

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki urgensi dalam kehidupan manusia. Hal ini menegaskan bahwa hak untuk mendapatkan pendidikan yang terus berkembang sesuai zaman dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan merupakan sebuah proses mengembangkan diri yang terjadi pada seseorang untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan. Pendidikan berhubungan dengan perubahan yang terjadi hampir setiap harinya. Perubahan-perubahan yang terjadi merupakan salah satu usaha perbaikan sistem pendidikan untuk mempersiapkan masa depan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya ialah pendidikan. Pengaruh teknologi dalam aspek pendidikan terlihat dari fasilitas pendidikan yang kian memadai. Teknologi yang berkembang setiap harinya menuntun manusia untuk memunculkan ide baru dan penerapan yang lebih inovatif, salah satunya pada bidang pendidikan (Cai et al., 2017). Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan semakin meningkat. Hal ini terjadi akibat adanya peralihan kurikulum K13 ke kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan upaya pemerintah dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, terarah seras selaras dengan perkembangan global dunia pendidikan saat ini (Yandri et al., 2022).

Saat ini kurikulum merdeka sudah diterapkan di hampir seluruh Kota Medan. Kurikulum merdeka berfokus pada materi esensial agar pengembangan kompetensi dan pendalaman materi yang dipelajari siswa menjadi lebih bermakna.

Sesuai SK 033/H/KR/2022 BSKAP tentang Capaian Pembelajaran pada kurikulum merdeka, salah satu Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang perlu dikuasai peserta didik pada fase E adalah peserta didik diharapkan mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi dan diskusi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersirat dan tersurat. Peserta didik mampu menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan, simpati, peduli, empati dan pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.

Berdasarkan SK tersebut, salah satu materi yang perlu dikembangkan adalah mengenai teks rekon. Teks rekon merupakan penceritaan pengalaman masa lalu dalam urutan kronologis dengan tujuan menghibur pembaca atau memberi informasi atau keduanya. Teks Rekon pada Fase E memerlukan pengembangan dikarenakan pada materi ajar yang saat ini digunakan terdapat beberapa acuan tujuan pembelajaran (ATP) yang belum terpenuhi yaitu, acuan tujuan pembelajaran (ATP) peserta didik mampu memaknai dan mendapatkan informasi dari teks rekon yang didengar serta acuan tujuan pembelajaran (ATP) peserta didik mampu menulis kembali teks rekon menjadi teks lainnya dan memublikasikannya ke sebuah media cetak ataupun digital.

Hasil analisis materi ajar yang digunakan menunjukkan bahwa materi ajar teks rekon fase E masih belum memenuhi indikator acuan tujuan pembelajaran

(ATP) peserta didik mampu memaknai dan mendapatkan informasi dari teks rekon yang didengar dikarenakan elemen menyimak pada pembelajaran teks rekon belum terpenuhi. Hal ini terjadi dikarenakan pada materi ajar yang digunakan di sekolah audio teks rekon dimuat oleh pihak penerbit Erlangga. Audio tersebut hanya bisa diakses oleh peserta didik apabila telah mengunduh aplikasi Erlangga QR *Book Reader*. Selanjutnya, pada materi ajar teks rekon fase E yang dibuat guru, belum ditemukan materi pembelajaran menulis dan mengalihwahkan teks rekon ke teks lainnya dan memublikasikannya ke sebuah media cetak ataupun digital.

Sebagai tindak lanjut dari hasil analisis, wawancara dilakukan dengan Ibu Dian Mardiah, guru Bahasa Indonesia SMA Nurul Islam Indonesia Medan, beliau mengatakan bahwa selama ini guru lebih sering menggunakan media *power point* selama pembelajaran dan belum pernah menggunakan media interkatif dengan bantuan *augmented reality*. Pembelajaran yang diterapkan lambat laun menjadi statis dan tidak memotivasi siswa dalam pembelajaran. Demi mencapai keterampilan menyimak guru mengandalkan video *youtube* yang sekiranya masih berhubungan dengan materi. Materi ajar yang digunakan juga masih sulit digunakan secara optimal karena beberapa akses yang harus langsung terhubung ke aplikasi dari pihak penerbit. Hal ini mengakibatkan siswa memandang penerapan IPTEK pada pelajaran hanyalah sesuatu yang menyulitkan. Dengan demikian, peserta didik merasa bosan dan malas terlebih saat mempelajari materi berbasis teks yang salah satunya adalah teks rekon.

