikut.

1. *Assemblr Edu* merupakan platform untuk media membuat media ARIK (*augmented reality iklan*) yang menampilkan media pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi dengan tujuan mempermudah guru mengembangkan media pembelajaran.
2. *Augmented reality iklan* (ARIK) merupakan media yang dibuat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada Teks Iklan.
3. *Augmented reality iklan* (ARIK) sendiri berupa contoh atau gambar iklan yang disajikan semenarik mungkin sehingga siswa tertarik untuk mengenal media yang dibuat.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil diharapkan media mampu memberikan manfaat kepada siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Adapun manfaat tersebut berupa manfaat teoretis dan praktis. Berikut manfaat dari penelitian pengembangan ini.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan di bidang pendidikan, terutama dalam penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan berbantuan *Assemblr Edu* yang diharapkan mampu membantu pelaksanaan media pembelajaran agar efisien dan efektif. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi sumber informasi bagi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan *Assemblr Edu* diharapkan mampu memberikan manfaat praktis yang baik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada siswa, guru, sekolah, dan peneliti lainnya. Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi siswa diharapkan dapat membantu siswa mengerjakan soal dengan mudah, jujur, dan mandiri serta sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang valid.
- b. Bagi guru diharapkan memberikan inovasi kepada guru Bahasa Indonesia untuk membuat tes dengan mudah. Penggunaan media ini juga diharapkan bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan benar.
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia.

- d. Bagi peneliti lainnya diharapkan penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan pemikiran dan referensi untuk dilakukan penelitian selanjutnya.

Menurut demikian, diharapkan pada pada penelitian pengembangan ini mampu memberikan manfaat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian pengembangan ini dapat mengatasi permasalahan dalam yang terdapat dalam latar belakang. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi referensi untuk peneliti lainnya.

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan suatu penelitian memberikan variabel atau menghubungkan variabel-variabel. Variabel itu perlu dispesifikasi dengan jelas agar penelitian dapat berlangsung dengan baik. Berikut uraian definisi istilah pada penelitian ini.

1. *Augmented reality iklan (ARIK)* adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* khususnya pada materi pelajaran teks Iklan.
2. Aplikasi *Assemblr Edu* sendiri adalah aplikasi tiga dimensi yang menyajikan *augmented reality* ini dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran melalui *smartphone* sehingga memberikan kesan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.