

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu negara. Kemajuan suatu negara dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada (Kristian, 2018). Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Pendidikan dapat membentuk peserta didik pada perubahan ke arah yang lebih baik sehingga dapat menjadi generasi muda yang bermutu dan mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju (Suwandayani, 2018).

Berdasarkan data dari UNESCO dalam *Global Education Monitoring (GEM) Report* pada tahun 2016, Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang di dunia dalam hal standar mutu pendidikan (Utami, 2019). Menurut survei *Political and Economic Risk Consultant (PERC)*, tingkat pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Sebagaimana juga riset data dari *World Education Ranking* (2018) dimana *Human Capital Index* Indonesia berada pada peringkat 87 dari 157 negara di dunia dengan nilai sebesar 0,53% masih berada di bawah beberapa negara di Asia Tenggara. HCI ini adalah mengukur kondisi pengetahuan, keterampilan, dan kesehatan untuk mendukung produktivitas sumber daya manusia. Standar mutu pendidikan sekolah di Indonesia juga ditunjukkan melalui data Balitbang dalam Khairani (2021) bahwa dari 20.918 Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia ternyata hanya 8

sekolah SMP saja yang mendapatkan pengakuan dunia dalam kategori *The Middle Years Program*. Dilihat dari data tersebut, pendidikan di Indonesia masih perlu dioptimalkan untuk mencapai standar mutu pendidikan yang lebih tinggi.

Data dari survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 yang diumumkan pada 5 Desember tahun 2023 mencatat bahwa peringkat pendidikan di Indonesia berada di urutan ke 68 dari 81 negara yang ikut berpartisipasi dalam kategori kemampuan membaca, sains, dan matematika dimana mengukur kemampuan 690 ribu anak yang berusia sekitaran 15 tahun. PISA merupakan survei evaluasi sistem pendidikan di dunia yang mengukur kinerja peserta didik sekolah menengah pendidikan. Penilaian ini dilakukan setiap tiga tahun sekali oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD). Berdasarkan hasil dari data tersebut, hal ini tentu masih menjadi perhatian serius dalam peningkatan standar mutu pendidikan di Indonesia (Alfian et al, 2022).

Pada tahun 2025, PISA akan fokus pada bidang sains dan mencakup penilaian baru pada keterampilan bahasa asing, yaitu bahasa Inggris. Ini juga akan mencakup domain pembelajaran inovatif di dunia digital yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri saat menggunakan *platform* digital. Diperkirakan bahwa siklus pertama penilaian bahasa asing *Foreign Language Assessment* (FLA) akan menilai ribuan peserta didik yang berusia 15 tahun dari seluruh dunia untuk diuji dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam keterampilan membaca, mendengar, menulis dan berbicara (Hanan Khalifa, 2022).

Keberadaan bahasa Inggris sebagai bahasa universal atau bahasa pengantar utama di seluruh dunia menjadikan bahasa ini sangat penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Dalam era saat ini, Bahasa Inggris memberikan manfaat dalam cakupan yang luas salah satunya dalam dunia Pendidikan (Bun, 2021). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Rita, 2022). Salah satu keterampilan bahasa yang penting untuk dikembangkan adalah keterampilan menulis.

Fyfe (2023) keterampilan menulis merupakan sebuah proses peserta didik dalam menuangkan kreativitasnya untuk memindahkan ide, pikiran, gagasan, pendapat, saran, dan perasaan ke dalam bentuk kata atau kalimat tertulis. Akan tetapi sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis, ini dikarenakan peserta didik tidak menguasai kosakata, tata bahasa, dan kemampuan menyusun kalimat dengan benar (Primasari et al., 2021; Sari et al., 2022). Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk mempelajari keterampilan menulis karena dapat melatih kreativitas dalam menuangkan ide dan gagasan yang dapat dipahami oleh orang lain (Sari et al., 2022).

Dalam kurikulum merdeka, capaian pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik sekolah menengah pertama (SMP) kelas tujuh pada fase D adalah peserta didik harus mengenal berbagai jenis / genre teks, antara lain *descriptive text*, *procedure text*, *narrative text*, *recount text*, and *report text*. Setiap jenis teks ini tentunya memiliki definisi, struktur umum dan ciri kebahasaan tertentu yang membantu pembaca memahami isi teks. Peneliti mengambil salah satu materi

