

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di dunia pendidikan. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam pertumbuhan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Selain itu, bahasa ini membantu siswa berhasil belajar di semua bidang pelajaran. Tujuan belajar bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulis, dan untuk menumbuhkan rasa hormat terhadap karya kesastraan Indonesia. Jadi, untuk mencapai hal itu, siswa perlu memahami kemampuan berbahasa Indonesia.

Kemampuan berbahasa memiliki empat poin, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Membaca adalah kemampuan untuk memahami tulisan dalam bahasa Indonesia, mulai dari teks sederhana hingga teks yang lebih kompleks. Selain memperluas wawasan, membaca dapat meningkatkan kosa kata dan pemahaman tata bahasa. Selanjutnya, kemampuan menulis mencakup kemampuan untuk menyusun dan menyampaikan ide dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan mudah dipahami. Selain itu, menyimak adalah kemampuan untuk memahami informasi yang disampaikan melalui lisan, seperti mendengarkan pidato, diskusi, atau ceramah. Menyimak dapat membantu seseorang meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai gaya, aksen, dan intonasi berbicara. Sedangkan, Kemampuan berbicara adalah kemampuan berbahasa

dengan mengucapkan atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan ide, pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain. Razak dan Yuliana (2015, h. 170) berpendapat bahwa menulis adalah tindakan mengekspresikan pikiran, ide, perasaan, atau keinginan dengan cara yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain. Ini dilakukan sesuai dengan aturan *linguistik* peneliti dengan mengikuti format tertentu.

Kemampuan menulis sangat penting untuk perkembangan seseorang, serta untuk masyarakat secara keseluruhan. Kemampuan untuk menyampaikan ide, pemikiran, dan informasi secara tertulis tidak hanya memungkinkan orang untuk berbagi informasi dengan baik, tetapi juga membantu orang untuk berpikir kritis, menjadi lebih kreatif, dan mengembangkan ide-ide mereka sendiri. Dengan menulis, seseorang dapat belajar menganalisis, membuat pikiran lebih jelas, dan membuat argumen yang kuat. Razak dan Yuliana (2015, h. 170) mengemukakan bahwa menulis adalah proses menuangkan pikiran, gagasan, perasaan, atau kemauan untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain dengan menggunakan wahana bahasa tulis berdasarkan tataan tertentu sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan peneliti. Munirah (2015, h. 1) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan berbahasa paling akhir dikuasai pelajar setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Kemampuan menulis menghendak kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin rapi untuk menghasilkan karangan yang utuh padu.

Salah satu materi menulis yang terdapat pada kurikulum merdeka pada kelas IV SD yaitu menulis cerita rakyat. Pada capaian pembelajaran peserta didik

diharapkan mampu menulis cerita rakyat dengan rangkaian kalimat yang rinci dan akurat dengan tulisan tegak bersambung. Menulis cerita rakyat memiliki beberapa kepentingan penting. Pertama, cerita rakyat adalah bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan. Dengan menuliskannya, kita dapat menjaga agar cerita-cerita tersebut tetap hidup dan dapat diakses oleh generasi mendatang. Kedua, cerita rakyat sering kali mengandung nilai-nilai moral dan pelajaran hidup yang berharga. Dengan menuliskannya, kita dapat menyebarkan nilai-nilai tersebut kepada orang lain. Ketiga, cerita rakyat dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti dan seniman dalam menciptakan karya-karya baru yang terinspirasi dari tradisi lokal. Kemampuan menulis dapat dikembangkan dengan cara guru mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu teknologi yang cocok yaitu *augmented reality*.

Kemampuan siswa dapat ditingkatkan dengan cara guru mengembangkan media pembelajaran bernuansa teknologi. Teknologi dalam pendidikan terus berkembang memunculkan banyak media yang bermanfaat untuk meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah *augmented reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) merupakan perubahan pada bidang teknologi yang mampu mengubah dunia maya ke dunia nyata. *Augmented Reality* dapat digunakan dikomputer dan *smartphone*.

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yaitu media yang menampilkan objek secara 3D, dimana objek yang ditampilkan lebih nyata dan menyenangkan (Damayanti.dkk, 2023, h. 87). Definisi AR menurut salah satu peneliti di bidang *Augmented Reality* yaitu Ronald T. Azuma (1997) merupakan sistem teknologi kombinasi antara objek virtual dan dunia nyata secara interaktif

dalam bentuk 3D yang dapat diintegrasikan ke dalam dunia nyata. Schmalstieg dan Höllerer (2016, h. 36) mendefinisikan *augmented Reality* sebagai memperkuat objek di dunia nyata melalui teknologi digital. *Augmented reality* merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (Azuma, 2013, h. 357). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yaitu bahwa *Augmented Reality* adalah teknologi yang memperkuat atau meningkatkan pengalaman di dunia nyata dengan menyatukan objek virtual secara interaktif dalam bentuk 3D ke dalam lingkungan nyata. Dalam definisi ini, objek-objek virtual tersebut dapat ditampilkan secara lebih nyata dan menyenangkan, meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada pelaksanaan di lapangan, ternyata masih ditemukan beberapa masalah dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat bagi siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia. Hal ini terjadi karena masih kurangnya Kemampuan siswa dalam menulis cerita rakyat, kurangnya keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan tidak adanya media yang dapat nubuhkan keinginan siswa pada menulis cerita rakyat cerita rakyat. Siswa cenderung mudah bosan dalam proses pembelajaran dengan hanya duduk dibangku dan mencatat tulisan yang ada di papan tulis atau buku. Kebosanan inilah yang menyebabkan siswa malas belajar sehingga untuk menuangkan ide dan gagasan dalam tulisan menjadi sulit.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah SDN 104202 Bandar Setia belum menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, guru masih menggunakan media yang berbasis cetak seperti media huruf, kartu kata dan media gambar dari kertas karton. Keterbatasan akses terhadap media pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan pembelajaran monoton. Ketersediaan bahan bacaan dalam bentuk cetak seringkali menjadi kendala utama, terutama di daerah pedesaan atau kurang berkembang. Keterbatasan ini membatasi jumlah materi yang dapat diakses siswa dan variasi topik yang dapat mereka pelajari. Akibatnya, hal ini menghambat pengembangan Kemampuan menulis yang luas dan mendalam. Disekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk menggunakan *augmented reality* seperti infokus, laptop dan jaringan wifi.

Pengembangan media *augmented reality* memiliki potensi besar untuk membuat cerita rakyat lebih menarik dan relevan bagi siswa. Guru dapat membuat pengalaman pembelajaran yang mendalam dan mengesankan bagi siswa mereka dengan menggunakan media berbasis *augmented reality*. Ketidakmampuan guru untuk mengembangkan media menulis cerita rakyat bisa mengakibatkan pengurangan warisan budaya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Selain itu, siswa kehilangan kesempatan untuk mengakses cerita rakyat melalui berbagai format yang dapat meningkatkan pemahaman mereka serta menumbuhkan minat mereka terhadap warisan budaya. Jika media pembelajaran tidak digunakan, cerita rakyat mungkin hanya dianggap sebagai teks statis yang harus dipelajari. Ini tidak memberi siswa kesempatan untuk memahami atau mengubah cerita sesuai konteksnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai penerapan teknologi *augmented reality* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita rakyat. Di dukung dengan penelitian yang terdahulu dimana peneliti sebelumnya hanya mengembangkan media dan pengenalan, sedangkan pada penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Rakyat pada Siswa Kelas IV SD di UPT SPF SDN 104202 Bandar Setia”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan cakupan masalah yang ada, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang kurang menarik.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerita rakyat.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat di SDN 104202 Bandar Setia.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi yang sudah ditetapkan. Maka peneliti menetapkan rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada menulis cerita rakyat pada siswa kelas VI SDN

104202 Bandar Setia?

2. Bagaimakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada menulis cerita rakyat pada siswa kelas VI SDN

104202 Bandar Setia?

3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada menulis cerita rakyat pada siswa kelas VI SDN

104202 Bandar Setia?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam menulis cerita rakyat.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada menulis cerita rakyat.
3. Media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan kemajuan inovasi dalam pendidikan dengan teknologi.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Peneliti

Salah satu manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk peningkatan pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan dan sebagai bahan untuk menyelesaikan tugas akhir program perkuliahan S-1.

b. Bagi Guru

Untuk mengenalkan bahwa adanya teknologi *augmented reality* sebagai media belajar seiring berkembangnya teknologi agar guru dapat maksimal dalam proses belajar-mengajar.

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa melibatkan kehadiran media interaktif baru yang lebih menarik daripada alat peraga konvensional. Siswa memiliki fleksibilitas untuk menjelajahi mata pelajaran dengan membawa aplikasi *augmented reality* di mana pun mereka berada. Dengan media bersifat *mobile* ini, diharapkan siswa akan lebih aktif untuk belajar, lebih mudah untuk menyerap informasi yang diajarkan, dan menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran mereka.