Peran teknologi dalam konteks pendidikan adalah sebagai metode bersistem untuk ada konteks pendidikan, teknologi berperan sebagai metode berisistem untuk merancang, menerapkan dan mengevaluasi rangkaian kegiatan pembelajaran dan pengajaran dengan memperhatikan sumber teknis maupun manusia sehingga pendidikan akan terbentuk dengan lebih efektif. menggunakan dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif (Sukono, 2018). Seorang pengajar memiliki kewajiban untuk beradaptasi dengan perkembangan global, terutama pada perkembangan teknologi dan informasi. Ball D. L., & Cohen, D. K (dalam Adam et al., 2022), memaparkan bahwa pengembangan materi ajar sebagai bagian dari perangkat kurikulum merupakan sebuah bentuk pengembangan mutu satuan pendidikan yang dapat dilakukan oleh guru.

Menurut Fitriana (2021) dengan menggunakan teknologi para pendidik akan memperoleh kemudahan aksesibilitas untuk mendapatkan pengetahuan baru demi meningkatkan keefektifitasan pembelajaran. Materi ajar yang informatif sangat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Materi ajar harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dari siswa. Oleh karena itu, seharusnya guru membuat materi atau bahan ajar yang lebih kreatif serta menyesuaikan dengan lingkungan yang ada dalam lingkungan siswa. Agar pembuatan materi ajar lebih maksimal, teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk menunjang

pembelajaran menggunakan bahan ajar yang informatif dan kreatif (Trinaldi et al., 2022).

Belakangan ini, pembelajaran dengan sentuhan virtual yang tetap terasa nyata kembali digemari oleh para peserta didik sehingga muncul materi-materi interaktif dengan bantuan teknologi *augmented reality* yang digunakan di sektor pendidikan. *Augmented Reality* atau yang lebih sering disebut AR adalah sebuah teknologi yang dapat menggabungkan sebuah objek 3D ke dalam lingkungan nyata menggunakan bantuan kamera atau webcam. (Ivanova & Ivanov, 2011) mengemukakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* sebagai media belajar dapat membantu siswa untuk memahami konsep dan teori, menstimulasi siswa untuk berpikir secara konseptual dan merasakan 3D, meningkatkan gambaran (representasi) dan persepsi, menciptakan suasana belajar yang interaktif serta lebih menyenangkan.

Pada penelitian ini, teknologi *augmented reality* akan diimplementasikan dalam pembelajaran jenjang sekolah menengah atas (SMA). Jenjang SMA termasuk salah satu tahapan krusial yang akan memengaruhi keberlanjutan bangsa di masa depan. Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA, pemanfaatan teknologi AR telah menjadi topik hangat pembicaraan. Pasalnya, dalam implementasinya teknologi *augmented reality* telah mencakup beberapa keterampilan yang wajib dimiliki SDM Indonesia sebelum era 5.0. Keterampilan yang dimaksud yaitu: (1) *IT Literacy* (2) *Critical thinking* dan (3) Kreatif. Peran teknologi *Augmented Reality* di SMA juga diperkuat dengan beberapa penelitian terdahulu diantaranya ialah penelitian (Kuswinardi et al., 2023) yang mengkaji

efektivitas pemanfaatan aplikasi *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran di SMA melalui sebuah tinjauan sistematis, (Yustifa Oktafiyani et al., 2023) yang mengkaji efektivitas penggunaan *augmented reality* berbasis android dengan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 8 Kota Serang, (Rizti Yovan & Kholiq, 2021) yang mengembangkan media *augmented reality* untuk melatih keterampilan berpikir abstrak siswa SMA, (Ahmad et al., 2022) yang mengkaji penggunaan media pembelajaran *augmented reality* berbantuan assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate, dan (Hasugian et al., 2020) yang meneliti peningkatan kreativitas siswa SMA sekota Medan dengan pengenalan teknologi *augmented reality* 3D menggunakan Android. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan teknologi *augmented reality* dapat menjadi alternatif siswa SMA untuk memenuhi beberapa kompetensi yang harus mereka miliki sebelum tamat. Kompetensi tersebut meliputi keterampilan berpikir abstrak dan kreativitas siswa.