pembelajaran pada elemen menulis – mempresentasikan yaitu *descriptive text*. Dalam buku “*College Academic Writing: A Genre-Based Perspective*” Dirgeyasa (2017) *descriptive text is to describe a person, place or thing in such a way that a picture is formed in the reader's mind. Descriptive text* adalah untuk mendeskripsikan orang, tempat atau benda sedemikian rupa sehingga gambaran terbentuk di benak pembaca.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Barumon banyak peserta didik yang memiliki keterbatasan kosakata dan masih kesulitan menulis kosakata dalam bahasa Inggris karena cara pengucapan dalam bahasa Inggris berbeda dengan apa yang akan dituliskan oleh peserta didik. Kemudian, para peserta didik juga kesulitan ketika guru hanya menjelaskan atau memberikan gambaran secara lisan tentang suatu bentuk atau keadaan pada saat proses pembelajaran di kelas. Peserta didik hanya bisa membayangkan tanpa melihat secara langsung bentuk atau keadaan seperti apa yang diterangkan oleh guru sehingga mereka sulit untuk memahami dan mengerti maksud yang disampaikan oleh guru. Terlebih lagi pada saat proses pembelajaran peserta didik terlihat kurang antusias dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang hanya menggunakan media buku cetak sebagai sumber belajar. Berdasarkan data dari nilai hasil belajar Bahasa Inggris kelas tujuh SMP Negeri 1 Barumon, lebih dari 50% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga guru mencatat hal ini sebagai aspek yang perlu diperbaiki.

Mengingat akan urgensi dan statusnya bahasa Inggris tersebut sebagai bahasa universal, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan maksud dapat membantu dalam menyampaikan materi dengan baik dan

meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar (Hae et al., 2021). Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar dan berpengaruh pada situasi belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas (Sura Menda Ginting et al., 2022).

Rahma (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat memicu antusias peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan proses pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan. Lebih lanjut Nurrita (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dengan memperjelas makna dan pesan yang diberikan serta memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan cepat. Media pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan, dapat menambah motivasi pembelajaran secara interaktif, dapat memvisualisasikan materi, dan melatih belajar mandiri (Biassari, 2021).

Pada era revolusi industri 4.0 guru harus dapat memahami serta memiliki kompetensi pada bidang teknologi digital yang bisa diterapkan dalam pengajaran di kelas (Anam et al., 2021). Tantangan ini memberikan pemahaman atau pengetahuan kepada seluruh pendidik untuk mampu memanfaatkan *Information and Communication Technology* (ICT), menyesuaikan kurikulum dengan kesiapan belajar peserta didik, dapat membimbing peserta didik dalam

menggunakan ICT dan mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas (Hafizhah, 2021). Sejalan dengan pendapat Yamin dan Syahrir (2020) yang menyebutkan bahwa era revolusi industri 4.0 ini menekankan konsep merdeka belajar, setiap lembaga pendidikan diharapkan memiliki daya saing dan inovasi yang mampu berkolaborasi supaya tidak mengalami ketertinggalan, mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, kreatif dan inovatif serta memiliki keterampilan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi.

Mursid (2017) berpendapat bahwa perkembangan teknologi ini pun terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia khususnya dalam bidang pendidikan. Hernandez (2017) mengatakan bahwa teknologi dapat membuat pembelajaran lebih efektif dengan memperkuat interaktivitas dan komunikasi menjadi lebih besar, serta memfasilitasi pembelajaran berdasarkan masalah dan situasi nyata. Pengintegrasian teknologi di desain menyesuaikan kebutuhan guru dan peserta didik yang ditunjukkan melalui pengalaman dan konten dalam membentuk pengetahuan. Aulia et al, (2022) mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi pendidikan yaitu salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran secara tepat dan menarik. Akses teknologi dan informasi berguna bagi proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan sebisa mungkin menciptakan media pembelajaran baru dengan kualitas pembelajaran sebagai sarana media yang ada (Yaumi, 2018).

Sehubungan dengan pernyataan di atas relevan dengan penelitian Gunawan, Rakhmat (2020) yang mengatakan bahwa seiring perkembangan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 ini mendorong dunia

pendidikan untuk melakukan suatu inovasi salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR). Pristiwanto *et al*, (2021) menjelaskan bahwa *Augmented Reality* merupakan perpaduan antara dunia nyata dan dunia maya dalam lingkungan nyata, bekerja secara interaktif dalam waktu nyata dan benda-benda tersebut terintegrasi dalam tiga dimensi 3D, yaitu benda-benda maya yang berhubungan dengan dunia nyata. Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi dengan informasi 3D, objek dan peristiwa dengan cara alami. Hal ini berarti *Augmented Reality* dapat membangun lingkungan belajar dimana objek belajar disajikan secara virtual ataupun maya dalam lingkungan nyata di sekitar peserta didik (Saputri, 2017).

Dari hasil penelitian Widyaningsih & Wulandari (2019) mengatakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran mampu membantu peserta didik untuk memahami konsep dan teori, menstimulasi peserta didik untuk berpikir secara konseptual dan merasakan 3D, meningkatkan gambaran (representasi dan persepsi, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan atraktif serta lebih menyenangkan. Chen, dkk (2017) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa *Augmented Reality* sebagai bagian dari basis kemahiran kurikulum, maksudnya metode yang efektif untuk diperkenalkan untuk pelajar pemula, melihat video, seperti di ruang kelas adalah metode yang masuk akal untuk mengajarkan khususnya keterampilan. Dengan demikian, *Augmented Reality* tidak hanya dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Elisa Wiratmaja (2019) bahwa dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan menggunakan kartu pembelajaran dianggap menjadi media pembelajaran yang paling sesuai untuk dikembangkan dikarenakan mampu menciptakan motivasi belajar peserta didik yang bersifat teori dan abstrak. Dalam penelitian Mokodompit, dkk (2021) mengenai penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dimana *Augmented Reality* pembelajaran bahasa Inggris yang berisikan objek 3D, keterangan, kalimat dan suara dari objek yang dijalankan pada platform android yang dapat membantu anak dalam belajar bahasa Inggris melalui gambar yang terasa nyata.

Berbagai penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* mengatakan bahwa guru mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi dengan bantuan *Augmented Reality* merasakan manfaatnya dibandingkan dengan pembelajaran tradisional (Nistrina, 2021). Peserta didik juga cenderung lebih tertarik dan mudah memahami apabila proses pembelajarannya menggunakan sebuah animasi serta peserta didik akan lebih mudah mengingatnya dan dapat memaksimalkan hasil belajar yang dicapai (Rachman Komaruddin dan Ridha Rifiana Noor, 2017). Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan tentu dapat berpengaruh pada minat dan hasil belajar peserta didik (Wahyuni dan Naim, 2019). Dengan suasana belajar yang menarik dan proses pembelajaran yang bermakna, maka pembelajaran juga akan lebih berkualitas (Amreta, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, maka dianggap perlu untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit, dikarenakan memiliki keterbatasan kosakata dan cara pelafalan kosakata yang berbeda dengan penulisannya.
2. Peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran dan hanya bisa membayangkan tanpa melihat secara langsung bentuk atau keadaan seperti apa yang diterangkan oleh guru.
3. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang tepat dengan materi pembelajaran bahasa Inggris disekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif yang menimbulkan perasaan kebosanan pada peserta didik.
4. Diperlukannya media yang tepat dan fleksibel agar peserta didik dapat mengakses materi pelajaran secara mandiri tanpa batasan dimanapun dan kapanpun.
5. Pembelajaran hanya mengandalkan guru dan buku teks saja sebagai sumber belajar di dalam kelas.
6. Hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas tujuh di SMP Negeri 1 Barumun menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian ini hanya mengkaji pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi *descriptive text* (*describing things*) untuk mengukur tes hasil belajar peserta didik dalam keterampilan menulis. Penelitian ini akan dilakukan di sekolah SMP Negeri 1 Barumun dengan subjek peserta didik kelas VII semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 menggunakan kurikulum merdeka dengan mengukur tes hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan PPT Canva sebagai media pembanding.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama?
2. Apakah Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) layak digunakan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama?
3. Apakah Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) efektif digunakan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama.

2. Untuk mengevaluasi Kelayakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama.
3. Untuk mengevaluasi Keefektifan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

Adapun manfaat teoretis dari penelitian ini adalah:

1. Dapat dijadikan sumber rujukan, menambah referensi, melengkapi, memperluas serta mengembangkan teori mengenai pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah pertama.
2. Dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran *Augmented reality* pada mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga peserta didik dapat memahami, menggunakan atau mengakses media tersebut dalam proses pembelajaran.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik: dapat memotivasi dan membantu peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran *Augmented Reality* sehingga pembelajaran menjadi efektif, inovatif, berdaya tarik, serta menyenangkan yang berfokus pada *students centered learning* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang maksimal.

2. Bagi Guru: dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk memperkaya media pembelajaran dan sumber inspirasi yang efektif dan efisien dalam peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pada media pembelajaran *Augmented Reality* mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Bagi Sekolah: sebagai bahan pertimbangan dalam memanfaatkan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah pertama.
4. Bagi Peneliti: dapat memberikan masukan dan rujukan informasi bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dan menjadi landasan empiris bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tentang hal yang sama tentunya dengan menggunakan teori dan model pembelajaran lainnya yang belum digunakan sebelumnya.