Pengembangan ini perlu dilakukan agar materi ajar yang digunakan guru dapat memenuhi semua indikator acuan tujuan pembelajaran (ATP) dalam kurikulum merdeka serta pendidikan Indonesia dapat berjalan beriringan dengan sistem pendidikan internasional. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah buku teks mengenai materi teks rekon dengan bantuan media *augmented reality* yang nantinya akan memenuhi keterampilan menyimak siswa. Selain itu penggunaan media *augmented reality* dalam buku yang dihasilkan akan memberikan

pengalaman menarik bagi siswa sehingga siswa dapat lebih termotivasi terhadap pembelajaran.

Pada materi teks rekon, tidak tercapainya beberapa acuan tujuan pembelajaran (ATP) dikarenakan kurangnya referensi. Hal ini terjadi karena teks rekon merupakan salah satu teks yang baru pada kurikulum ini akan dibahas secara tersendiri. Beberapa penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai rujukan antara lain (Adnyani et al., 2021) membahas mengenai antar bahasa yang dihasilkan siswa sekolah menengah pertama dalam teks rekon, (Kholid et al., 2023) mengkaji klausa dalam teks rekon pada buku “Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Kelas XI Kurikulum Merdeka”, (Widarsih et al., 2021) yang mengkaji tipe teks rekon pada teks berita media center kota Bengkulu terbitan bulan Desember 2019, (Hidayatullah et al., 2023) yang meneliti pengaruh *project based learning* dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa menulis teks rekon dengan media audio visual, dan (Julistiana et al., 2023) yang meneliti pengaruh penggunaan media google form terhadap prestasi belajar siswa pada materi teks rekon mata pelajaran bahasa Indonesia Fase 6 di SMA Negeri 1 Bayah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Fase E Berbantuan *Augmented Reality* (AR) di SMA”. Diharapkan penelitian ini bisa diterapkan pada saat proses pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami konsep materi pembelajaran dengan baik.

B. Identifikas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Materi Ajar Teks Rekon Fase E yang digunakan belum memenuhi beberapa acuan tujuan pembelajaran (ATP) yang ada di modul ajar.
2. Materi Ajar Teks Rekon Fase E yang digunakan guru belum memenuhi keterampilan menyimak siswa.
3. Pembelajaran Teks Rekon Fase E pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan materi dari buku dan video *youtube* sehingga motivasi peserta didik masih belum optimal.
4. Materi Ajar Teks Rekon merupakan salah satu materi baru sehingga referensi yang ada masih sedikit.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tidak semua masalah tersebut dapat dibahas. Selain dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti, pembatasan masalah dilakukan agar pembahasa lebih terfokus dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ingin diketahui, maka peneliti perlu memberikan batasan terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada pengembangan materi ajar teks rekon fase E berbantuan *augmented reality* (AR) di SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang mengenai batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar berbantuan *Augmented Reality* (AR) pada materi teks rekon Fase E di SMA/MA?
2. Bagaimana produk akhir pengembangan materi teks rekon fase E berbantuan *augmented reality* (AR) di SMA/MA?
3. Bagaimana kelayakan produk yang dihasilkan menggunakan *augmented reality* (AR) terhadap materi teks rekon fase E di SMA/MA?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi teks rekon fase E berbantuan *augmented reality* (AR) di SMA/MA.
2. Untuk mengetahui produk akhir pengembangan materi teks rekon fase E berbantuan *augmented reality* di SMA/MA.
3. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan menggunakan *augmented reality* terhadap materi teks rekon fase E di SMA/MA.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penginovasian berupa materi ajar teks rekon fase E berbantuan *augmented reality* bagi pengembangan materi ajar serta dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya dalam peningkatan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa di semua mata pelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat menambahkan wawasan dalam proses pembelajaran secara langsung di lapangan serta menjadi salah satu syarat meraih gelar sarjana.

b. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya setelah menggunakan materi ajar interkatif berbantuan *augmented reality* pada materi teks rekon fase E SMA.

c. Bagi guru

Penelitian ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Menambah wawasan, kekreatifan dan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif.